

**PENGEMBANGAN E-MODUL ADOBE PREMIERE
SEBAGAI BAHAN AJAR
MATA PELAJARAN SINEMATOGRAFI KELAS XI MULTIMEDIA
SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Disusun oleh:

Asriyah Fetriani

14520241035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2018

**PENGEMBANGAN E-MODUL ADOBE PREMIERE SEBAGAI BAHAN
AJAR MATA PELAJARAN SINEMATOGRAFI KELAS XI
MULTIMEDIA SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN**

Oleh:

Asriyah Fetriani

NIM. 14520241035

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk membuat e-modul dan menguji kelayakan dari modul elektronik materi *Adobe Premiere* yang digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi kelas XI multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengacu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation* dan, (5) *evaluation*. Subjek dari penelitian ini adalah 1 dosen dan 1 guru ahli materi, 2 dosen ahli media dan siswa kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Objek dari penelitian ini adalah modul elektronik pembelajaran *Adobe Premiere* Instrumen yang digunakan untuk menilai kelayakan berupa lembar penilaian oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa SMK Muhammadiyah 1 Sleman terhadap penggunaan modul elektronik.

Penelitian pengembangan menghasilkan E-modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Hasil penilaian kelayakan dari e-modul menurut ahli materi yang mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kemanfaatan memperoleh skor rata-rata 81,55% dengan kategori Sangat Layak, dari segi kelayakan media yang dinilai oleh ahli media yang mencakup aspek tampilan e-modul, kemudahan penggunaan, konsistensi dan kegrafikan mendapat skor rata-rata 91,74% dengan kategori Sangat Layak, dan berdasarkan hasil uji coba di kelas XI MM 1 di SMK Muhammadiyah 1 sleman yang mencakup aspek tampilan E-Modul, penyajian materi, kebahasaan, kemanfaatan dan kegrafikan mendapat skor rata-rata 83,81% yang termasuk kedalam kategori baik. Jadi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan uji coba terhadap siswa didapat hasil kelayakan dari e-modul adalah Sangat Layak sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar sinematografi kelas XI multimedia di SMK Muhammadiyah 1 sleman.

Kata Kunci: Pengembangan, modul elektronik, kelayakan, *Adobe Premiere*

**ADOBE PREMIERE E-MODULATION DEVELOPMENT AS
MATERIALS LEARNING OF CLINICAL CLINIC XI MULTIMEDIA
SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN**

Written by:

Asriyah Fetriani

NIM. 14520241035

ABSTRACT

This purpose of this research are to create and test the feasibility of an electronic module material *Adobe Premiere* used as teaching material in class XI cinematographic subjects of multimedia in SMK Muhammadiyah 1 Sleman.

This study is a research and development (Research and Development) with reference to ADDIE development model consisting of (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) the implementation and, (5) evaluation. The subject of this study is the first lecturers and 1 teacher subject matter experts, two professors and media experts class XI student of SMK Muhammadiyah 1 Sleman multimedia. The object of this study is an electronic module learning Adobe Premiere instrument used to assess the form of the assessment sheet by media expert, material expert and student response SMK Muhammadiyah 1 Sleman on the use of electronic modules.

Research development of E-module produce Adobe Premiere as a teaching material in class XI cinematographic subjects SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Rating results feasibility of e-modules according to subject matter experts that includes aspects of the feasibility of the content, language, presentation, benefit obtained an average score of 81.55% to the category of Most Worth, in terms of feasibility media rated by the media experts who mencakup aspect display e-modules, ease of use, consistency and kegrafikan got an average score of 91.74% to the category of Most Eligible, and based on the results of the test in class XI MM 1 in SMK Muhammadiyah 1 sleman which includes aspects of E-module display, presentation material, linguistic, expediency and kegrafikan got an average score of 83.81%, which included into good category. So based on expert assessment material,

Keywords: Development, electronic modules, eligibility, Adobe Premiere

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520242035
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengembangan E-Modul *Adobe Premiere* Sebagai
Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas
XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri *). Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta,
Yang menyatakan,

Asriyah Fetriani
NIM. 14520241035

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN E-MODUL *ADOBE PREMIERE* SEBAGAI BAHAN
AJAR MATA PELAJARAN **SINEMATOGRAFI** KELAS XI SMK
MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN**



Disusun oleh:

Asriyah Fetriani

NIM 14520241035

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta,

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pend. Teknik Informatika,

Handaru Jati, ST., M.M, M.T, Ph.D.

NIP. 19740511 199903 1 002

Disetujui,

Dosen Pembimbing,

Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D

NIP. 199680707 199702 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT serta shalawat kepada Rasulullah Muhammad SAW, tugas akhir skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang tidak pernah lelah memberikan dukungan dan doa untuk anak-anaknya.
2. Kedua kakak dan keponakan sayang yang selalu mendoakan dan memberikan semangat.
3. Saudara-saudara yang selalu mendoakan dan mendukung saya.
4. Setyorini, Kinanti Padmi Pratiwi, Dena Nuki Hastuti, Dita Halimatuzakiya S, Claudya Oktaviani S.P yang hadir dan selalu ada dari semester pertama sampai sekarang ini.
5. Dyah A'yuningsih yang selalu ada untuk saya.
6. KKN B79 dan PPL SMK Muhammadiyah 1 Sleman 2018 yang selalu memberikan semangat.
7. Dosen, guru, dan tenaga pengajar lain yang telah memberikan ilmunya kepada saya.
8. Keluarga besar Pendidikan Teknik Informatika kelas E 2014 yang telah berjuang bersama-sama selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan E-modul *Adobe Premier* sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman” dapat tersusun sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis ucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Nurkhamid, S.Si., M.Kom., PH.D selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Prof. Herman Dwi Surjono, Drs., M. SC., MT., Ph.D. selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran dan masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Dr. Drs. Priyanto, M.Kom. dan Ibu Nurkhasanah, S.T., M.cs. selaku validator ahli media sehingga menghasilkan Produk Tugas Akhir Skripsi yang sesuai dengan tujuan.
4. Sigit Pambudi, S.Pd, M.Eng selaku validator ahli media sehingga menghasilkan Produk Tugas Akhir Skripsi yang sesuai dengan tujuan.
5. Prof. Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc.,MT.,Ph.D. selaku Penguji Utama, Dr. Rahmatul Irfan, S.T.,M.T. selaku sekretaris merangkap Penguji, Nurkhamid,

S.Si., M.Kom.,Ph.D. yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Dr. Fatchul Arifin, S.T., M.T. dan Handaru Jati, ST., M.M., M., Ph.D., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika & Informatika dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
7. Dr. Widarto, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan TAS ini.
8. Siswa-siswi kela XI Multimedia SMK muhammadiyah 1 Sleman yang sudah bekerjasama dan berbagi pengalaman dan ilmu dalam penelitian TAS ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dan mendukung selama proses penyusunan TAS ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Agustus 2018

Penulis,

Asriyah Fetriani

NIM 14520241035

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Manfaat Pengembangan	7
G. Asumsi Pengembangan	7
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Bahan Ajar.....	9
2. Media Pembelajaran	9
3. Modul Pembelajaran.....	10
4. Modul Elektronik	15
5. Pengembangan Modul Elektronik	16

6. Langkah-langkah Pengembangan.....	19
7. Tinjauan Pembelajaran <i>Adobe Premiere</i>	20
8. Adobe Flash.....	21
B. Kajian Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir.....	25
D. Pertanyaan Penelitian	26
BAB III	28
METODE PENELITIAN.....	28
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Desain Uji Coba Produk	29
1. Desain Uji Coba	29
2. Subjek dan Objek Penelitian	32
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
4. Teknik Analisis Data	38
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	41
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	41
1. Analisis (<i>Analysis</i>).....	42
2. Desain (<i>Design</i>).....	45
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	49
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	60
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	61
B. Hasil Uji Coba Produk	62
1. Kelayakan E-Modul oleh Ahli Materi.....	62
2. Kelayakan E-Modul oleh Ahli Media	63
3. Uji Coba Siswa.....	64
C. Revisi Produk.....	65
D. Kajian Produk Akhir	69
E. Keterbatasan Penelitian	70
BAB V.....	71

SIMPULAN DAN SARAN	71
A. Simpulan Tentang Produk.....	71
B. Saran Pemanfaatan Produk	72
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Perbedaan Modul Elektronik dengan Modul Cetak.....	19
Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	21
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Observasi	34
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi.....	35
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media	36
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan untuk Siswa	37
Tabel 7. Kriteria Penilaian Kuesioner	39
Tabel 8. Kategori Kelayakan Berdasarkan Skala Rating	40
Tabel 9. Hasil Penilaian E-Modul oleh Ahli Materi	62
Tabel 10. Hasil Validasi E-Modul oleh Ahli Media	63
Tabel 11. Hasil Uji Coba E-Modul pada Siswa	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Robert Maribe Branch	20
Gambar 2. Logo <i>Software Adobe Flash</i>	22
Gambar 3. Alur Kerangka Pikir.....	26
Gambar 4. Model Pengembangan ADDIE	29
Gambar 5. Desain Gambaran E-Modul	48
Gambar 6. Tampilan Awal E-Modul.....	50
Gambar 7. Tampilan Menu Utama E-Modul	51
Gambar 8. Tampilan Isi Kompetensi.....	52
Gambar 9. Tampilan Daftar Isi Pada Materi.....	53
Gambar 10. Tampilan Halaman Isi Materi	54
Gambar 11. Tampilan Tombol Kembali Kehalaman Sebelumnya.....	55
Gambar 12. Tampilan Tombol Halaman Selanjutnya	55
Gambar 13. Tampilan Halaman Video	56
Gambar 14. Tampilan Halaman Soal Latihan.....	56
Gambar 15. Tampilan Halaman Glosarium.....	57
Gambar 16. Tampilan Halaman Sumber.....	58
Gambar 17. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	58
Gambar 18. Tampilan Halaman Tentang Pembuat E-Modul	59
Gambar 19. Tombol Menu pada Sebelah Kiri Halaman.....	65
Gambar 20. Adanya Identitas Topik Disetiap Halaman.	66
Gambar 21. Perubahan Visual Daftar Isi.	66
Gambar 22. Format Penulisan Sumber	67
Gambar 23. Tujuan E-modul	67
Gambar 24. Daftar Isi Pada Video.	68
Gambar 25. Tampilan Soal.	68
Gambar 26. Tampilan Nilai.	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Observasi Penelitian Tugas Akhir Skripsi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. Surat Permohonana Izin Penelitian Tugas Akhir Skripsi	76
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4. Surat izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Surat Pengantar Penelitian dari SMK Muhammadiyah 1 Sleman	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian dari PDM Yogyakarta	76
Lampiran 7. Surat Telah Melakukan Penelitian Tugas Akhir Skripsi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Istrumen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9.	Error! Bookmark not defined.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah sarana untuk membantu proses pembelajaran, atau bisa disebut juga sebagai sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran untuk menimbulkan motivasi belajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu belajar peserta didik untuk lebih bisa belajar mandiri dan juga sebagai alat untuk memperlancar komunikasi atau interaksi guru dengan peserta didik. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (R Ibrahim, Nana Syaodih S,1996:112).

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal penting yang menentukan tercapai tidaknya sebuah tujuan pembelajaran. Faktor ketercapaian tujuan pembelajaran ditandai dengan pola tingkah laku dari beberapa faktor diantaranya faktor pendidik, peserta didik, lingkungan, metode dan media pembelajaran. Dengan berpusatnya tujuan pengajaran pada siswa, keberhasilan belajar-mengajar lebih banyak dinilai dari seberapa jauh perubahan-perubahan perilaku yang diinginkan telah terjadi pada diri siswa (R Ibrahim, Nana Syaodih S,1996:70). Untuk itu strategi pembelajaran yang digunakan guru harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan lingkungannya. Salah satunya dengan adanya modul pembelajaran yang bisa

digunakan guru sebagai penunjang pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas, kualitas pembelajaran, meningkatkan penguasaan materi baik guru maupun peserta didik dan juga mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Muhammadiyah 1 Sleman terhadap proses pembelajaran (18 September- 18 November 2017) guru sampai saat ini menggunakan modul cetak sebagai media pembelajaran. Guru menggunakan modul cetak sebagai pegangan siswa yang diberikan disetiap pertemuan yang tidak utuh dalam bentuk modul buku lengkap namun hanya bab yang dipelajari pada saat pembelajaran tersebut saja. Jadi siswa akan mendapatkan modul cetak baru disetiap pertemuannya. Guru memberikan metode tersebut supaya tidak membebani siswa untuk membayar secara langsung modul cetak secara utuh, jadi siswa bisa membayarnya disetiap pertemuan untuk mendapatkan materi dipertemuan itu juga. Mungkin cara itu tepat untuk meringankan pengeluaran siswa terutama untuk siswa yang tidak selalu berkecukupan kebutuhannya. Namun ada masalah yang timbul pada saat menggunakan metode itu, yaitu selain siswa tidak bisa belajar sebelum materi disampaikan juga tidak sedikit siswa yang beranggapan, jika materi tersebut sudah selesai maka modul cetak tersebut sudah tidak digunakan lagi, jadi siswa tidak merawatnya bahkan seringkali ditinggal dikelas yang mengakibatkan hilangnya modul tersebut.

Selain observasi terhadap proses pembelajaran, peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa di SMK Muhammadiyah 1 Sleman kelas XI multimedia khususnya tentang apa pendapat mereka mengenai modul cetak yang digunakan pada proses pembelajaran selama ini. Pada umumnya siswa

menganggap bahwa modul cetak kurang efektif, karena dari segi biaya siswa harus mengeluarkan uang terus menerus untuk mendapatkan modul cetak. Dimana modul cetak tersebut masih kurang efektif untuk peserta didik di SMK Muhammadiyah 1 Sleman khususnya, karena selain boros juga mudah hilang karena dalam bentuk kertas fotokopi. Sebagian besar siswa kelas XI multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman kurang bisa merawat dan menjaga modul dalam bentuk kertas fotokopi itu jadi mudah rusak, sering dibolak balik yang mengakibatkan sobeknya modul tersebut dan tidak sedikit siswa yang kehilangan modulnya karena tidak disimpan dengan baik. Peserta didik yang belajar menggunakan media cetak dan dengan metode ceramah cenderung lebih cepat bosan. Efek dari kebosanan yang peserta didik rasakan saat pembelajaran yaitu peserta didik menjadi kurang memperhatikan guru saat mengajar dan menjadikan peserta didik tidak begitu paham dengan apa yang di jelaskan oleh guru.

Kelemahan dari modul cetak lainnya yaitu pada gambar-gambar tutorial yang kurang jelas baik karena kualitas gambar atau kualitas percetakannya. Video tutorial juga tidak diberikan kepada siswa, hanya diputarkan dengan proyektor didepan kelas dengan alasan agar siswa mengerjakan bersama-sama tanpa ada yang mendahului atau tertinggal. Hal tersebut menyebabkan beberapa masalah saat dilakukan karena kemampuan belajar siswa berbeda-beda, ada yang menangkap secara cepat dan ada juga sebaliknya, sehingga berpengaruh kepada nilai hasil belajar siswa. Meskipun sudah mencapai KKM ada beberapa siswa yang masih dibawah kriteria kelulusan minimum pada mata pelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere*.

Berhasilnya suatu tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami peserta didik dan guru. Tujuan pengajaran diartikan sebagai suatu upaya pendidik/guru dalam hubungan dengan tugas-tugasnya membina peserta didik (R Ibrahim, Nana Syaodih S, 1996:69). Seorang guru dituntut menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, diantaranya dengan pemilihan media pembelajaran yang mempermudah penyampaian materi untuk menimbulkan daya tarik peserta didik dalam menyerap materi, dan salah satu media yang dapat digunakan adalah modul elektronik (E-Modul).

E-modul lebih mudah dipahami peserta didik karena lebih menarik dan interaktif dengan adanya audio, video tutorial dan latihan soal yang dikemas dalam satu produk yang lebih menarik untuk menimbulkan niat belajar peserta didik. Selain itu juga dapat dibuka dimana saja dan kapan saja secara praktis. Dengan adanya e-modul dapat mempermudah peserta didik dalam belajar mandiri sesuai kemampuan masing-masing. Penggunaan e-modul sebagai sumber belajar memiliki beberapa manfaat diantaranya, dapat menambah dan memperluas bahan ajar yang di berikan didalam kelas, menambah rangsangan untuk berfikir dan berkembang lebih lanjut dan sebagai bahan belajar mandiri siswa tanpa didampingi guru.

Berdasarkan penjelasan diatas diperlukan adanya pengembangan bahan ajar untuk digunakan siswa yang praktis, tidak memerlukan biaya tambahan dan mudah digunakan pada saat pembelajaran, yaitu modul elektronik yang dilengkapi video tutorial dan latihan soal beserta nilainya untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi tersebut. Dengan adanya modul

elektronik ini diharapkan menambah bahan ajar guru untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa untuk lebih senang dan giat belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Peserta didik hanya terpaku dalam penjelasan guru dari media cetak yang membuat peserta didik kurang termotivasi untuk lebih giat belajar.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran yang ada.
3. Hasil belajar pada mata pelajaran sinematografi untuk materi *Adobe Premiere* rata-rata hanya mencapai KKM bahkan ada yang belum mencapai KKM.

C. Pembatasan Masalah

Penggunaan media cetak modul yang kurang menarik menyebabkan hambatan belajar bagi peserta didik yaitu kurangnya semangat dan motivasi untuk mengetahui materi pembelajaran lebih lanjut. Selain itu kurangnya pemanfaatan fasilitas sekolah untuk menunjang proses pembelajaran dan juga peserta didik yang hanya terpaku dengan penjelasan ceramah guru karena guru tidak menyediakan bahan ajar yang lengkap sesuai kebutuhan peserta didik menimbulkan minat belajar peserta didik lemah. Pada penelitian ini, peneliti bertujuan untuk membuat e-modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi untuk kelas XI program keahlian multimedia di SMK

Muhammadiyah 1 Sleman dan mengetahui kelayakan dari e-modul yang telah dibuat untuk kelas XI program keahlian Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan e-modul sebagai bahan ajar *Adobe Premiere* sesuai kebutuhan mata pelajara Sinematografi untuk kelas XI program keahlian multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman.
2. Bagaimana kelayakan e-modul untuk digunakan sebagai bahan ajar sinematografi materi *Adobe Premiere* untuk kelas XI program keahlian multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman.

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian yang dilaksanakan ini memiliki beberapa tujuan diantaranya:

1. Mengembangkan E-Modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi untuk kelas XI program keahlian multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman.
2. Mengetahui kelayakan E-Modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi untuk kelas XI program keahlian multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman.

F. Manfaat Pengembangan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasil dari apa yang telah peneliti kerjakan bermanfaat :

1. Bagi Guru

Menambah bahan ajar yang lebih diminati oleh peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran.

2. Bagi Peserta didik

Sebagai sumber belajar yang mudah dan efektif untuk menunjang pembelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere*.

3. Bagi peneliti selanjutnya.

Peneitian ini diharapkan bisa sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa yang dapat dikembangkan lebih lanjut lagi.

G. Asumsi Pengembangan

Dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan dari penilaian kelayakan produk yang dilakukan oleh beberapa ahli. Dan produk yang telah dikembangkan digunakan sebagai bahan ajar di SMK Muhammadiyah 1 sleman untuk kelas XI program keahlian multimedia khususnya.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk e-modul yang diharapkan peneliti adalah e-modul pembelajaran yang dapat digunakan guru dan peserta didik untuk mempermudah

pembelajaran materi *Adobe Premiere* pada mata pelajaran sinematografi.

Adapun gambaran hasil e-modul adalah sebagai berikut:

1. E-modul dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash* dengan format aplikasi *.swf* dan *.exe*
2. Gambar yang terdapat pada E-Modul lebih jelas karena bisa diperbesar
3. Soal latihan dibuat dengan skor penilaian untuk mengetahui kemampuan siswa secara langsung.
4. Terdapat video tutorial untuk menambah penjelasan materi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah bagian dari persiapan guru dalam proses pembelajaran. Bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan (dalam hal ini adalah silabus perkuliahan, silabus mata pelajaran, dan/atau silabus mata diklat tergantung pada jenis pendidikan yang diselenggarakan) dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Bahan ajar dapat diartikan sebagai bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku (Ika Lestari, 2013:1-2).

Dalam penyusunan bahan ajar, kemampuan guru sangat berpengaruh karena akan berdampak pada berhasilnya sebuah tujuan pembelajaran yang dicapai, jadi perlu diperhatikan adanya metode pembelajaran, batasan-batasan dan cara mengevaluasi dalam bahan ajar yang disusun secara sistematis sesuai kurikulum yang digunakan untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.

2. Media Pembelajaran

Metode ceramah yang diberikan guru dalam proses belajar mengajar menuntut peserta didik untuk mendengarkan dan membayangkan apa yang dijelaskan guru, padahal kenyataannya peserta didik lebih bisa memahami dengan melihat langsung bagaimana bentuknya untuk dapat merekam dan

menyimpannya kedalam otak untuk bisa diingat kembali. Dalam kasus seperti ini tentunya guru membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk menunjang daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Media bisa dalam bentuk teks, gambar, audio dan lainnya. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam hal ini adalah modul elektronik. Modul elektronik merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, oleh karena itu modul harus berisi tentang kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi, dan balikan terhadap evaluasi (Prastowo, 2011: 104-105). Tujuan adanya modul elektronik supaya peserta didik dapat belajar mandiri berdasarkan kecepatan belajar peserta didik yang berbeda. Modul elektronik dapat dipelajari berkali-kali atau diulang oleh peserta didik yang kecepatan belajarnya rendah, sedangkan yang berkecepatan belajar tinggi modul elektronik dapat dipelajari secara cepat.

3. Modul Pembelajaran

a. Pengertian Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dibuat guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang digunakan peserta didik sebagai bahan belajar. Modul pembelajaran dapat dijadikan bahan belajar mandiri oleh peserta didik pada saat belajar tanpa dampingan dari guru.

b. Tujuan Dibuat Modul Pembelajaran

Modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, oleh karena itu modul harus berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi, dan umpan balik terhadap evaluasi (Prastowo, 2011: 104-105). Tujuan adanya modul elektronik supaya peserta didik dapat belajar mandiri karena dengan kecepatan belajar peserta didik yang berbeda, modul elektronik dapat dipelajari berkali-kali atau diulang oleh peserta didik yang kecepatan belajarnya rendah, sedangkan yang berkecepatan belajar tinggi modul elektronik dapat dipelajari secara cepat.

c. Karakteristik Modul Pembelajaran

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi belajar, pengembangan modul harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai modul (Depdiknas, 2008:4-7):

1) *Self Instruction*

Karakteristik tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instruction*, maka modul harus:

- a) Memuat tujuan pembelajaran yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
- b) Memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil/spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas.

- c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.
- d) Terdapat soal-soal latihan, tugas atau sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik.
- e) Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan peserta didik.
- f) Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- g) Terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (*self assessment*).
- h) Terdapat informasi tentang rujukan/ pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.

2) *Self Contained*

Modul dikatakan *self contained* bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta didik mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu standar kompetensi/kompetensi dasar, harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan standar kompetensi/kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

3) **Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)**

Stand alone atau berdiri sendiri merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersama-

sama dengan bahan ajar/media lain. Dengan menggunakan modul, peserta didik tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut. Jika peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai modul yang berdiri sendiri.

4) Adaptif

Modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel/luwes digunakan di berbagai perangkat keras (*hardware*).

5) Bersahabat/Akrab (*User Friendly*)

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan, merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

d. Langkah Penyusunan Modul Pembelajaran

Penyusunan modul dilakukan dengan tahapan sebagai berikut (Depdiknas: 18-30) :

1) Analisis kebutuhan modul

Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis silabus dan RPP untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan peserta didik dalam

mempelajari kompetensi yang telah diprogramkan. Tujuan analisis kebutuhan modul adalah untuk mengidentifikasi dan menetapkan jumlah dan judul modul yang harus dikembangkan dalam satu satuan program tertentu. Satuan program tersebut dapat diartikan sebagai satu tahun pelajaran, satu semester, satu mata pelajaran atau lainnya.

2) Desain modul

Desain penulisan modul yang dimaksud disini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh guru. Di dalam RPP telah memuat strategi pembelajaran dan media yang digunakan, garis besar materi pembelajaran dan metode penilaian serta perangkatnya. Dengan demikian, RPP diacu sebagai desain dalam penyusunan/penulisan modul.

3) Implementasi

Implementasi modul dalam kegiatan belajar dilaksanakan sesuai dengan alur yang telah digariskan dalam modul. Bahan, alat, media dan lingkungan belajar yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran diupayakan dapat dipenuhi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Strategi pembelajaran dilaksanakan secara konsisten sesuai dengan skenario yang ditetapkan.

4) Penilaian

Penilaian hasil belajar dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik setelah mempelajari seluruh materi yang ada dalam modul. Pelaksanaan penilaian mengikuti ketentuan yang telah dirumuskan di dalam modul. Penilaian hasil belajar dilakukan menggunakan instrumen yang telah dirancang atau disiapkan pada saat penulisan modul.

5) Evaluasi dan validasi

Modul yang telah dan masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran, secara periodik harus dilakukan evaluasi dan validasi. Evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan modul dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya. Untuk keperluan evaluasi dapat dikembangkan suatu instrumen evaluasi yang didasarkan pada karakteristik modul tersebut. Instrumen ditujukan baik untuk guru maupun peserta didik, karena keduanya terlibat langsung dalam proses implementasi suatu modul. Dengan demikian hasil evaluasi dapat objektif. Validasi merupakan proses untuk menguji kesesuaian modul dengan kompetensi yang menjadi target belajar. Bila isi modul sesuai, artinya efektif untuk mempelajari kompetensi yang menjadi target belajar, maka modul dinyatakan valid (sahih). Validasi dapat dilakukan dengan cara meminta bantuan ahli yang menguasai kompetensi yang dipelajari. Bila tidak ada, maka dilakukan oleh sejumlah guru yang mengajar pada bidang atau kompetensi tersebut. Validator membaca ulang dengan cermat isi modul. Validator memeriksa, apakah tujuan belajar, uraian materi, bentuk kegiatan, tugas, latihan atau kegiatan lainnya yang ada diyakini dapat efektif untuk digunakan sebagai media mengasai kompetensi yang menjadi target belajar. Bila hasil validasi ternyata menyatakan bahwa modul tidak valid maka modul tersebut perlu diperbaiki sehingga menjadi valid.

4. Modul Elektronik

Modul elektronik (E-Modul) merupakan bentuk implementasi dari perkembangan teknologi saat ini yaitu dengan memanfaatkan media elektronik berupa komputer. E-Modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi

materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. E-Modul dapat didefinisikan sebagai alat pembelajaran yang dirancang secara elektronik, berisi materi sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Tim P2M LPPM UNS, 2013:2).

Kelebihan dari adanya Modul elektronik (Tim P2M LPPM UNS, 2013:4-5) diantaranya:

- a. Mampu membelajarkan diri sendiri.
- b. Materi dikemas dalam unit-unit kecil dan tuntas, tersedia contoh-contoh, ilustrasi yang jelas.
- c. Dapat mengukur tingkat penguasaan materi peserta didik
- d. Tersedia instrumen penilaian yang memungkinkan peserta didik melakukan *self assessment* terdapat umpan balik atas penilaian.

5. Pengembangan Modul Elektronik

Penelitian pengembangan yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (mengembangkan produk yang sudah ada atau membuat produk yang belum ada). Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dimaksud adalah modul elektronik pembelajaran *Adobe Premiere* Langkah awal yang perlu dilakukan dalam pengembangan suatu modul baik modul cetak maupun modul elektronik adalah menetapkan desain atau rancangannya (Depdikna, 2008:8-11). Kedudukan desain dalam pengembangan modul adalah sebagai salah satu dari komponen prinsip

pengembangan yang mendasari dan memberi arah teknik dan tahapan penyusunan modul.

Modul harus dikembangkan atas dasar hasil analisis kebutuhan dan kondisi. Perlu diketahui dengan pasti materi belajar apa saja yang perlu disusun menjadi suatu modul, berapa jumlah modul yang diperlukan, siapa yang akan menggunakan, sumber daya apa saja yang diperlukan dan telah tersedia untuk mendukung penggunaan modul, dan hal-hal lain yang dinilai perlu. Selanjutnya, dikembangkan desain modul yang dinilai paling sesuai dengan berbagai data dan informasi objektif yang diperoleh dari analisis kebutuhan dan kondisi. Bentuk, struktur dan komponen modul seperti apa yang dapat memenuhi berbagai kebutuhan dan kondisi yang ada.

Berdasarkan desain yang telah dikembangkan, disusun modul yang dibutuhkan dengan proses penyusunan modul yang terdiri dari tiga tahapan pokok yaitu:

- a. Penetapan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai.
Tahapan ini perlu diperhatikan berbagai karakteristik dari kompetensi yang akan dipelajari, karakteristik peserta didik, dan karakteristik konteks dan situasi dimana modul akan digunakan
- b. Memproduksi atau mewujudkan fisik modul. Komponen isi modul antara lain meliputi: tujuan belajar, prasyarat pembelajar yang diperlukan, substansi atau materi belajar, bentuk-bentuk kegiatan belajar dan komponen pendukungnya.

- c. Mengembangkan perangkat penilaian. Dalam hal ini perlu diperhatikan agar semua aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap terkait) dapat dinilai berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan.

E-modul yang telah diproduksi kemudian digunakan atau diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. E-modul yang telah dan masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara periodik harus dilakukan evaluasi dan validasi. Evaluasi lebih dimaksudkan untuk mengetahui dan mengukur apakah implementasi pembelajaran dengan modul dapat dilaksanakan sesuai dengan desain pengembangannya. Bila tidak atau kurang optimal, maka modul perlu diperbaiki sesuai dengan hasil evaluasi. Sedangkan validasi, lebih ditujukan untuk mengetahui dan mengukur apakah materi atau isi modul masih sesuai (valid) dengan perkembangan kebutuhan dan kondisi yang berjalan saat ini.

Tujuan pengembangan modul elektronik menurut Tim P2M LPPM UNS (2013:7), yaitu:

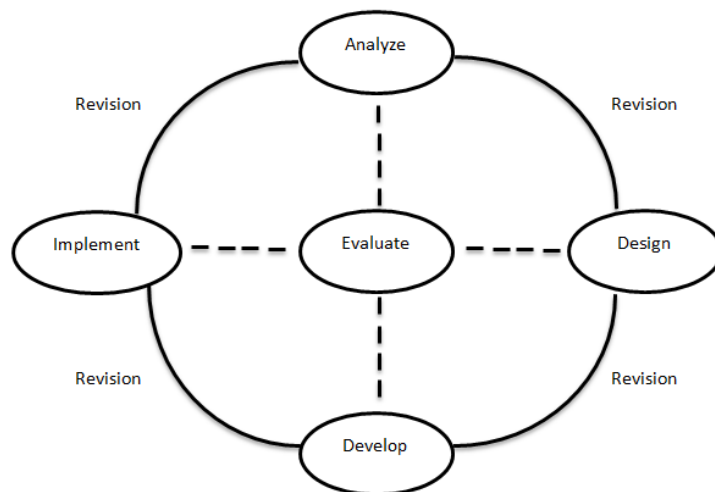
- a. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
- b. Mengatasi ketebatasan waktu, ruang dan daya indera, baik siswa atau peserta diklat maupun guru atau instruktus.
- c. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai kemampuan minatnya dan dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Tabel 1. Perbedaan Modul Elektronik dengan Modul Cetak

No.	Modul Elektronik	Modul Cetak
1.	Format elektronik dalam bentuk file *.swf atau *.exe	Format cetak dalam bentuk kertas
2.	Menggunakan suatu perangkat tertentu untuk menggunakannya (PC/Laptop)	Tidak perlu menggunakan perangkat pembantu untuk menggunakannya karena menggunakan kertas
3.	Dapat disimpan di flashdisk dan mudah dibawa kemana-mana tanpa ruang yang besar.	Membutuhkan ruang yang besar untuk membawanya karena dalam bentuk buku tebal.
4.	Tidak mudah rusak atau hilang.	Mudah rusak terkena air atau robek karena sudah terlalu lama pemakaian.
5.	Dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif, gambar dan video tutorial untuk memperjelas materi.	Hanya ada gambar.

6. Langkah-langkah Pengembangan

Penelitian pengembangan menggunakan langkah-langkah dari Robert Maribe Branch (2009). Robert Maribe Branch mengembangkan *Instructional Design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Langkah-langkah pengembangan Robert Maribe Branch ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Robert Maribe Branch

Analysis, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design*, merupakan tahapan perencanaan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development*, adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

7. Tinjauan Pembelajaran *Adobe Premiere*

Adobe Premiere adalah salah satu materi dalam mata pelajaran sinematografi program keahlian multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Pada materi *Adobe Premiere* terdapat standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai landasan kemampuan yang harus di capai siswa. Penjelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat dilihat pada Tabel 2. Dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar, maka

penyusunan E-Modul akan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran.

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
mengoperasikan <i>software</i> penyunting video (<i>Adobe Premiere</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengoperasikan <i>software Adobe Premiere</i> penyunting video 2. Menggunakan menu dan ikon yang terdapat di dalam <i>software Adobe Premiere</i> 3. Mengolah video dengan memberi efek dan transisi 4. Mengolah audio yang ada didalam video dengan <i>software Adobe Premiere</i>

8. Adobe Flash

Adobe flash (dulu dikenal dengan *Macromedia Flash*) merupakan platform multimedia yang awalnya dikembangkan oleh Macromedia, dan sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh Adobe System. *Flash* dapat memanipulasi grafik vektor dan raster, serta mendukung *streaming* audio dan video. *Flash* mempunyai bahasa *scripting* yang disebut *ActionScript* (Iwan Binanto, 2010:231). *Adobe flash* menyediakan berbagai macam fitur yang sangat membantu pembuatan media pembelajaran sebagai bahan ajar menjadi semakin mudah dan menarik. Gambar logo *Software Adobe Flash* seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Logo Software Adobe Flash

Adobe Flash sangat mudah digunakan (*user friendly*) karena dapat berinteraksi dengan pengguna (interaktif). Bagi para guru, hal tersebut sangat membantu kinerjanya. Seorang guru bisa membuat media pembelajaran interaktif dengan *Adobe flash* untuk menarik minat belajar siswa di kelas.

Kelebihan *Adobe Flash* menurut Jibril A (sumber TAS Unaisah, 2018:35-36):

- a. Membuat tombol lebih dinamis dengan memaksimalkan *ActionScript 6.0*.
- b. Dapat membuat objek tiga dimensi seperti logo tiga dimensi.
- c. Beberapa tool grafis yang terdapat pada *software* grafis Adobe diadaptasi dan dimaksimalkan di *software Adobe Flash*.
- d. Tampilan *interface* yang simpel dan cukup mudah dicerna.
- e. Membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan sebelumnya.

- f. Dapat dikonversikan dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum di penggunaan *software* lain, seperti *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov* dan lain sebagainya

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti telah membaca beberapa penelitian yang relevan dengan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yang serupa namun beda bidang keahlian sebagai referensi yang berkaitan dengan E-Modul yang dapat dijadikan perbandingan untuk pengembangan penelitian yang dilakukan, di antaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Budi Erinawati yang berjudul “Pengembangan E-Modul Penggabungan dan Pemberian Efek Citra Bitmap Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Klaten” dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kelayakan E-Modul berdasarkan penilaian ahli media mencapai 3,19, penilaian ahli materi 3,46 dan uji coba terhadap siswa mencapai 3,29, sehingga kelayakan E-Modul yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dan hasil evaluasi belajar siswa diperoleh persentase 85,71% pada kategori kriteria keberhasilan tinggi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Faisal (2015) yang berjudul “Pengembangan E-Modul pembelajaran Pneumatik pada Mata Pelajaran Proses Dasar Kejuruan Mesin di SMK N 3 Yogyakarta” , dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dan model *waterfall*. Hasil uji kelayakan dari aspek materi oleh ahli materi

memperoleh persentase 75% dan oleh guru 81,25% (dengan kategori baik), penilaian aspek media oleh ahli media memperoleh persentase 76% dan oleh guru 79% (dengan kategori baik) dan oleh siswa sebesar 81,28% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Penilaian aspek pembelajaran modul oleh guru memperoleh persentase 82,57% termasuk kategori “Sangat Layak” dan oleh siswa sebesar 78% termasuk kategori “baik”. Hasil penelitian tersebut termasuk dalam kategori baik dan layak untuk digunakan.

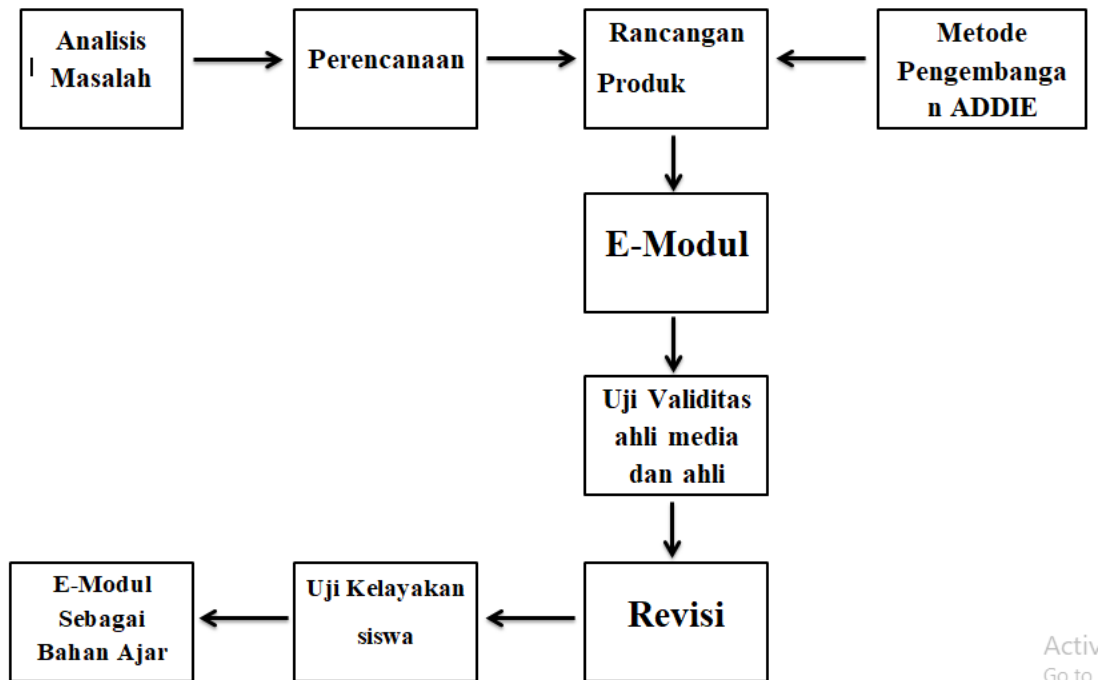
3. Penelitian yang dilakukan oleh Riska Dami Ristanto (2014) yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik *Adobe Photoshop* untuk Kelas X SMK” dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Hasil uji kelayakan ahli materi diperoleh skor rata-rata 128 dengan kriteria sangat layak. Hasil uji kelayakan ahli media diperoleh skor rata-rata 113,5 dengan kriteria sangat layak. Hasil respon siswa terhadap modul elektronik dalam ujicoba I diperoleh skor rata-rata 92 dan skor rata-rata 93,3 pada ujicoba II. Hasil test uji efektifitas penggunaan modul elektronik menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* 56,09 dan nilai rata-rata *post-test* 68,43. Dari nilai hasil evaluasi penggunaan modul elektronik tersebut meningkat sebesar 12,43 sehingga terjadi perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul elektronik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul elektronik pada materi *Adobe Photoshop* layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Moh Nurman Slikun Ihsan (2014) yang berjudul “Pengembangan Modul Elektronik Microsoft Excel 2017 untuk

Kelas XI sekolah menengah Atas” dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Hasil uji kelayakan ahli materi diperoleh skor rata-rata 112,67 dengan kriteria layak. Hasil uji kelayakan ahli media diperoleh skor rata-raa 99 dengan kriteria sangat layak. Hasil respon siswa terhadap modul elektronik diperoleh rata-rata skor 106,59 dengan kriteria baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul elektronik *Microsoft Excel 2007* layak digunakan pada proses pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Perkembang teknologi sampai saat ini sudah sangat berkembang, dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju, guru sebagai pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi tersebut kedalam proses pembelajaran, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Faktor ketercapaian tujuan pembelajaran ditandai dengan pola tinggkah laku dari faktor pendidik, peserta didik, lingkungan, metode dan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan guru sebagai alat bantu proses pembelajar agar peserta didik lebih bisa belajar mandiri.

Modul elektronik (E-Modul) dapat dijadikan media belajar mandiri siswa.. Modul elektronik dibuat menarik dan interaktif dengan audio, video tutorial dan latihan soal agar menimbulkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut menjadi latar belakang penelitian ini untuk menyusun sebuah E-Modul *Adobe Premiere* kelas XI untuk program keahlian multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Alur kerangka pikir dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Alur Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan E-modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sleman ?
2. Apakah e-modul mata pelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere* memenuhi penilaian kelayakan aspek kelayakan isi ?
3. Apakah e-modul mata pelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere* memenuhi penilaian kelayakan aspek kebahasaan ?
4. Apakah e-modul mata pelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere* memenuhi penilaian kelayakan aspek penyajian ?

5. Apakah e-modul mata pelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere* memenuhi penilaian kelayakan aspek tampilan desain ?
6. Apakah e-modul mata pelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere* memenuhi penilaian kelayakan aspek kemudahan penggunaan ?
7. Apakah e-modul mata pelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere* memenuhi penilaian kelayakan aspek konsistensi ?
8. Apakah e-modul mata pelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere* memenuhi penilaian kelayakan aspek kegrafikan ?
9. Apakah e-modul mata pelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere* memenuhi penilaian kelayakan aspek kemanfaatan ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

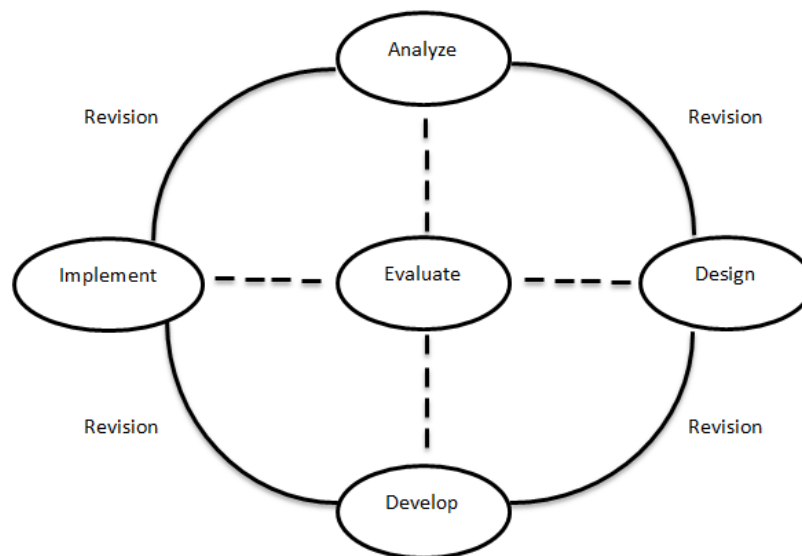
Penelitian ini menggunakan model pendekatan dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (sumber: Borg *and* Gall 1988 dalam Sugiono: 2016). Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan modul pembelajaran kedalam bentuk elektronik dengan mengacu model pengembangan ADDIE yang meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk tersebut sudah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). Richey and Kelin (2010) dalam bidang pembelajaran menyatakan bahwa saat ini penelitian dan pengembangan disebut sebagai perancangan dan penelitian pengembangan.

Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono,2014 : 29)

Robert Maribe Branch (2009) mengembangkan desain pembelajaran dengan model pendekatan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) yang digambarkan seperti Gambar 4.



Gambar 4. Model Pengembangan ADDIE

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Penelitian pengembangan E-Modul Adobe Premiere mata pelajaran sinematografi kelas XI multimedia dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1

Sleman yang beralamatkan Jl. Argowisata KM 01, Panasan, Triharjo, Sleman, Yogyakarta. Penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan pada bulan april 2018. Dengan menggunakan satu kelas XI MM1 sebagai bahan penelitian.

Berdasarkan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, berikut penjelasannya:

a) *Analysis*

Analisis adalah tahap awal dalam penelitian pengembangan untuk mengetahui situasi dan lingkungan dari produk yang akan dikembangkan sehingga dapat ditemukan apa saja yang dibutuhkan dari produk yang akan dikembangkan. Penelitian pengembangan dibuat karena adanya masalah dalam metode atau model pembelajaran yang diterapkan selama ini di kelas XI program keahlian multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Masalah tersebut terjadi bisa disebabkan karena berbagai faktor dan diharapkan dengan penelitian pengembangan ini bisa menjadi solusi dari permasalahan tersebut.

Analisis dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi terkait pembuatan produk yang akan dikembangkan. Informasi didapat dari tinjauan hasil observasi mengenai lingkungan, analisis pebelajar, analisis pembelajaran, dan analisis media pembelajaran termasuk tujuan pembelajaran yang harus dicapai sehingga mendapatkan gambaran produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

b) *Design*

Tahap kedua dari penelitian dan pengembangan adalah mendesain atau membuat rancangan yang perlu dikembangkan dari produk. Hal yang perlu diperhatikan pada proses perancangan adalah:

- 1) Membuat gambaran isi E-Modul dengan konsep yang akan disajikan di dalam E-Modul.
- 2) Membuat instrumen penelitian atau penilaian E-Modul dari ahli materi, ahli media dan siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan E-Modul.

c) *Development*

Setelah desain dari penelitian selesai maka selanjutnya ketahap *Development* atau pengembangan adalah tahapan pembuatan dan pengujian produk atau perwujudan dari rancangan produk menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk yang sudah dikembangkan akan diukur kelayakannya oleh ahli untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kegunaan produk.

d) *Implementation*

Implementation adalah tahap pembuatan dan pengujian produk. Merupakan tahap dimana rancangan dan model produk yang telah dikembangkan diterapkan pada situasi nyata di dalam proses pembelajaran setelah dinyatakan layak oleh ahli dan uji coba kepada peserta didik. Penerapan E-Modul dilaksanakan di kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Penerapan E-Modul dilakukan untuk mengetahui hasil kelayakan dari pengembangan E-Modul kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah menggunakan E-Modul *Adobe Premiere*

e) *Evaluation*

Evaluasi adalah tahap penilaian akhir untuk menyempurnakan E-Modul yang telah dinilai oleh para ahli dan telah diuji cobakan kepada peserta didik untuk menyatakan E-Modul *Adobe Premiere* untuk kelas XI program

keahlian multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang terlibat dalam penelitian pengembangan ini adalah:

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan validator segi materi pada pengembangan E-Modul *Adobe Premiere* mata pelajaran sinematografi untuk kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Ahli materi meliputi satu dosen dan satu guru SMK Muhammadiyah 1 Sleman untuk menilai E-Modul sesuai instrumen yang dibuat oleh peneliti serta memberi masukan untuk perbaikan E-Modul.

b. Ahli Media

Ahli media adalah validator dari segi media yang terdiri dari dua dosen yang paham multimedia yang akan memberi penelitian terhadap E-Modul dari segi penyajian multimedia pada E-Modul yang telah dikembangkan oleh peneliti.

c. Siswa

Uji coba penggunaan E-Modul pembelajaran adalah siswa kelas XI MM 1 SMK Muhammadiyah 1 Sleman yang berjumlah 27 siswa.

Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah elektronik modul (E-Modul) pembelajaran yang akan digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sinematografi materi *Adobe Premiere* kelas XI multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara dan angket. Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran dikelas untuk memperoleh gambaran produk yang akan dibuat dan informasi permasalahan pembelajaran *Adobe Premiere*. Observasi digunakan karena banyak kejadian penting yang hanya dapat diperoleh melalui observasi. Hasil observasi lebih akurat dan tidak dapat disangkal karena benar-benar dilihat jadi subjek penelitian tidak dapat berbohong. Pengumpulan data dengan teknik wawancara dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi dari beberapa peserta didik dan guru terkait penggunaan bahan ajar yang digunakan seama ini apakah bisa diterima dengan baik atau membutuhkan bahan ajar yang lebih bisa membantu siswa belajar. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013: 142). Penelitian ini menggunakan kuesioner atau angket untuk mengumpulkan data karena efektif untuk penelitian yang memiliki jumlah sampel banyak dan pengisian kuesioner dapat dilakukan bersama-sama dalam satu waktu. Angket dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat dapat memperoleh banyak data atau keterangan. Selain itu subjek penelitian juga dapat menjawab sesuai keadaan tanpa dipengaruhi oleh orang lain. Secara khusus kuesioner penelitian ini akan menggunakan jenis skala *Likert* untuk mengungkap pendapat dari responden, dengan empat pilihan jawaban agar tidak ada pilihan netral. Tanggapan

responden dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju.

b. Instumen Pengumpulan Data

1) Instrumen Observasi

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis mengenai informasi yang dibutuhkan untuk memperoleh gambaran produk yang akan peneliti buat. Kisi-kisi observasi berisi aspek pembelajaran, bahan ajar, dan kompetensi yang harus dicapai. Kisi-kisi instrumen observasi ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Observasi

No	Aspek	Indikator
1.	Pembelajaran	Penggunaan waktu
		Penyampaian Materi
		Karakteristik siswa
2.	Bahan ajar	Bentuk bahan ajar
		Penggunaan bahan ajar
		Isi materi
3.	Kompetensi yang harus dicapai	Standar Kompetensi
		Kompetensi dasar

2) Instrumen Kelayakan

Kuesioner atau angket merupakan instrumen yang berisi serangkaian pertanyaan yang harus dijawab responden untuk mengumpulkan informasi. Responden dapat memilih jawaban secara bebas tanpa terpengaruhi orang lain. Dengan jenis skala *Likert* yang digunakan terdapat empat pilihan jawaban agar tidak ada jawaban netral. Kisi-kisi kelayakan modul elektronik *Adobe Premiere* diberikan kepada tiga penilai berdasarkan aspek penilaiannya masing-masing, yaitu ahli materi, ahli media, dan siswa.

1. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

Angket yang dibuat untuk mengetahui kelayakan E-Modul dari aspek materi pembelajaran. Angket yang dibuat akan digunakan oleh ahli materi yang akan ditinjau dari 4 aspek yaitu isi, kebahasaan, sajian dan manfaat. Kisi-kisi yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli materi ditunjuk pada Tabel 4.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian SK, KD	1,2,3
		Kesesuaian materi	4,5,6,7,9
		Kesesuaian kebutuhan siswa	8
2.	Kebahasaan	Keterbacaan	10,11
		Kejelasan informasi	12,13
		Penggunaan bahasa yang baik dan	14,15

		benar	
3.	Penyajian	Kejelasan tujuan	16
		Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-module</i>	17,18
		Urutan penyajian	19,20
		Kelengkapan informasi	21,22,23
4.	Kemanfaatan	mempermudah KBM	24,25,26

2. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media

Angket yang dibuat untuk mengetahui kelayakan E-Modul dari bentuk media pembelajaran dari segi multimedia . Angket yang dibuat akan digunakan oleh ahli media yang akan ditinjau dari 4 aspek yaitu isi, kebahasaan, sajian dan manfaat. Kisi-kisi yang akan digunakan dalam uji kelayakan oleh ahli materi ditunjuk pada Tabel 5.

Tabel 5. Kisi-kisi Intrumen Uji Kelayakan Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Tampilan <i>e-module</i>	Bentuk dan jenis huruf	1,2
		Kesesuaian warna	3,4
		tata letak	5
		format halaman	6
		kemenarikan desain	7
2.	Kemudahan	kemudahan penggunaan	8,9

	penggunaan	Penyajian	10,11,12,14
		Petunjuk	13
3.	Konsistensi	Konsistensi bentuk dan ukuran huruf	15,16,17,
		Konsistensi tata letak	18
		Konsistensi navigasi	19,20
4.	Aspek kegrafikan	Kesesuaian warna	21
		Gambar	22
		Desain tampilan	23
		Video	24

3. Instrumen Uji Kelayakan untuk siswa

Siswa akan melakukan penilaian untuk mengetahui kelayakan modul elektronik pada kegiatan pembelajaran yang terdiri dari lima aspek yaitu, tampilan desain, penyajian materi, kebahasaan, kemanfaatan dan kegrafikan. Kisi-kisi instrumen uji kelayakan untuk siswa ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan untuk Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Tampilan desain	Desain	1
		Warna	2
2.	Penyajian	Kejelasan tujuan pembelajaran	3
		Urutan penyajian	4,5,6,7

		Kelengkapan informasi	8,10
		Kesesuaian Materi	9
3.	Kebahasaan	Keterbacaan	11,12
		Kejelasan informasi	13,14
		Penggunaan bahasa	15,16
4.	Kemanfaatan	Kemudahan	17,18
		Memperjelas	19
5.	Aspek kegrafikan	warna	20
		Gambar	21,22
		Tampilan	23
		Video	25

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data kuantitatif yang nantinya diubah menjadi data kualitatif. Dengan pengubahan data tersebut maka digunakan beberapa langkah untuk mengetahui kelayakan E-Modul yang telah diperoleh melalui angket oleh ahli media, ahli materi dan siswa adalah sebagai berikut:

1. Menentukan aturan pemberian skor terhadap kelayakan E-Modul yang ditunjukkan pada Tabel 7. Dengan skor maksimal ideal 4 sampai skor minimal ideal 1.

Tabel 7. Kriteria Penilaian Kuesioner

Keterangan	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

2. Menghitung skor rata-rata pada masing-masing data validasi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa (sugiyono, 2015:280) dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

Me = Mean (rata-rata)

\sum = Epsilon (jumlah)

x_i = Nilai x ke i sampai ke n

n = jumlah individu

Rumus perhitungan presentase skor ditulis dengan rumus dibawah ini:

$$Presentase\ Kelayakan\ (\%) = \frac{skor\ yang\ diobservasi}{skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

3. Dengan skala rating yang dihasilkan setelah diubah menjadi persentase rerata kemudian ditafsirkan kedalam data kualitatif menurut Sugiyono (2015), dengan golongan skala rating seperti Tabel 8.

Tabel 8. Kategori Kelayakan Berdasarkan Skala Rating

No	Interval Skor	Kategori Kualitatif
1.	0 – 25 %	Sangat Tidak Layak
2.	26 – 50 %	Tidak Layak
3.	51 – 75 %	Cukup Layak
4.	76 – 100 %	Sangat Layak

Setelah data-data yang terkumpul diolah dan dianalisis, maka akan diketahui bagaimana kelayakan E-Modul pengembangan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian dan pengembangan e-modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sleman ini menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai acuan pengembangannya. Dimana model ADDIE terdapat lima tahapan pengembangan yaitu, *Analysis, Design, Development, Impementation* dan *Evaluation*. E-Modul yang dikembangkan berisi tujuan dari e-modul, standar kompetensi dan kompetensi dasar dari *Adobe Premiere*, isi materi dari *Adobe Premiere*, video tutorial sebagai bahan penunjang materi, soal-soal latihan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mempelajari materi secara keseluruhan, glosarium sebagai kamus kata-kata yang ada di dalam materi, petunjuk penggunaan e-modul, sumber dari isi materi yang ada di dalam e-modul dan, informasi dari pembuat e-modul.

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan E-Modul *Adobe Premiere* untuk digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi dan untuk mengetahui kelayakan E-Modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi untuk kelas XI program keahlian multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Berikut hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dengan model pengembangan ADDIE:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal yang dilakukan pada penelitian pengembangan e-modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman adalah melakukan analisis kebutuhan dari e-modul di dalam kelas. Analisis yang digunakan adalah dengan melakukan observasi di dalam kelas pada saat pelajaran sinematografi dengan materi pembahasan *Adobe Premiere*. Observasi tersebut dilakukan di kelas XI multimedia yaitu di kelas MM1 dan MM2 yang berlangsung di laboratoriu komputer SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Tujuan dilakukannya observasi adalah untuk mendapatkan beberapa informasi terkait kebutuhan pengembangan modul elektronik dalam pembelajaran , diantaranya:

a. Kegiatan Pembelajaran

1) Kegiatan pendahuluan

Adobe Premiere merupakan salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran sinematografi khususnya kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Mata pelajaran sinematografi untuk kelas XI dibagi menjadi kelas praktikum dan kelas materi. Pada pengembangan ini dikhususkan pada kelas praktikum dimana kegiatan pembelajaran berlangsung selama 4 x 45 menit disetiap pertemuan. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan salam, memusatkan perhatian dan memperingatkan siswa untuk memakai *wearpack*. *Wearpack* merupakan seragam wajib yang digunakan siswa multimedia di SMK muhammadiyah pada saat mata pelajaran praktikum. Setelah semua rapi dan duduk pada tempatnya guru mempersilahkan salah satu siswa untuk menyiapkan kondisi siswa dikelas

dan memimpin berdoa. Setelah berdoa, guru melakukan presensi kehadiran dan sekaligus mengumpulkan tugas jika ada tugas yang belum diselesaikan pada pertemuan sebelumnya. Sebelum memasuki inti dari pembelajaran biasanya guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari siswa pada pertemuan tersebut.

2) Kegiatan inti

Masuk pada kegiatan inti pembelajaran, sebelum menjelaskan materi biasanya guru memberikan beberapa pertanyaan terkait materi yang akan disampaikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi yang akan dipelajari. Jadi, pada proses ini guru paham harus memulai dari mana penjelasan yang akan disampaikan terkait materinya. Guru mulai menjelaskan materi yang akan dilakukan siswa dengan demo produk apa yang akan dibuat atau dipraktikkan dengan menggunakan *software Adobe Premiere* yang ditampilkan dengan proyektor. Setelah menjelaskan, siswa diberi modul cetak materi praktikum untuk dipelajari dan dicoba oleh siswa. Guru baru memberikan modul cetaknya kepada siswa setelah menjelaskan materi agar siswa lebih konsentrasi terhadap penjelasan yang diberikan. Pada saat siswa sedang melakukan praktikum berdasarkan materi yang diberikan, guru juga mempersilahkan siswa untuk bertanya jika ada yang mengalami kesulitan dalam praktikum.

3) Kegiatan penutup

Sebelum berakhirnya pembelajaran pada pertemuan tersebut, guru meminta setiap siswa untuk mengumpulkan hasil praktiknya untuk dinilai dan memberikan tugas terkait dengan materi yang dipelajari agar siswa lebih mendalami dan memahami tentang apa yang sudah dipelajari. Setelah itu, guru menyimpulkan materi yang telah dibahas dan menjelaskan masalah yang dihadapi siswa dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada saat praktikum. Sebelum pembelajaran selesai guru dan siswa menutup kegiatan dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar yang dilanjutkan berdoa sebagai penutup kegiatan pembelajaran.

b. Penggunaan Bahan Ajar.

Guru menggunakan modul cetak sebagai pegangan siswa yang diberikan disetiap pertemuan yang tidak utuh dalam bentuk modul buku lengkap namun hanya bab yang dipelajari pada saat pembelajaran tersebut saja. Jadi siswa akan mendapatkan modul cetak baru disetiap pertemuannya. Guru memberikan metode tersebut supaya tidak membebani siswa untuk membayar secara langsung modul cetak secara utuk, jadi siswa bisa membayarnya disetiap pertemuan untuk mendapatkan materi dipertemuan itu juga. Mungkin cara itu tepat untuk meringankan pengeluaran siswa terutama untuk siswa yang tidak selalu berkecukupan kebutuhannya. Namun ada masalah yang timbul pada saat menggunakan metode itu, yaitu selain siswa tidak bisa belajar sebelum materi disampaikan juga tidak sedikit siswa yang beranggapan jika materi tersebut sudah selesai maka

modul cetak tersebut sudah tidak digunakan lagi, jadi siswa tidak merawatnya bahkan seringkali ditinggal dikelas yang mengakibatkan hilangnya modul tersebut.

Kelemahan dari modul cetak lainnya yaitu terdapat pada gambar penjelasan yang kurang jelas baik karena kualitas gambar atau kualitas percetakannya. Video tutorial juga tidak diberikan kepada siswa, hanya diputar dengan proyektor didepan kelas dengan alasan agar siswa mengerjakan bersama-sama tanpa ada yang mendahului atau tertinggal. Namun hal tersebut juga memiliki beberapa masalah saat dilakukan karena kemampuan belajar siswa berbeda-beda, ada yang menangkap secara cepat dan ada juga sebaliknya.

Berdasarkan penjelasan diatas diperlukan adanya pengembangan bahan ajar untuk digunakan siswa yang praktis, tidak memerlukan biaya tambahan dan mudah digunakan pada saat pembelajaran, yaitu modul elektronik yang dilengkapi video tutorial dan latihan soal beserta nilainya untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi tersebut.

2. Desain (*Design*)

Tahap ini merupakan tahapan pembuatan rancangan yang perlu dikembangkan dari produk. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan pada proses perancangan adalah:

- a. Membuat gambaran isi E-Modul dengan konsep yang akan disajikan di dalam E-Modul.

Sebelum membuat e-modul harus mempunyai gambaran dari apa saja yang ada di dalam e-modul. Maka dari itu harus membuat gambaran isi dari e-

modul baik berupa desain yang digunakan, tata letak, konten, navigasi yang digunakan dan audio pendukung pada tombol tombol yang ada pada e-modul.

Setelah membuat gambaran tata letak dan elemen-elemen pendukungnya selanjutnya adalah menentukan isi dari e-modul. Isi e-modul harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru sebagai pengguna e-modul. Adapun isi dari e-modul yang akan dijadikan sebagai menu utama diantaranya adalah kompetensi, kompetensi dasar, materi dari *Adobe Premiere*, video tutorial, sebagai referensi tambahan dari materi *Adobe Premiere*, latihan soal, glosarium, sumber materi dan, petunjuk penggunaan e-modul.

Menu Kompetensi berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa dalam mempelajari *Adobe Premiere* rincian indikator-indikator pencapaiannya dari standar kompetensi dan kompetensi dasar. Tujuan pembelajaran dan tujuan dari e-modul juga dituliskan pada bagian kompetensi agar siswa paham dari awal apa yang akan mereka dapat setelah mempelajari *Adobe Premiere*

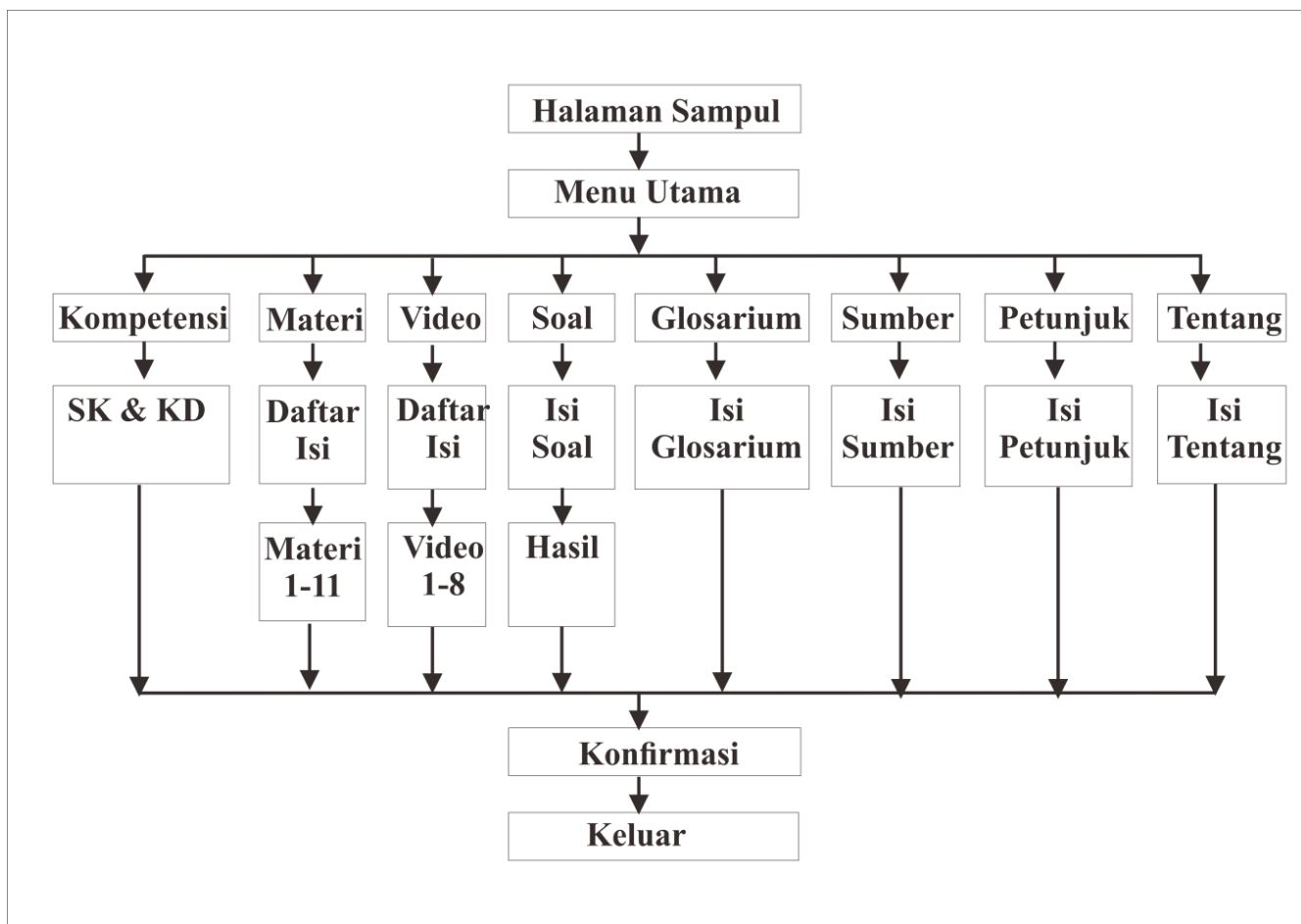
Menu Materi dari *Adobe Premiere* yang berisi rangkaian materi dari pengenalan sampai proses akhir penggunaan *Adobe Premiere* Karena terdapat beberapa bab tahapan dalam mempelajari *Adobe Premiere* maka, pada bagian materi ini disertakan daftar isi setiap bab dan sub-sub bab. Daftar isi juga mempermudah pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan secara langsung.

Menu video merupakan beberapa tutorial penunjang dari apa yang disampaikan pada materi *Adobe Premiere* Karena terdapat beberapa video tutorial, pada menu video ini dilengkapi juga dengan daftar isi untuk

mempermudah pencarian video yang dimaksud. Pada video tersebut juga terdapat menu *play*, *stop*, tombol *volume* dan tombol lainnya untuk lebih mempermudah pengguna pada saat melihat video tutorial.

Menu soal berisi 20 latihan soal dengan pilihan ganda. Dimana soal berikutnya akan muncul setelah selesai mengerjakan soal yang dibuka. Dalam artian soal tersebut hanya bisa dikerjakan secara urut. Pada bagian soal, menu-menu utama yang ada pada bagian sebelah kiri dihilangkan agar siswa tidak bisa membuka materi pada saat mengerjakan soal. Setelah selesai mengerjakan soal, siswa akan mendapat hari dari apa yang dikerjakannya. Jika merasa kurang puas dan ingin mencoba lagi, pada halaman nilai tersebut terdapat menu untuk mencoba lagi atau bisa kembali ke menu utama.

Menu petunjuk merupakan menu awal yang perlu dibuka pada saat pengguna bingung dengan komposisi yang ada di dalam e-modul. Didalam petunjuk tercantumkan semua kegunaan dari tombol-tombol yang ada di dalam e-modul. Selanjutnya karena aplikasi *Adobe Premiere* kebanyakan menggunakan bahasa asing, maka dibuatlah glosarium untuk mempermudah siswa tahu tentang istilah-istilah dalam *Adobe Premiere* Menu sumber merupakan penyantunan dari sumber materi yang dimasukkan di dalam e-modul. Dan yang terakhir adalah menu tentang yang berisi informasi terkait membuat e-modul *Adobe Premiere* yang mereka gunakan. Desain e-modul dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Desain Gambaran E-Modul

- b. Membuat instrumen penelitian atau penilaian E-Modul dari ahli materi, ahli media dan siswa untuk mengukur kelayakan E-Modul.

Pembuatan instrumen penilaian merupakan langkah berikutnya setelah e-modul selesai dibuat. Instrumen tersebut digunakan untuk menilai kelayakan dari e-modul untuk selanjutnya hasil dari penilai tersebut bisa digunakan sesuai tujuan dari penelitian ini jika layak digunakan, namun apabila belum layak maka e-modul tersebut perlu direvisi berdasarkan apa yang kurang dari penilai sebelumnya. Untuk mendapatkan hasil berdasarkan kebutuhan dari pengguna yang tepat maka instrumen dibuat dengan tiga bentuk penilaian berdasarkan materi *Adobe Premiere* yang akan dinilai oleh ahli materi,

berdasarkan media yang digunakan yang akan dinilai oleh ahli media dan, juga instrumen terhadap respon dari siswa.

Untuk membuat instrumen uji kelayakan E-Modul, peneliti menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban untuk menghindari responden memilih jawaban netral yang dinyatakan dengan pilihan “Sangat Setuju” (SS), “Setuju” (S), “Tidak Setuju” (TS), “Sangat Tidak Setuju” (STS). Instrumen uji kelayakan E-Modul oleh ahli materi terdiri dari 25 butir pertanyaan yang terdiri dari empat aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kemanfaatan. Instrumen uji kelayakan dari ahli media terdiri dari 25 butir pertanyaan yang meliputi empat aspek yaitu tampilan E-Modul, kemudahan penggunaan, Konsistensi dan kegrafikan. Sedangkan uji coba untuk siswa terdiri dari 25 butir pertanyaan yang meliputi lima aspek yaitu tampilan E-Modul, penyajian materi, kebahasaan, kemanfaatan dan kegrafikan.

Instrumen uji kelayakan tersebut lalu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing yang selanjutnya akan divalidasi oleh Bapak Prof. Herman Dwi Surjono MT., Ph.D. Hasi validasi oleh validator menyatakan bahwa instrumen layak digunakan dengan perbaikan, dimana perbaikan tersebut berupa penambahan butir pertanyaan pada instrumen ahli materi menjadi 26 dan pengurangan pada instrumen ahli media menjadi 24 butir.

3. Pengembangan (*Development*)

a. Pengembangan E-Modul

Pengembangan E-Modul menggunakan *software Adobe Flash*, dimana E-Modul dibuat tidak seperti buku dalam bentuk elektronik tapi menjadi lebih

menarik lagi untuk para siswa. Dengan hasil pengembangan E-Modul adalah sebagai berikut:

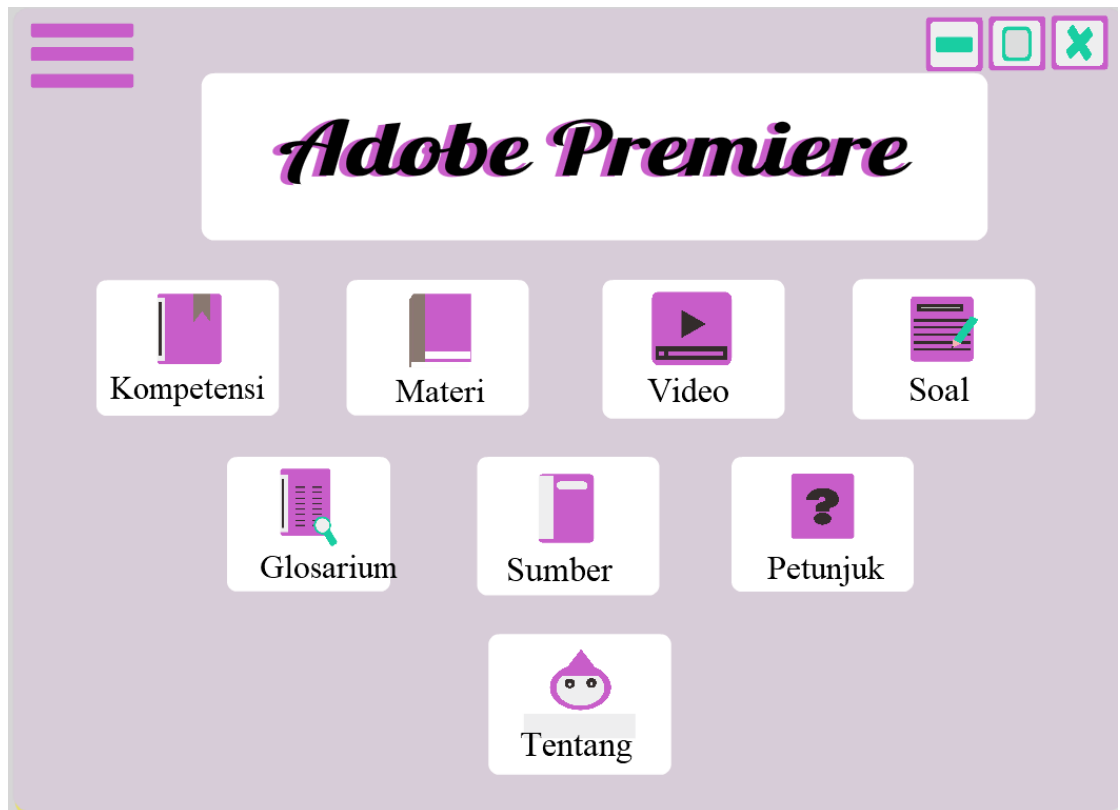
1) Sampul atau tampilan awal E-Modul

Tampilan awal pada E-modul seperti terlihat pada Gambar 6. Terdapat judul dari modul elektronik. Sasan pembuatan e-modul yang ditujukan kepada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sleman dengan pokok materi *Adobe Premiere*. Disertakan nama dari pembuat e-modul dan logo dari Universitas Negeri Yogyakarta. Logo dari *Adobe Premiere* yang berada ditengah dijadikan sebagai tombol menu untuk membuka e-modul. Warna dari sampul dan isi dari e-modul dibuat ungu menyerupai warna dari logo *Adobe Premiere*.



Gambar 6. Tampilan Awal E-Modul

2) Menu utama E-Modul

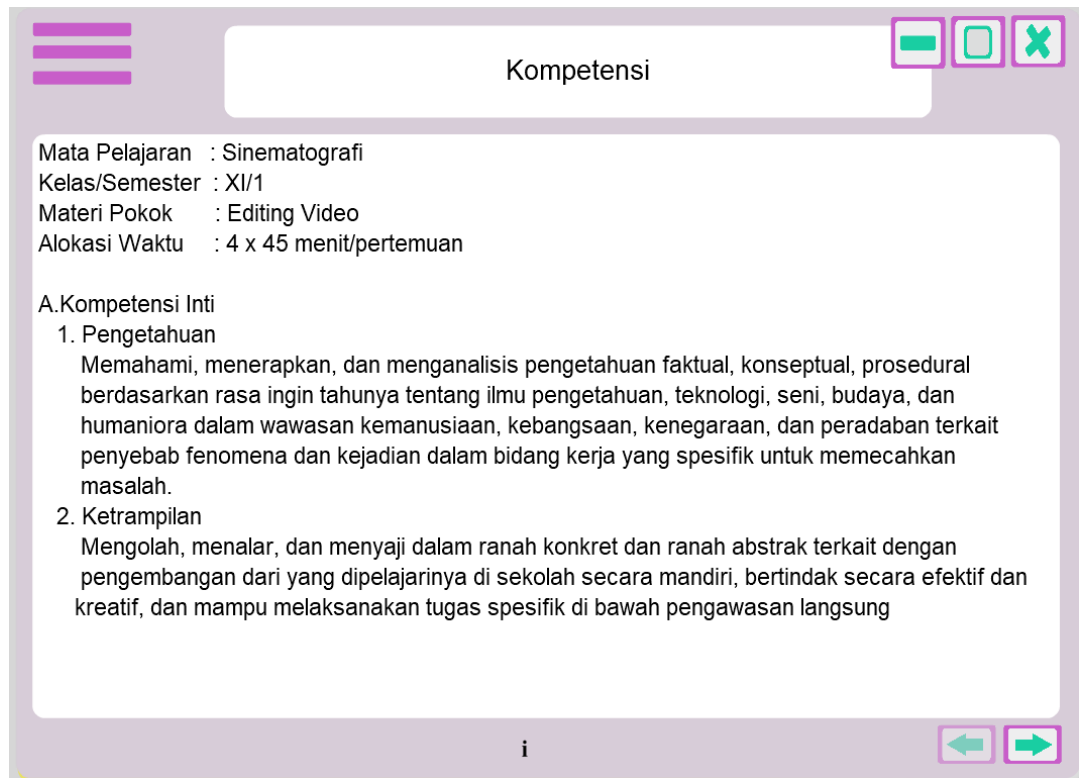


Gambar 7. Tampilan Menu Utama E-Modul

Setelah menekan tombol masuk atau membuka e-modul maka akan langsung berada di halaman menu utama dari e-modul yang berisi tombol-tombol kompetensi, materi dari *Adobe Primiere* yang akan dipelajari, video tutorial pendukung materi, soal latihan sebagai pengukur kemampuan akhir setelah siswa mempelajari materi, glosarium, sumber materi, petunjuk penggunaan e-modul, dan informasi dari pembuat e-modul. Pada bagian kiri atas terdapat tombol daftar isi untuk membuka menu utama dan dibagian kanan atas terdapat tombol minimalis untuk memperkecil ukuran tampilan e-modul, maksimalis untuk memperbesar tampilan e-modul sesuai kapasitas dari layar komputer atau laptop yang digunakan dan tombol keluar untuk menutup e-modul. Pada tombol keluar apabila dipilih maka akan muncul kotak dialog

pilihan ya untuk melanjutkan keluar dari e-modul dan pilihan tidak tetap membuka e-modul. Tampilan menu utama seperti pada Gambar 7.

3) Kompetensi

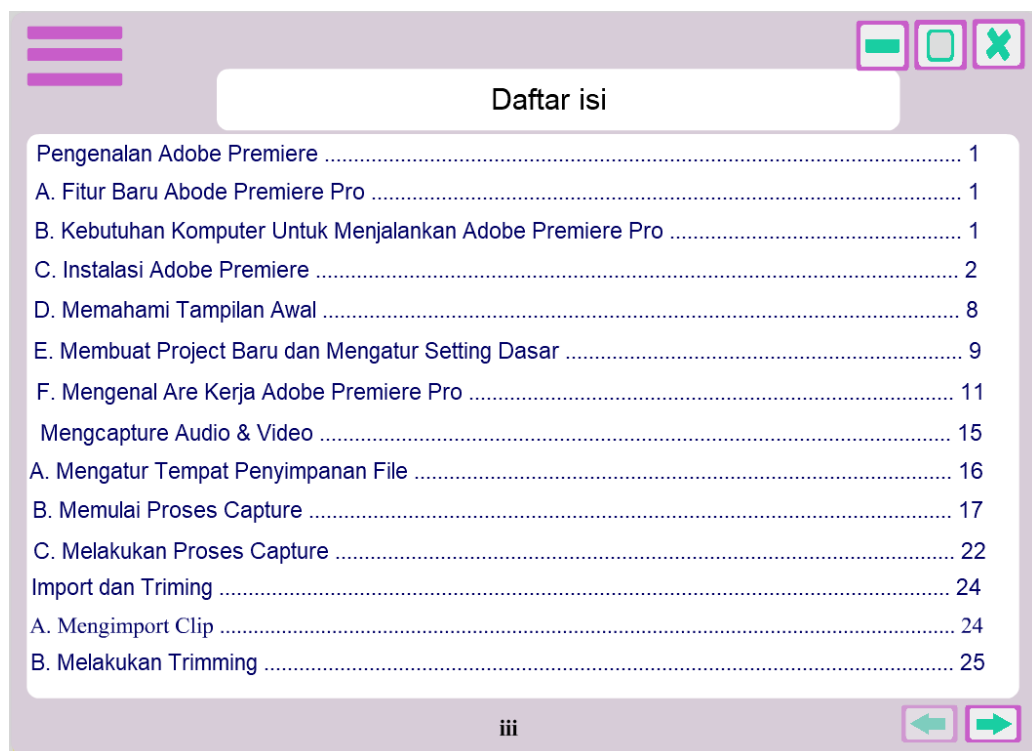


Gambar 8. Tampilan Isi Kompetensi

Tombol kompetensi merupakan standar dari pencapaian siswa yang akan dicapai setelah mempelajari *Adobe Premiere*. Kompetensi berisi kompetensi inti tentang pengetahuan dan keterampilan yang akan di peroleh siswa, indikator-indikator yang pencapaian secara rinci dan juga tujuan dari pembelajaran *Adobe Premiere*. Sebelum apa yang akan dicapai setelah mempelajari *Adobe Premiere* ad ajuga informasi terkait pembelajaran yang dimuat di dalam e-modul yaitu, mata pelajaran, untuk kelas dan semester berapa e-modul tersebut digunakan dan juga jumlah jam yang digunakan sатиap pertemuan dalam satu minggu. Tampilan isi kompetensi seperti pada Gambar 8.

4) Materi

Karena materi yang dimuat dalam e-modul tentang *Adobe Premiere* ada beberapa bab, maka dibuat daftar isi sesuai urutan pengenalan sampai akhir proses penggunaan *Adobe Premiere*. Daftar isi tersebut dibuat tombol agar pengguna bisa langsung menuju halaman yang dimaksudkan tanpa terlebih dahulu membuka isi materi dari *Adobe Premiere* apabila sebelumnya pernah mempelajari materi atau tinggal melanjutkan materi yang pernah dipelajari sebelumnya. Terdapat tujuh halaman daftar isi dengan bab dan sub-sub bab yang akan dipelajari.

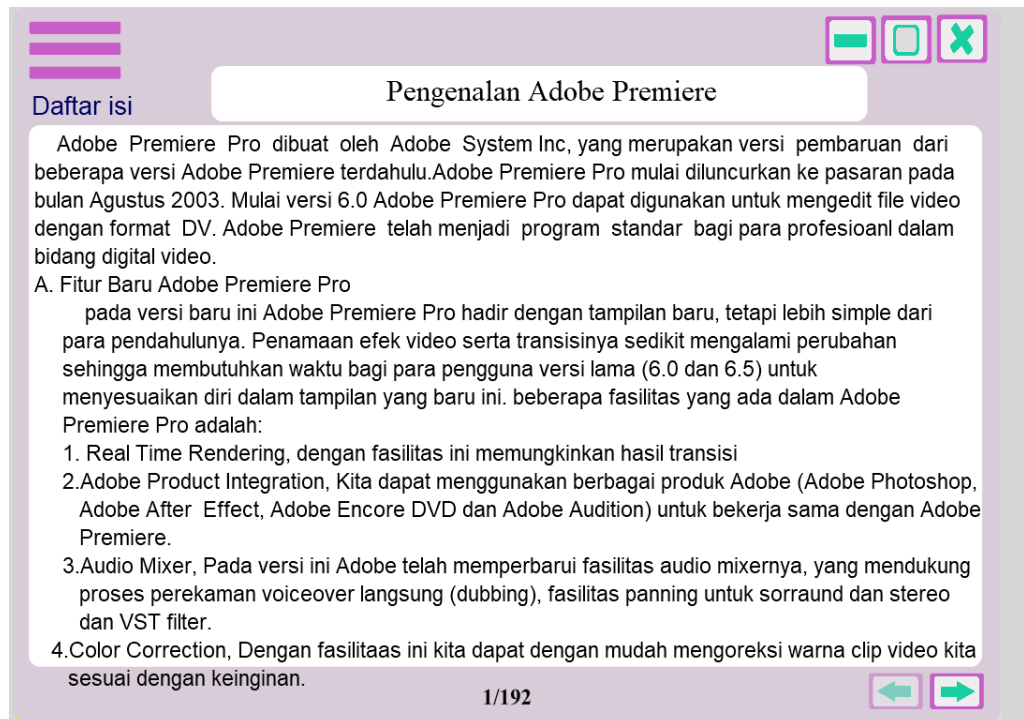


Daftar isi	
Pengenalan Adobe Premiere	1
A. Fitur Baru Abode Premiere Pro	1
B. Kebutuhan Komputer Untuk Menjalankan Adobe Premiere Pro	1
C. Instalasi Adobe Premiere	2
D. Memahami Tampilan Awal	8
E. Membuat Project Baru dan Mengatur Setting Dasar	9
F. Mengenal Are Kerja Adobe Premiere Pro	11
Mengcapture Audio & Video	15
A. Mengatur Tempat Penyimpanan File	16
B. Memulai Proses Capture	17
C. Melakukan Proses Capture	22
Import dan Triming	24
A. Mengimport Clip	24
B. Melakukan Trimming	25

Gambar 9. Tampilan Daftar Isi Pada Materi

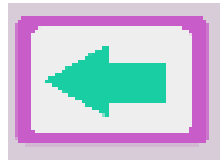
Setelah memilih dan membuka halaman pada daftar isi, maka akan dialihkan kepada halaman yang berisi materi sesuai halam yang dipilih tersebut. Terdapat sebelas bab yang akan dipelajari dengan sub-sub bab di setiap babnya.. Terdapat 192 halaman materi *Adobe Premiere*. Pada halaman

materi akan terdapat beberapa gambar untuk memperjelas materi dan atau gambar berupa langkah kerja dari penggunaan *Adobe Premiere*. Tampilan halaman isi materi seperti pada Gambar 10.

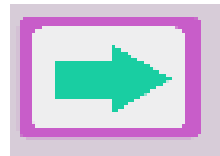


Gambar 10. Tampilan Halaman Isi Materi

Pada setiap halaman terdapat tombol tombol pendukung seperti tombol menu utama pada bagian kiri atas dan tombol daftar isi. Tombol minimize, maksimize dan tombol keluar. Pada bagian sudut kanan bawah juga terdapat tombol *next* dan *back* apabila halaman tersebut lebih dari satu halaman. Tombol *next* untuk melanjutkan halaman berikutnya dan tombol *back* untuk kembali kehalaman sebelumnya. Tampilan tombol kembali seperti pada Gambar 11. dan tampilan tombol halaman selanjutnya seperti pada Gambar 12.



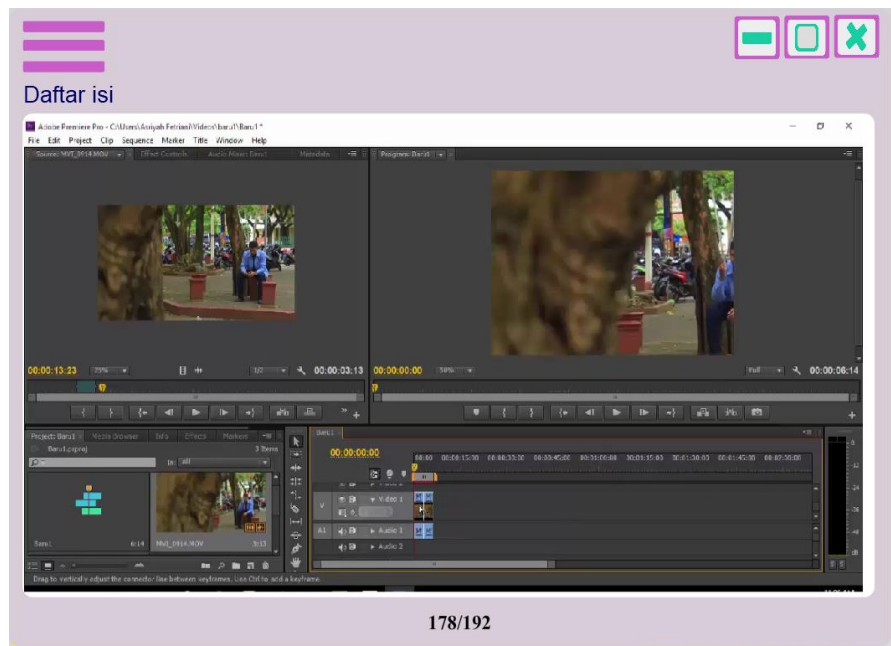
Gambar 11. Tampilan Tombol Kembali Kehalaman Sebelumnya



Gambar 12. Tampilan Tombol Halaman Selanjutnya

5) Video tutorial penunjang

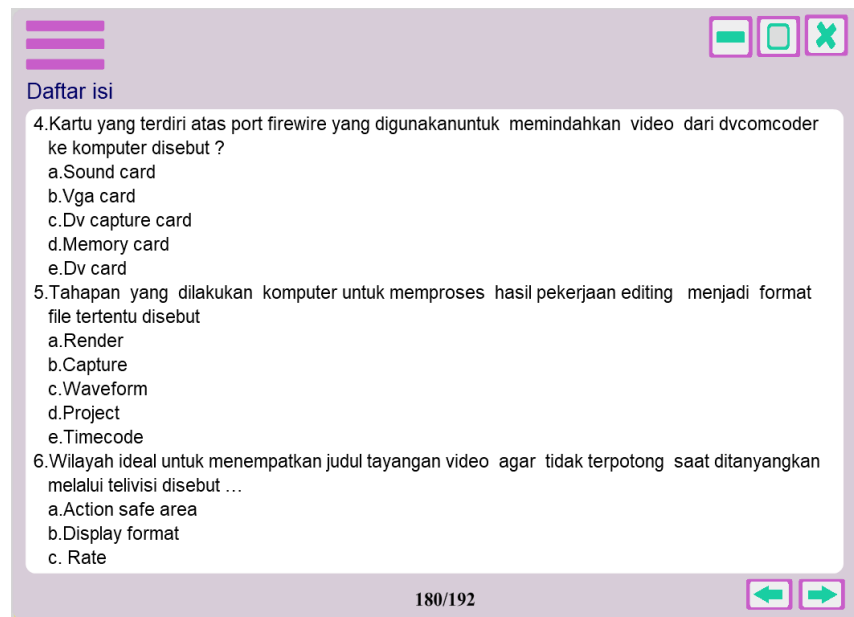
Untuk mempermudah pembelajaran, video tutorial juga disertakan dalam e-modul. Bagian menu video berisi video tutorial sebagai bahan penunjang materi agar siswa memiliki gambaran setelah membaca materi. Video tersebut berisi delapan tutorial dari setiap bab yang di pelajari pada *Adobe Premiere*. Didalam video tutorial juga terdapat beberap tombol menu, diantaranya tombol *play* untuk menjalankan video, tombol *pause* untuk menghentikan sementara video yang sedang diputar, tombol *stop* untuk menghentikan video yang diputar secara keseluruhan, tombol *back* untuk kembali ke beberapa bagian kebelakang dari video yang telah diputas, tombol *next* untuk mempercepat pemutaran video, dan tombol *volume* untuk memperbesar atau mengecilkan audio yang ada di dalam video sesuai keinginan pengguna.



Gambar 13. Tampilan Halaman Video

6) Soal latihan

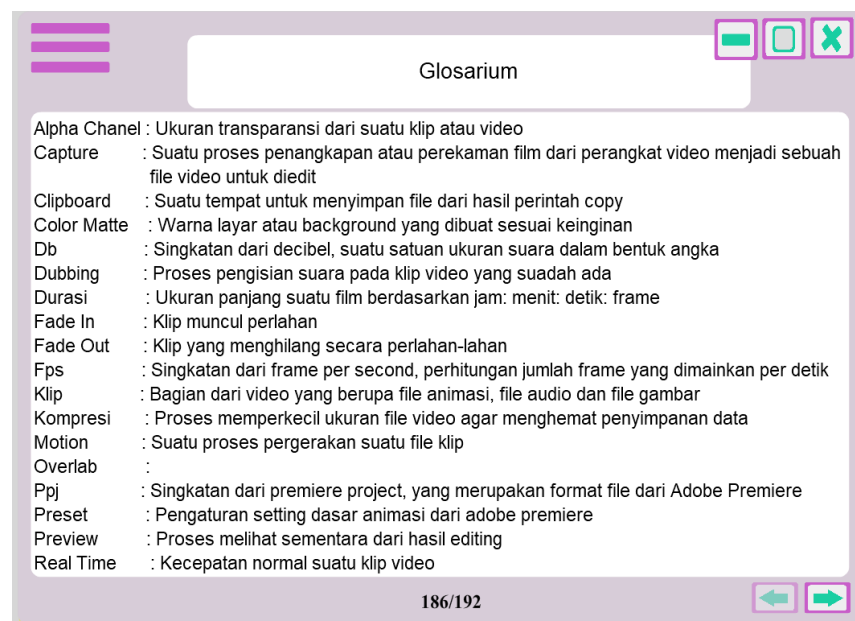
Setelah siswa sebagai pengguna e-modul menyelesaikan semua bab pada materi *Adobe Premiere*, maka siswa diharuskan mengetahui seberapa jauh kemampuannya dalam memahami materi dengan mengerjakan beberapa soal dalam menu soal. Soal terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda dan 5 uraian.



Gambar 14. Tampilan Halaman Soal Latihan

7) Glosarium

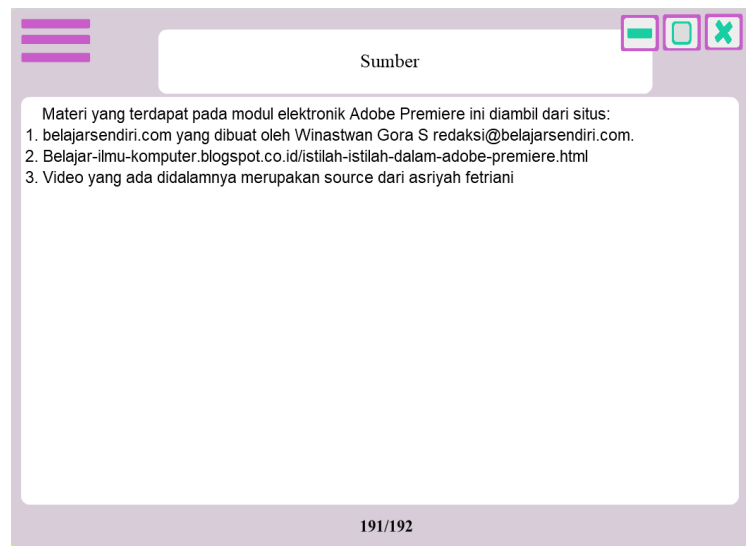
Glosarium berisi daftar kata asing atau kosa kata yang sering muncul dalam *Adobe Premiere* yang ada di dalam materi e-modul *Adobe Premiere*. Didalam glosarium kata asing tersebut dijelaskan agar siswa mampu memahami apa yang dimaksud dari kata tersebut. Glosarium selain dibuat untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap kata-kata asing juga dimaksudkan untuk menambah pengetahuan lebih terhadap siswa.



Gambar 15. Tampilan Halaman Glosarium

8) Sumber

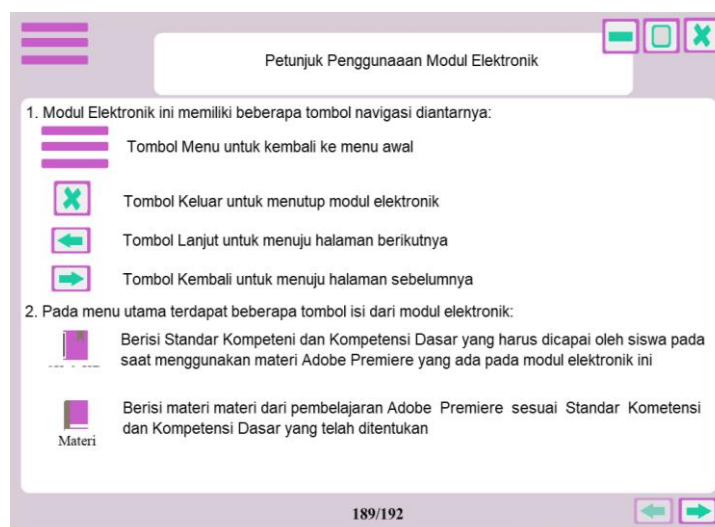
Selanjutnya yaitu pada bagian sumber, dengan adanya sumber yang tercantumkan di dalam e-modul, pengguna bisa tahu referensi apa saja yang digunakan dari isi materi. Adanya sumber dimaksudkan agar E-Modul *adobe premiere* tidak menyalah gunakan hak cipta dari apa yang telah dimasukkan kedalam bagian dari e-modul.



Gambar 16. Tampilan Halaman Sumber

9) Petunjuk penggunaan

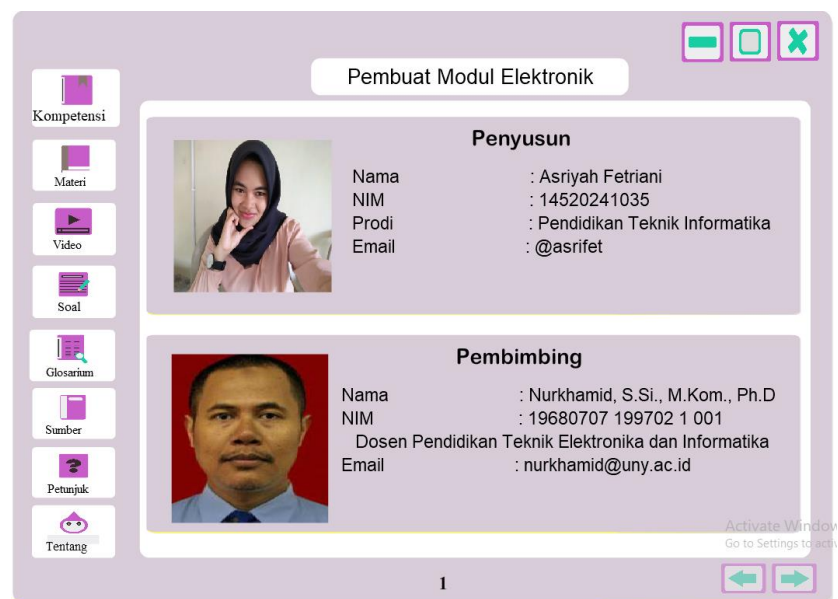
Hal penting selain bagian-bagian diatas yaitu adalah petunjuk penggunaan dari e-modul. Banyak pengguna yang bisa langsung memahami isi atau bagian dari e-modul, tetapi tidak sedikit juga bagi pengguna e-modul yang bingung saat pertama kali menggunakannya. Maka perlu dibuat petunjuk dari penggunaan e-modul tentang beberapa tombol yang ada di dalam e-modul. Dengan adanya petunjuk penggunaan ini mempermudah pengguna untuk menggunakan e-modul.



Gambar 17. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan

10) Tentang

Tentang merupakan bagian informasi dari pengembang E-Modul yaitu peneliti sendiri. Diadakan informasi tersebut karena E-Modul *adobe premiere* mata pelajaran sinematografi kelas XI multimedia ini memiliki hak cipta dan hak milik, dan juga dimaksudkan apabila ada pihak-pihak yang ingin menggunakan bisa ijin agar tidak disalah gunakan.



Gambar 18. Tampilan Halaman Tentang Pembuat E-Modul

b. Pengembangan Instrumen

Pada tahap desain telah dibuat tiga instrumen penilaian untuk menguji kelayakan dari e-modul yang berupa instrumen penilaian materi oleh ahli materi, instrumen media oleh ahli media, dan instrumen respon siswa oleh siswa. Instrumen tersebut kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing yang kemudian divalidasi oleh validator ahli yaitu Prof. Herman Dwi Sarjono MT., Ph.D. Dari proses validasi, instrumen tersebut dinyatakan layak digunakan sebagai bahan penilaian namun dengan beberapa revisi. Adapun hasil dari validasi adalah sebagai berikut:

- 1) Pada instrumen penilaian ahli media penambahan butir pertanyaan pada aspek konsistensi.
- 2) Pengurangan butir pertanyaan pada aspek kegrafikan karena memiliki arti yang sama.
- 3) Perubahan kata pada instrumen sesuai bahasa yang tepat.
- 4) Pada instrumen penilaian ahli materi terdapat penambahan butir pertanyaan pada aspek kelayakan isi.

Setelah direvisi sesuai masukan diatas, maka instrumen tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk menilai e-modul yang diberikan kepada 1 guru dan 1 dosen sebagai ahli materi dan 2 dosen sebagai ahli media. Instrumen respon siswa akan diberikan setelah peneliti mendapat hasil dari penilaian ahli materi dan ahli media.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah e-modul mendapat penilaian dari para ahli dan mendapatkan beberapa masukan, maka e-modul diimplementasikan di SMK Muhammadiyah 1 Sleman. Implementasi tersebut dilaksanakan di kelas XI MM 1 yang berjumlah 27 siswa. Implementasi atau uji coba dilakukan pada saat pembelajaran sinematografi agar e-modul mendapat penilaian secara langsung setelah digunakan oleh siswa.

Sebelum memulai pembelajaran siswa terlebih dahulu dikenalkan dengan e-modul, tujuan dari adanya e-modul, dan petunjuk penggunaan e-modul agar siswa tidak bingung menggunakannya. Setelah selesai pembelajaran, siswa dibagikan angket penilaian tentang kelayakan e-modul. Apa yang mereka rasakan setelah menggunakan e-modul dituangkan dalam jawaban-jawaban

dari pertanyaan yang ada didalam angket yang diberikan. Dilakukannya penilaian secara langsung setelah siswa menggunakan e-modul bertujuan agar siswa memahami terlebih dahulu mengenai apa yang akan ditanyakan didalam angket yaitu mengenai kelayakan e-modul untuk mereka para siswa.

5. Evaluasi (Evaluation)

Setelah dilakukan penilaian dari para ahli adapun masukan-masukan yang diberikan diantaranya oleh ahli materi yaitu sebagai berikut:

- a. Penambahan tujuan dari e-modul yang dituliskan pada e-modul.
- b. Penambahan indikator ketercapaian pada kompetensi .
- c. Soal latihan dibuat pilihan ganda dan dibuat dalam bentuk flash.
- d. Beberapa kesalahan pada ejaan kalimat.

Sedangkan dari segi media, para ahli memberikan beberapa saran dan masukan untuk memperbaiki pengembangan e-modul yang dibuat, diantaranya:

- a. perubahan *layout* agar tidak membingungkan.
- b. Setiap bagian pada halaman materi diberi identitas topik.
- c. Daftar isi dibuat visual yang baik untuk membedakan antara bab dengan sub-sub babnya.
- d. Ada beberapa gambar di dalam materi yang masih tertumpang tindih dengan teks.
- e. Pada bagian sumber sebaiknya dituliskan dengan format daftar pustaka skripsi agar mudah dibaca.
- f. Pastikan tombol-tombol sudah berjalan dengan baik dan tidak salah link.

Berdasarkan adanya masukan-masukan dari para ahli seperti dicantumkan diatas, maka pengembangan e-modul supaya diperbaiki sesuai dengan apa yang disarankan agar kelayakan dari e-modul menjadi lebih baik lagi.

B. Hasil Uji Coba Produk

Tahap penilaian awal E-Modul adalah dengan dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen penilaian yang telah divalidasi. ahli materi dinilai oleh Bapak Sigit Pambudi, S.Pd, M.Eng dosen jurusan teknik informatika dan Bapak Riyanto S.kom guru mata pelajaran sinematografi di SMK Muhammadiyah 1 sleman. Sedangkan ahli media dinilai oleh dua dosen jurusan teknik informatika yaitu bapak Dr. Drs. Priyanto, M.Kom. dan Ibu Nurkhasanah, S.T., M.cs. Hasil penilaian E-Modul dari para ahli adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan E-Modul oleh Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi terdiri dari empat aspek yaitu, kelayakan isi, kebahasaan, penyajian dan kemanfaatan. Hasil dari penilaian tersebut seperti pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil Penilaian E-Modul oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Tiap Aspek	Kategori
1.	Kelayakan isi	81,94 %	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	77,08 %	Sangat Layak
3.	Penyajian	79,68 %	Sangat Layak

4.	Kemanfaatan	87,50 5 %	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan Skor		81,55 %	Sangat Layak

Penilaian ahli meteri terkait materi yang ada di dalam E-Modul mendapat rata-rata keseluruhan skor 81,55% dari skor maksimal 100%. Dengan rata-rata skor yang diperoleh mana E-Modul dalam kategori Sangat Layak. Sehingga berdasarkan penilaian diatas maka, e-modul dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Perhitungan dari hasil validasi oleh ahli materi tertera pada lampiran.

2. Kelayakan E-Modul oleh Ahli Media

Penilaian oleh ahli media terdiri dari empat aspek yaitu, tampilan e-modul, kemudahan pengguna, konsistensi dan grafika. Hasil dari penilaian tersebut seperti pada Tabel 11.

Tabel 10. Hasil Validasi E-Modul oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Tiap Aspek	Kategori
1.	Tampilan E-Modul	91,07 %	Sangat Layak
2.	Kemudahan Penggunaan	94,64 %	Sangat Layak
3.	Konsistensi	93,75 %	Sangat Layak
4.	Kegrafikan	87,50 %	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan Skor		91,74 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas yang didapat dari hasil penilaian kelayakan oleh ahli media, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata keseluruhan penilaian dari segi multimedia adalah 91,74% dari skor rata-rata maksimal 100% . Dengan demikian e-modul dari segi media termasuk dalam kategori Sangat Layak.

3. Uji Coba Siswa

E-Modul yang telah dinilai dan divalidasi oleh para ahli dan telah diperbaiki sesuai masukan yang diberikan, maka dilakukan ujicoba kepada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 1 sleman dengan jumlah 27 siswa. Siswa memberikan penilaian terhadap e-modul dengan mengisi angket yang telah dibuat dan divalidasi. adapun aspek dari penilaian uji coba siswa yaitu, tampilan e-modul, penyajian materi, kebahasaan, kemanfaatan dan kegrafikan. Hasil dari uji coba e-modul yang digunakan siswa seperti terlihat pada Tabel 12.

Tabel 11. Hasil Uji Coba E-Modul pada Siswa

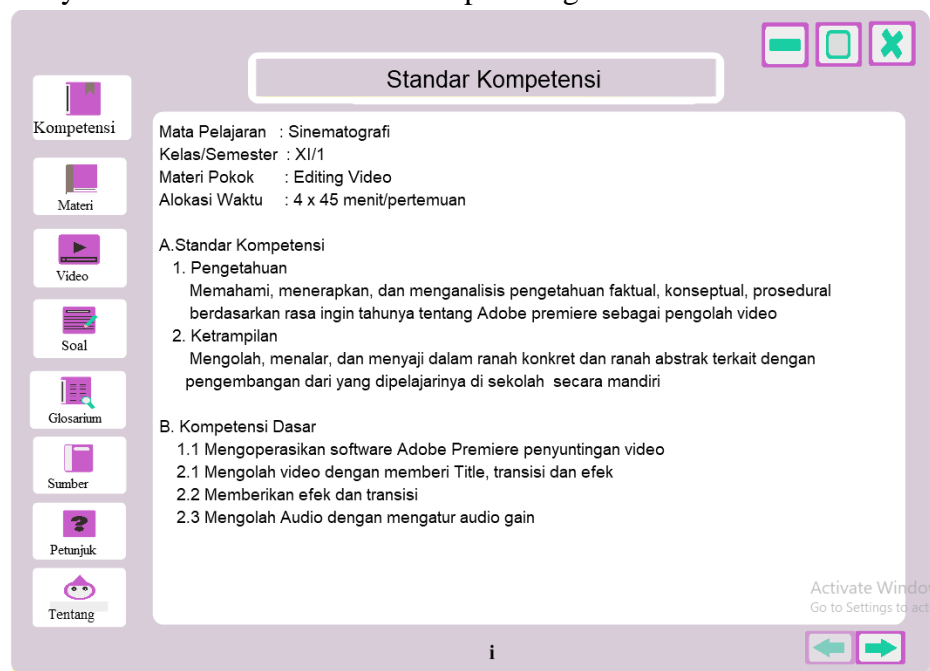
No	Aspek Penilaian	Rata-rata Skor Tiap Aspek	Kategori
1.	Tampilan E-Modul	82,40 %	Sangat Layak
2.	Penyajian Materi	81,71 %	Sangat Layak
3.	Kebahasaan	85,95 %	Sangat Baik
4.	Kemanfaatan	87,03 %	Sangat Baik
5.	Kegrafikan	82,00 %	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan Skor		83,81 %	Sangat Baik

Hasil uji coba pada siswa mengenai e-modul dari hasil angket yang telah diisi memperoleh rata-rata skor keseluruhan 83,81% dari skor maksimal 100%. Dengan rata-rata skor yang diperoleh maka, e-modul termasuk dalam kategori Sangat Layak.

C. Revisi Produk

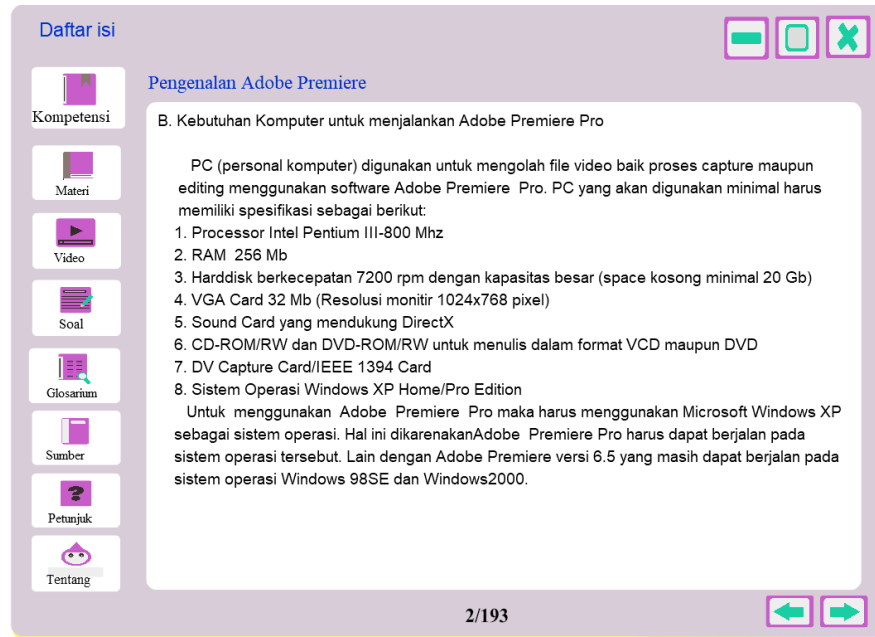
Masukan dan saran yang diberikan para ahli setelah menguji kelayakan e-modul, lalu dijadikan sebagai revisi pengembangan e-modul untuk meningkatnya kelayakan dari e-modul menjadi lebih baik lagi. Diantara masukan-masukan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Adanya tombol-tombol menu utama pada bagian kiri.



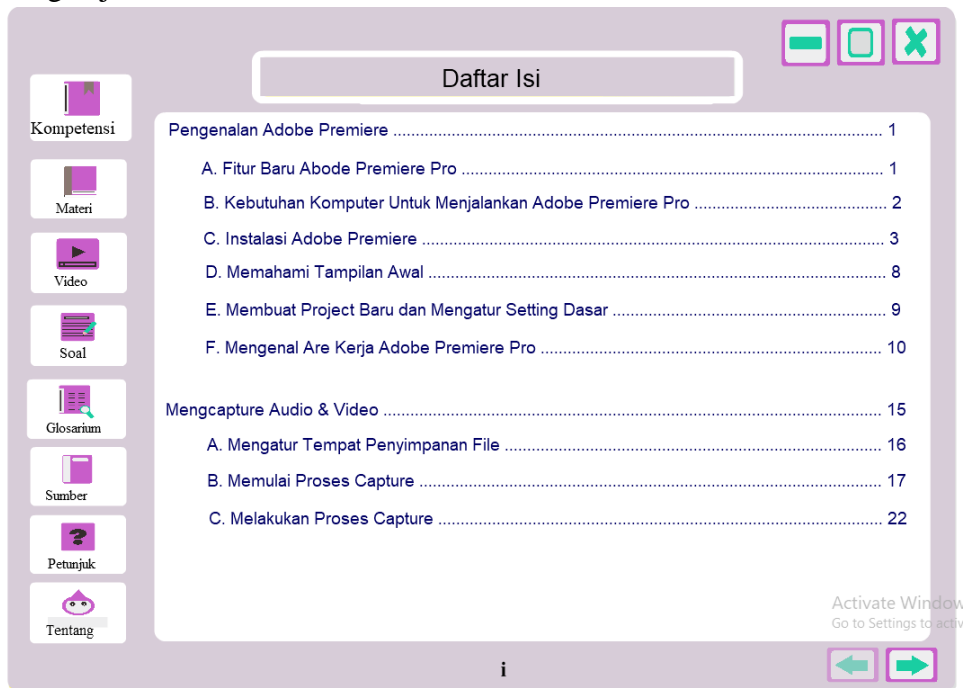
Gambar 19. Tombol Menu pada Sebelah Kiri Halaman.

2. Pemberian identitas topik dibagian kiri atas pada halaman materi.



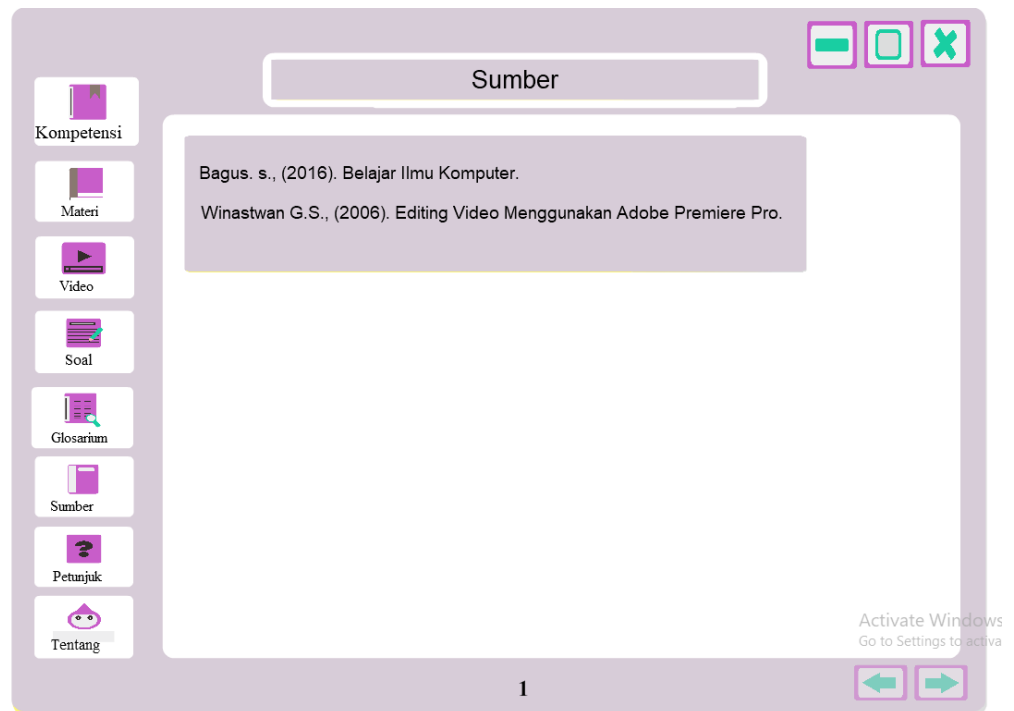
Gambar 20. Adanya Identitas Topik Disetiap Halaman.

3. Perapian visual daftar isi agar bagian bab dan sub bab dapat dibedakan dengan jelas.



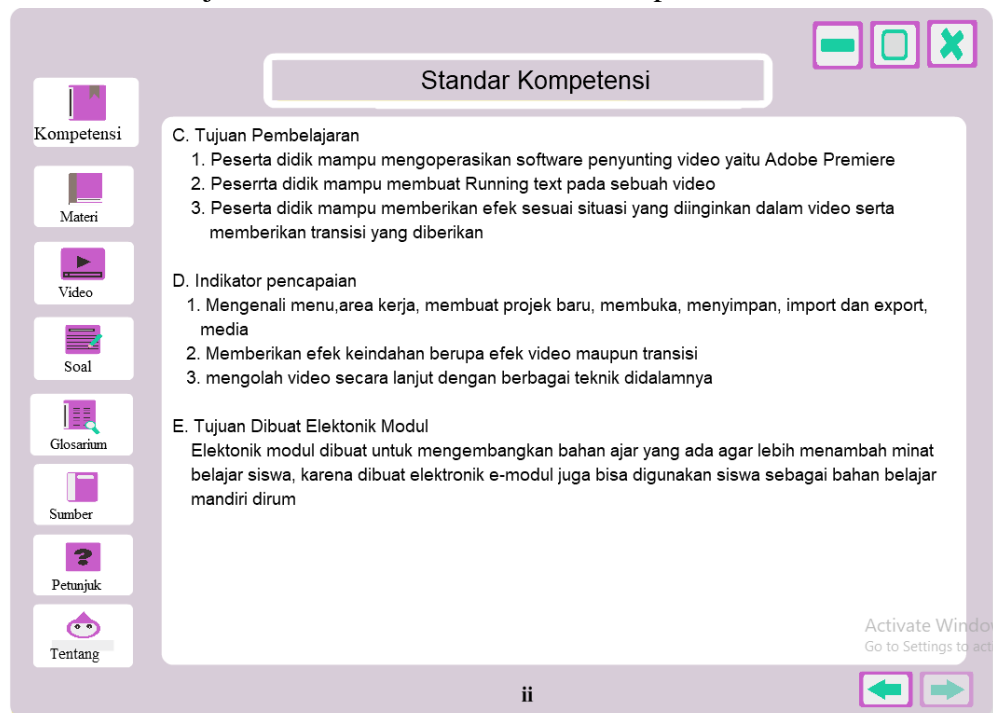
Gambar 21. Perubahan Visual Daftar Isi.

4. Perubahan penulisan sumber sesuai format penulisan daftar pustaka.



Gambar 22. Format Penulisan Sumber

5. Penambahan tujuan e-modul dan indikator ketercapaian materi.



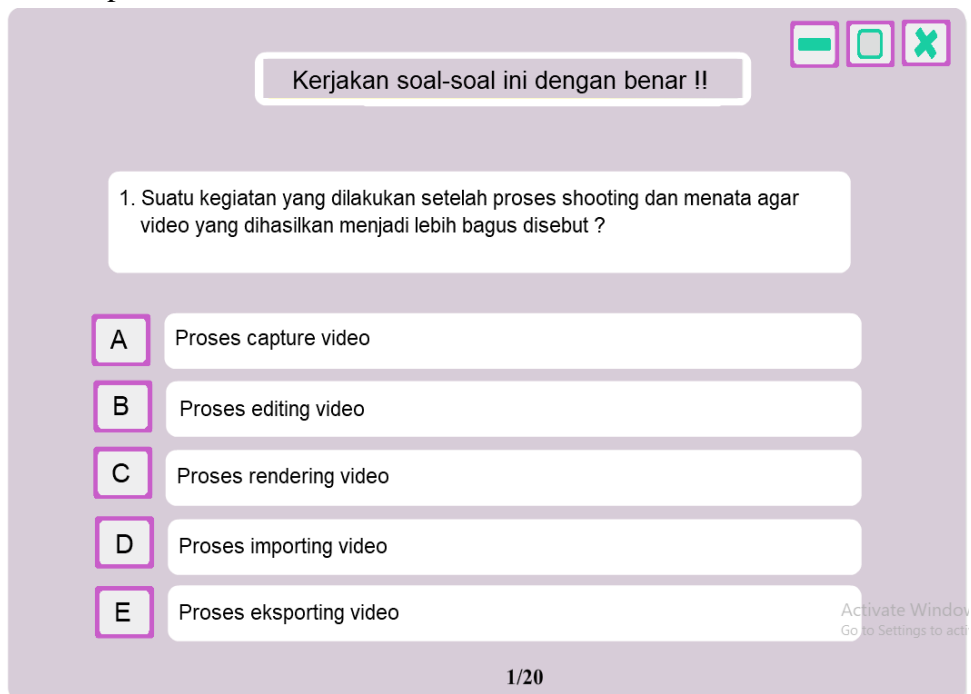
Gambar 23. Tujuan E-modul

6. Pada menu video, sudah terdapat daftar isi dari video.



Gambar 24. Daftar Isi Pada Video.

7. Perubahan pada halaman soal dengan hanya ada soal dan pilihan jawaban tanpa menu-menu dari e-modul agar siswa yang sedang mengerjakan soal tidak dapat membuka materi.



Gambar 25. Tampilan Soal.

8. Adanya hasil nilai setelah mengerjakan soal.



Gambar 26. Tampilan Nilai.

D. Kajian Produk Akhir

Kajian akhir dari produk yang dikembangkan berupa E-modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sleman berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan uji coba kepada siswa. Penilaian yang diberikan dari para ahli dijadikan acuan sebagai perbaikan. Dimana hasil dari penilaian ahli materi untuk kelayakan dari e-modul yang mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kemanfaatan memperoleh skor rata-rata 81,55 % dengan kategori Sangat Layak. Penilaian yang diberikan para ahli media untuk kelayakan dari e-modul yang mencakup aspek tampilan e-modul, kemudahan penggunaan, konsistensi dan kegrafikan mendapat skor rata-91,74 % dengan kategori Sangat Layak. Sedangkan hasil dari uji coba di kelas XI MM 1 di SMK Muhammadiyah 1 sleman yang mencakup aspek tampilan E-Modul, penyajian

materi, kebahasaan, kemanfaatan dan kegrafikan mendapat skor rata-rata 83,81% yang termasuk kedalam kategori baik. Jadi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan uji coba terhadap siswa didapat hasil kelayakan dari e-modul adalah Sangat Layak sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar sinematografi kelas XI multimedia di SMK Muhammadiyah 1 Sleman.

E. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan juga uji coba siswa dengan didapatkan hasil kelayakan dari e-modul adalah dalam kategori Sangat Layak, namun e-modul *Adobe Premiere* ini masih memiliki keterbatasan diantaranya adalah:

1. Pada bagian latihan soal, soal masih dibuat sama pada setiap siswa mengerjakan soal, belum dalam bentuk acak setiap nomornya.
2. Sumber yang dimasukkan di e-modul hanya beberapa buku yang biasanya dipakai oleh guru mata pelajaran.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Dari hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas mengenai pengembangan E-Modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1 sleman dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa E-Modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi kelas XI di SMK Muhammadiyah 1 sleman yang menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Impementation* dan *Evaluation* sebagai acuan pengembangannya. E-Modul berisi tujuan dari e-modul, kompetensi setelah mempelajari *Adobe Premiere*, materi dari *Adobe Premiere*, video tutorial sebagai penunjang materi, soal-soal latihan utuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mempelajari materi, glosarium untuk menambah kosa kata dan pengertian yang tidak dimengerti oleh siswa yang ada di dalam *Adobe Premiere*, petunjuk penggunaan e-modul, sumber dari isi materi yang ada di dalam e-modul dan, informasi dari pembuat e-modul.
2. Hasil penilaian kelayakan dari e-modul menurut ahli materi yang mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kemanfaatan memperoleh skor rata-rata 81,55% dengan kategori Sangat Layak, dari segi kelayakan media yang dinilai oleh ahli media yang mencakup aspek

tampilan e-modul, kemudahan penggunaan, konsistensi dan kegrafikan mendapat skor rata-rata 91,74% dengan kategori Sangat Layak, dan berdasarkan hasil uji coba di kelas XI MM 1 di SMK Muhammadiyah 1 sleman yang mencakup aspek tampilan E-Modul, penyajian materi, kebahasaan, kemanfaatan dan kegrafikan mendapat skor rata-rata 83,81% yang termasuk kedalam kategori baik. Jadi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan uji coba terhadap siswa didapat hasil kelayakan dari e-modul adalah Sangat Layak sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar sinematografi kelas XI multimedia di SMK Muhammadiyah 1 sleman.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa hasil produk Sangat Layak sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar yang digunakan, namun ada beberapa saran yang dapat diberikan diantaranya adalah:

1. Penelitian selanjutnya gunakanlah waktu sebaik mungkin untuk mendapatkan hasil uji coba yang tidak hanya satu kali.
3. Pada penelitian selanjutnya, buatlah evaluasi dengan soal acak jadi, siswa tidak mengerjakan soal yang sama dalam waktu yang bersamaan untuk mengurangi adanya proses kerja sama antar siswa.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan E-Modul *Adobe Premiere* sebagai bahan ajar mata pelajaran sinematografi kelas XI SMK Muhammadiyah 1 sleman ini masih memiliki keterbatasan diantaranya sebagai berikut:

1. Karena keterbatasan waktu maka pelaksanaan uji coba hanya dilakukan di satu kelas, meskipun sudah mendapatkan hasil yang baik namun alangkah lebih baiknya jika ada perbandingan dari hasilnya.
2. Pada saat uji coba materi dalam E-modul tidak semuanya diterapkan karena hanya mendapat waktu satu kali pertemuan, jadi hanya satu bab saja yang langsung digunakan oleh siswa pada saat pembelajaran.
3. Pada bagian evaluasi, soal belum dibuat acak, jadi ada kemungkinan siswa melihat jawaban siswa lain atau bekerja sama saat mengerjakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. (2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka
- Depdiknas. (2004). Pedoman khusus penyusunan modul sekolah menengah atas. Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Depdiknas.
- Ichwan k. (2015). *Membuat Metode Pembelajaran Dengan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Iwan, Binanto (2010). *Mutimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Jan J., Bertjan J.W., & Sari w. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Salemba Empat.
- Lestati, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Kademia.
- Munir, Muhammad. (2014). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pengolahan Angka (Spreadsheet) Berbasis Video Screencast. Yogyakarta. Jurnal Teknologi dan Kejuruan UNY. Vol 22, No. 2
- Muslimah, Fitri dan Wika Rinawati. (2016) *Development Of Interactive Video Learning Media In The Subjec Matter Of Room Service Tata Hidang In SMK N 1 Sewon*. Yogyakarta. Jurnal Teknologi dan Kejuruan UNY.
- Mustafa, Zainal EQ. (2009). *Mengurangi Variabel Hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2007). *Prinsip Ddesain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukoco, Zainal Arifin, Sutiman, Muhkhad Wakid. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. Yogyakarta. Jurnal Teknologi dan Kejuruan UNY. Vol 22, No. 2
- Wagiran. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

LAMPIRAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Prof. Herman Dwi Surjono, Drs., M. SC., MT., Ph.D.

Dosen Jurusan Teknik Elektronika

Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

Nama : Asriyah Fetriani

NIM : 14520241035

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta,

Pemohon,



Asriyah Fetriani
NIM. 14520241035

Kaprodi Pend. Teknik Informatika



Handaru Jati, ST., M.M, M.T, Ph.D.
NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS,



Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D
NIP. 19680707 199702 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prof. Herman Dwi Surjono, Drs., M. SC., MT., Ph.D.
NIP : 196402051987031001
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika

Menyatakan

Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520241035
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai
Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI
Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 - 3 - 2018
Validator,



Prof. Herman Dwi Surjono, Drs., M. SC., MT., Ph.D.
NIP. 19640205 198703 1 001

Catatan :


beri tanda

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Asriyah Fetriani NIM. 14520241035
Judul TAS : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

No.	Variabel	Saran/Tanggapan	
1.	media	}	
2.	materi		lihat catrta.
3.	sisu		
Komentar umum/Lain-lain: Perbaiki/revisi sesuai saran di instrumen			

Yogyakarta, 22-3-2018
Validator,


Prof. Herman Dwi Surjono, Drs., M. SC., MT., Ph.D.
NIP. 19640205 198703 1 001

Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Tampilan <i>e-module</i>	Bentuk dan jenis huruf	1,2
		Kesesuaian warna	3,4
		tata letak	5
		format halaman	6
		kemenarikan desain	7
2.	Kemudahan penggunaan	kemudahan penggunaan	8,9
		Penyajian	10,11,12,14
		Petunjuk	13
3.	Konsistensi	Konsistensi bentuk dan ukuran huruf	15,16,17,
		Konsistensi tata letak	18
		Konsistensi navigasi	19,20
4.	Aspek kegrafikan	Kesesuaian warna	21
		Gambar	22
		Desain tampilan	23
		Video	24

Instrumen Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah kuesioner dengan teliti
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

3. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		✓	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 1. Validasi Instrumen

No	Aspek	SS	S	TS	STS
A. Tampilan Modul Elektronik					
1.	Jenis huruf sesuai standar				
2.	Ukuran huruf sesuai standar				
3.	Komposisi warna dari <i>background</i> sesuai				
4.	Komposisi warna dari tulisan sudah tepat				
5.	Tata letak sesuai				
6.	Format halaman sudah runtut				
7.	Desain yang digunakan menarik				
B. Kemudahan Penggunaan					
8.	E-Modul mudah digunakan				
9.	E-Modul disajikan dengan jelas				
10.	Tombol-tombol disajikan dengan jelas				
11.	Tombol-tombol berjalan dengan baik				
12.	Tombol-tombol berjalan sesuai fungsinya				
13.	Petunjuk yang ada sudah sangat membantu penggunaan Modul Elektronik				
14.	Modul Elektronik yang disajikan tidak membingungkan				
C. Konsistensi					
15.	Tulisan konsisten				
16.	Bentuk huruf konsisten sesuai bagian				
17.	Ukuran huruf konsisten sesuai bagian				
18.	Tampilan konsisten disetiap bagian				
19.	Letak tombol navigasi konsisten				
20.	Fungsi tombol nafigasi konsisten				
D. Aspek Kegrafikan					
21.	Warna disetiap fungsi yang digunakan tepat				
22.	Gambar ditampilkan dengan jelas				
23.	Desain tampilan sesuai				
24.	Video berjalan dengan baik				

Catatan/ kritik/ saran :

Lampiran 1. Validasi Instrumen

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

Kesimpulan:

Modul Elektronik *Adobe Premiere* untuk kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman di nyatakan *):

- : Layak digunakan
- : Layak digunakan dengan revisi
- : Kurang Layak digunakan

Yogyakarta, 18 April 2018

Validator,

p

.....

NIP.

Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian SK, KD	1,2,3
		Kesesuaian materi	4,5,6,7,9
		Kesesuaian kebutuhan siswa	8
2.	Kebahasaan	Keterbacaan	10,11
		Kejelasan informasi	12,13
		Penggunaan bahasa yang baik dan benar	14,15
3.	Penyajian	Kejelasan tujuan	16
		Kejelasan petunjuk penggunaan <i>e-module</i>	17,18
		Urutan penyajian	19,20
		Kelengkapan informasi	21,22,23
4.	Kemanfaatan	mempermudah KBM	24,25,26

Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

4. Bacalah kuesioner dengan teliti
5. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
B. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

6. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
B. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		✓	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 1. Validasi Instrumen

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi				
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar				
3.	E-Modul sesuai dengan indikator				
4.	Tujuan E-Modul sesuai Standar Kompetensi				
5.	Tujuan E-modul sesuai Kompetensi Dasar				
6.	Materi E-Modul jelas				
7.	Isi E-Modul runtut				
8.	E-Modul memenuhi kebutuhan siswa				
9.	Materi E-modul akurat				
B. Kebahasaan					
10.	Tulisan mudah dipahami				
11.	Tulisan terbaca dengan jelas				
12.	Informasi yang dibawakan jelas				
13.	Informasi sesuai dengan isi				
14.	Bahasa yang digunakan jelas				
15.	Bahasa yang digunakan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia				
C. Penyajian					
16.	Tujuan dari E-Modul jelas				
17.	Petunjuk kegunaan E-Modul jelas				
18.	Petunjuk kegunaan E-Modul mudah dipahami				
19.	E-Modul disajikan runtut				
20.	Urutan bagian E-Modul tidak membingungkan				
21.	Materi yang ada pada modul elektronik lengkap				
22.	Informasi yang ada pada E-Modul sesuai				
23.	Informasi yang ada pada E-Modul mudah dipahami				
D. Kemanfaatan					
24.	E-Modul mempermudah proses pembelajaran				
25.	E-Modul membantu proses pembelajaran				
26.	E-Modul memperjelas penyampaian materi				

Lampiran 1. Validasi Instrumen

Catatan/ kritik/ saran :

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

Kesimpulan:

Modul Elektronik *Adobe Premiere* untuk kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman di nyatakan *):

- : Layak digunakan
- : Layak digunakan dengan revisi
- : Kurang Layak digunakan

Yogyakarta,2018

Validator,

.....

NIP.

Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan untuk Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Tampilan desain	Desain	1
		Warna	2
2.	Penyajian	Kejelasan tujuan pembelajaran	3
		Urutan penyajian	4,5,6,7
		Kelengkapan informasi	8,10
		Kesesuaian Materi	9
3.	Kebahasaan	Keterbacaan	11,12
		Kejelasan informasi	13,14
		Penggunaan bahasa	15,16
4.	Kemanfaatan	Kemudahan	17,18
		Memperjelas	19
5.	Aspek kegrafikan	warna	20
		Gambar	21,22
		Tampilan	23
		Video	25

Instrumen Uji Kelayakan Siswa

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

7. Bacalah kuesioner dengan teliti
8. Isikan identitas anda pada tempat yangtelah disediakan
9. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
C. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

10. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
C. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	≠	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		≠	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 1. Validasi Instrumen

Nama :
 Kelas :
 Sekolah :

No	Aspek	SS	S	TS	STS
A. Tampilan E-Modul					
1.	Tampilan E-Modul menarik				
2.	Warna yang digunakan sesuai				
B. Penyajian					
3.	Tujuan E-Modul jelas				
4.	Petunjuk kegunaan E-Modul jelas				
5.	Petunjuk kegunaan E-Modul mudah dipahami				
6.	E-Modul disajikan runtut				
7.	Urutan bagian E-Modul tidak membingungkan				
8.	Materi yang ada dalam modul elektronik sesuai dengan pembelajaran yang dimaksud.				
9.	Materi yang ada pada modul elektronik lengkap				
10.	Informasi yang ada pada E-Modul mudah dipahami				
C. Kebahasaan					
11.	Tulisan mudah dipahami				
12.	Tulisan terbaca dengan jelas				
13.	Informasi yang dibawakan jelas				
14.	Informasi sesuai dengan isi				
15.	Bahasa yang digunakan jelas				
16.	Bahasa yang digunakan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia				
D. Kemanfaatan					
17.	E-Modul mempermudah proses pembelajaran				
18.	E-Modul membantu proses pembelajaran				
19.	E-Modul memperjelas penyampaian materi				
E. Aspek Kegrafikan					
20.	Warna disetiap fungsi yang digunakan tepat				
21.	Gambar ditampilkan dengan jelas				

Lampiran 1. Validasi Instrumen

22.	Gambar disajikan dengan baik				
23.	Desain tampilan sesuai				
24.	Video berjalan dengan jelas				
25.	Video berjalan dengan baik				

Catatan/ kritik/ saran :

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

Yogyakarta,2018

Responden,

.....

Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Hal : Permohonan Validasi Materi E-Modul TAS
Lampiran : Modul Elektronik *Adobe Premiere*

Kepada Yth,
Riyanto, S.Kom
Guru Sinematografi
SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520241035
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengembangan E-Modul *Adobe Premiere* Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sleman

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi materi terhadap E-Modul *Adobe Premiere* yang telah saya susun.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta,

Permohon,



Asriyah Fetriani

NIM. 14520241035

Ketua Program Studi
Pendid. Teknik Informatika,



Handaru Jati, ST., M.M, M.T, Ph.D.

NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS,



Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D

NIP. 19680707 199702 1 001

Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman
 Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah kuesioner dengan teliti
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

3. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		✓	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi		✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar		✓		
3.	E-Modul sesuai dengan indikator		✓		
4.	Tujuan E-Modul sesuai Standar Kompetensi		✓		
5.	Tujuan E-modul sesuai Kompetensi Dasar		✓		
6.	Materi E-Modul jelas		✓		
7.	Isi E-Modul runtut		✓		
8.	E-Modul memenuhi kebutuhan siswa		✓		
9.	Materi E-Modul akurat		✓		
B. Kebahasaan					
10.	Tulisan mudah dipahami		✓		
11.	Tulisan terbaca dengan jelas		✓		
12.	Informasi yang dibawakan jelas		✓		
13.	Informasi sesuai dengan isi		✓		
14.	Bahasa yang digunakan jelas		✓		
15.	Bahasa yang digunakan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia		✓		
C. Penyajian					
16.	Tujuan dari E-Modul jelas		✓		
17.	Petunjuk kegunaan E-Modul jelas		✓		
18.	Petunjuk kegunaan E-Modul mudah dipahami		✓		
19.	E-Modul disajikan runtut		✓		
20.	Urutan bagian E-Modul tidak membingungkan		✓		
21.	Materi yang ada pada modul elektronik lengkap		✓		
22.	Informasi yang ada pada E-Modul sesuai		✓		
23.	Informasi yang ada pada E-Modul mudah dipahami		✓		
D. Kemanfaatan					
24.	E-Modul mempermudah proses pembelajaran	✓			
25.	E-Modul membantu proses pembelajaran	✓			

26.	E-Modul memperjelas penyampaian materi	✓				
-----	--	---	--	--	--	--

Catatan/ kritik/ saran :

Tambahkan tujuan E modul dan tampilan frame.
Soal dibuat plus juga.
Indikator silahkan di lskan.

Kesimpulan:

Modul Elektronik Adobe Premiere untuk kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1

Sleman di nyatakan *):

- : Layak digunakan
- : Layak digunakan dengan revisi
- : Kurang Layak digunakan

Yogyakarta, 16 April 2018

Validator,



R. Janto Sakom
NIP.

Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Hal : Permohonan Validasi Materi E-Modul TAS
Lampiran : Modul Elektronik *Adobe Premiere*

Kepada Yth,
Sigit Pambudi, S.Pd, M.Eng
Dosen Pendidikan Teknik Informatika
SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya :

Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520241035
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengembangan E-Modul *Adobe Premiere* Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Sleman

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi materi terhadap E-Modul *Adobe Premiere* yang telah saya susun.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta,
Pemohon,

Asriyah Fetriani
NIM. 14520241035

Ketua Program Studi
Pend. Teknik Informatika,



Handaru Jati, ST., M.M, M.T, Ph.D.

NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS,



Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D

NIP. 19680707 199702 1 001

Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah kuesioner dengan teliti
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

3. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		✓	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi		✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar		✓		
3.	E-Modul sesuai dengan indikator		✓		
4.	Tujuan E-Modul sesuai Standar Kompetensi		✓		
5.	Tujuan E-modul sesuai Kompetensi Dasar	✓			
6.	Materi E-Modul jelas	✓			
7.	Isi E-Modul runtut		✓		
8.	E-Modul memenuhi kebutuhan siswa	✓			
9.	Materi E-Modul akurat	✓			
B. Kebahasaan					
10.	Tulisan mudah dipahami		✓		
11.	Tulisan terbaca dengan jelas		✓		
12.	Informasi yang dibawakan jelas		✓		
13.	Informasi sesuai dengan isi	✓			
14.	Bahasa yang digunakan jelas		✓		
15.	Bahasa yang digunakan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia		✓		
C. Penyajian					
16.	Tujuan dari E-Modul jelas	✓			
17.	Petunjuk kegunaan E-Modul jelas		✓		
18.	Petunjuk kegunaan E-Modul mudah dipahami		✓		
19.	E-Modul disajikan runtut		✓		
20.	Urutan bagian E-Modul tidak membingungkan		✓		
21.	Materi yang ada pada modul elektronik lengkap	✓			
22.	Informasi yang ada pada E-Modul sesuai		✓		
23.	Informasi yang ada pada E-Modul mudah dipahami	✓			
D. Kemanfaatan					
24.	E-Modul mempermudah proses pembelajaran		✓		
25.	E-Modul membantu proses pembelajaran		✓		

Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

26.	E-Modul memperjelas penyampaian materi		✓		
-----	--	--	---	--	--

Catatan/ kritik/ saran :

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

Kesimpulan:

Modul Elektronik *Adobe Premiere* untuk kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman di nyatakan *):

- : Layak digunakan
- : Layak digunakan dengan revisi
- : Kurang Layak digunakan

Yogyakarta,
11 - 04 -2018

Validator,



Sigit Pambudi, M Eng
NIP.

Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2	Jumlah /butir	Jumlah/ aspek	Rata-rata	Kategori
Kelayakan Isi	1	3	3	6	59	81,94 %	Sangat Layak
	2	3	3	6			
	3	3	3	6			
	4	3	3	6			
	5	3	4	7			
	6	3	4	7			
	7	3	3	7			
	8	3	4	7			
	9	3	4	7			
Kebahasaan	10	3	3	6	37	77,08 %	Sangat Layak
	11	3	3	6			
	12	3	3	6			
	13	3	4	7			
	14	3	3	6			
	15	3	3	6			
Penyajian	16	3	4	7	51	79,68 %	Sangat Layak
	17	3	3	6			
	18	3	3	6			
	19	3	3	6			
	20	3	3	6			
	21	3	4	7			
	22	3	3	6			
	23	3	4	7			
Kemanfaatan	24	4	3	7	21	87,50 %	Sangat Layak
	25	4	3	7			
	26	4	3	7			

Lampiran 3. Hasil Penilaian Ahi Media

Hal : Permohonan Validasi Media E-Modul TAS
Lampiran : Modul Elektronik *Adobe Premiere*

Kepada Yth,
Dr. Priyanto, M.Kom.
Dosen Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Negeri Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya :

Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520241035
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengembangan E-Modul *Adobe Premiere* Sebagai Bahan
Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI SMK
Muhammadiyah 1 Sleman

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi media terhadap
E-Modul *Adobe Premiere* yang telah saya susun.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu
diucapkan terimakasih.

Yogyakarta,

Pemohon,



Asriyah Fetriani

NIM. 14520241035

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,



Handaru Jati, ST., M.M, M.T, Ph.D.

NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS,



Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D

NIP. 19680707 199702 1 001

Instrumen Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah kuesioner dengan teliti
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

3. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✗	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		✗	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 3. Hasil Penilaian Ahi Media

No	Aspek	SS	S	TS	STS
A. Tampilan Modul Elektronik					
1.	Jenis huruf sesuai standar	✓			
2.	Ukuran huruf sesuai standar	✓			
3.	Komposisi warna dari <i>background</i> sesuai	✓			
4.	Komposisi warna dari tulisan sudah tepat	✓			
5.	Tata letak sesuai				
6.	Format halaman sudah runtut	✓	✗		
7.	Desain yang digunakan menarik		✓		
B. Kemudahan Penggunaan					
8.	E-Modul mudah digunakan	✓			
9.	E-Modul disajikan dengan jelas	✓			
10.	Tombol-tombol disajikan dengan jelas	✓			
11.	Tombol-tombol berjalan dengan baik	✓			
12.	Tombol-tombol berjalan sesuai fungsinya	✓			
13.	Petunjuk yang ada sudah sangat membantu penggunaan Modul Elektronik	✓			
14.	Modul Elektronik yang disajikan tidak membingungkan	✓			
C. Konsistensi					
15.	Tulisan konsisten	✓			
16.	Bentuk huruf konsisten sesuai bagian	✓			
17.	Ukuran huruf konsisten sesuai bagian	✓			
18.	Tampilan konsisten disetiap bagian	✓			
19.	Letak tombol navigasi konsisten	✓			
20.	Fungsi tombol nafigasi konsisten	✓			
D. Aspek Kegrafikan					
21.	Warna disetiap fungsi yang digunakan tepat	✓			
22.	Gambar ditampilkan dengan jelas		✓		
23.	Desain tampilan sesuai		✓		
24.	Video berjalan dengan baik	✓			

Catatan/ kritik/ saran :

- Rubrik semua layout
- Sehay bagian ada identifikasi foto dan gambar
- Daftar isi dibuat visual yg baik.

Kesimpulan:

Modul Elektronik *Adobe Premiere* untuk kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman di nyatakan *):

- : Layak digunakan
- : Layak digunakan dengan revisi
- : Kurang Layak digunakan

Yogyakarta,

10-04-2018

Validator,



Priyanto

NIP.

Lampiran 3. Hasil Penilaian Ahi Media

Hal : Permohonan Validasi Media E-Modul TAS
Lampiran : Modul Elektronik *Adobe Premiere*

Kepada Yth,
Nurkhasanah, S.T., M.cs.
Dosen Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Negeri Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya :

Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520241035
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengembangan E-Modul *Adobe Premiere* Sebagai Bahan
Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI SMK
Muhammadiyah 1 Sleman


dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi media terhadap
E-Modul *Adobe Premiere* yang telah saya susun.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu
diucapkan terimakasih.


Yogyakarta,
Pemohon,

Asriyah Fetriani
NIM. 14520241035

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,


Handaru Jati, ST., M.M, M.T, Ph.D.
NIP. 19740511 199903 1 002

Pembimbing TAS,


Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D
NIP. 19680707 199702 1 001

Instrumen Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah kuesioner dengan teliti
2. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

3. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✗	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		✗	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 3. Hasil Penilaian Ahi Media

No	Aspek	SS	S	TS	STS
A. Tampilan Modul Elektronik					
1.	Jenis huruf sesuai standar	✓			
2.	Ukuran huruf sesuai standar		✓		
3.	Komposisi warna dari <i>background</i> sesuai		✓		
4.	Komposisi warna dari tulisan sudah tepat		✓		
5.	Tata letak sesuai	✓			
6.	Format halaman sudah runtut	✓			
7.	Desain yang digunakan menarik		✓		
B. Kemudahan Penggunaan					
8.	E-Modul mudah digunakan	✓			
9.	E-Modul disajikan dengan jelas	✓			
10.	Tombol-tombol disajikan dengan jelas		✓		
11.	Tombol-tombol berjalan dengan baik		✓		
12.	Tombol-tombol berjalan sesuai fungsinya		✓		
13.	Petunjuk yang ada sudah sangat membantu penggunaan Modul Elektronik	✓			
14.	Modul Elektronik yang disajikan tidak membingungkan	✓			
C. Konsistensi					
15.	Tulisan konsisten	✓			
16.	Bentuk huruf konsisten sesuai bagian	✓			
17.	Ukuran huruf konsisten sesuai bagian	✓			
18.	Tampilan konsisten disetiap bagian		✓		
19.	Letak tombol navigasi konsisten		✓		
20.	Fungsi tombol nafigasi konsisten		✓		
D. Aspek Kegrafikan					
21.	Warna disetiap fungsi yang digunakan tepat	✓			
22.	Gambar ditampilkan dengan jelas		✓		
23.	Desain tampilan sesuai	✓			
24.	Video berjalan dengan baik		✓		

Lampiran 3. Hasil Penilaian Ahi Media

Catatan/ kritik/ saran :

Materi : ada gambar yg masih tumpang tindih dgn teksnya .

Video : ditambahkan daftar isi

Sumber : Penulisan drubah seperti penulisan daftar pustaka skripsi

Soal : tulisan di paling atas melampawi background

Pastikan tombol-tombol lainnya sudah jalan dan tidak salah link.

Kesimpulan:

Modul Elektronik *Adobe Premiere* untuk kelas XI multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman di nyatakan *):

- : Layak digunakan
- : Layak digunakan dengan revisi
- : Kurang Layak digunakan

Yogyakarta, 10 April 2018

Validator,



Nur Hasanah, S.T., M.Cs.

NIP. 19850324 201404 2001

Lampiran 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Ahli Media 1	Ahli Media 2	Jumlah /Butir	Jumlah /Aspek	Rata-rata	Kategori
Tampilan E-Modul	1	4	4	8	51	91,07 %	Sangat Layak
	2	4	3	7			
	3	4	3	7			
	4	4	3	7			
	5	4	4	8			
	6	4	4	8			
	7	3	3	6			
Kemudahan Penggunaan	8	4	4	8	53	94,64 %	Sangat Layak
	9	4	4	8			
	10	4	3	7			
	11	4	3	7			
	12	4	3	7			
	13	4	4	8			
	14	4	4	8			
Konsistensi	15	4	4	8	45	93,75 %	Sangat Layak
	16	4	4	8			
	17	4	4	8			
	18	4	3	7			
	19	4	3	7			
	20	4	3	7			
Kegrafikan	21	4	4	8	28	87,50 %	Sangat Layak
	22	3	3	6			
	23	3	4	7			
	24	4	3	7			

Instrumen Uji Kelayakan Siswa

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah kuesioner dengan teliti
2. Isikan identitas anda pada tempat yangtelah disediakan
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

4. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	≠	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		≠	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

Nama : Eka Mei Liyawati
 Kelas : XI MM 1

No	Aspek	SS	S	TS	STS
A. Tampilan E-Modul					
1.	Tampilan E-Modul menarik		✓		
2.	Warna yang digunakan sesuai		✓		
B. Penyajian Materi					
3.	Tujuan E-Modul jelas	✓			
4.	Petunjuk kegunaan E-Modul jelas		✓		
5.	Petunjuk kegunaan E-Modul mudah dipahami		✓		
6.	E-Modul disajikan runtut		✓		
7.	Urutan bagian E-Modul tidak membingungkan		✓		
8.	Materi yang ada dalam modul elektronik sesuai dengan pembelajaran yang dimaksud.	✓			
9.	Materi yang ada pada modul elektronik lengkap	✓			
10.	Informasi yang ada pada E-Modul mudah dipahami		✓		
C. Kebahasaan					
11.	Tulisan mudah dipahami	✓			
12.	Tulisan terbaca dengan jelas	✓			
13.	Informasi yang dibawakan jelas		✓		
14.	Informasi sesuai dengan isi		✓		
15.	Bahasa yang digunakan jelas		✓		
16.	Bahasa yang digunakan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia		✓		
D. Kemanfaatan					
17.	E-Modul mempermudah proses pembelajaran	✓			
18.	E-Modul membantu proses pembelajaran	✓			
19.	E-Modul memperjelas penyampaian materi	✓			
E. Aspek Kegrafikan					
20.	Warna disetiap fungsi yang digunakan tepat		✓		
21.	Gambar ditampilkan dengan jelas	✓			
22.	Gambar disajikan dengan baik		✓		
23.	Desain tampilan sesuai		✓		
24.	Video berjalan dengan jelas		✓		

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

25.	Video berjalan dengan baik	✓			
-----	----------------------------	---	--	--	--

Catatan/ kritik/ saran :

E-modulnya sangat membantu

Yogyakarta, 12 April2018

Responden,



(Leka Mei Ligawati)

Instrumen Uji Kelayakan Siswa

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah kuesioner dengan teliti
2. Isikan identitas anda pada tempat yang telah disediakan
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

4. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	≠	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		≠	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

Nama : ARIF AHMADI

Kelas : XI MM1

No	Aspek	SS	S	TS	STS
A. Tampilan E-Modul					
1.	Tampilan E-Modul menarik		✓		
2.	Warna yang digunakan sesuai		✓		
B. Penyajian Materi					
3.	Tujuan E-Modul jelas		✓		
4.	Petunjuk kegunaan E-Modul jelas		✓		
5.	Petunjuk kegunaan E-Modul mudah dipahami		✓		
6.	E-Modul disajikan runtut		✓		
7.	Urutan bagian E-Modul tidak membingungkan		✓		
8.	Materi yang ada dalam modul elektronik sesuai dengan pembelajaran yang dimaksud.	✓			
9.	Materi yang ada pada modul elektronik lengkap	✓			
10.	Informasi yang ada pada E-Modul mudah dipahami	✓			
C. Kebahasaan					
11.	Tulisan mudah dipahami		✓		
12.	Tulisan terbaca dengan jelas	✓			
13.	Informasi yang dibawakan jelas		✓		
14.	Informasi sesuai dengan isi		✓		
15.	Bahasa yang digunakan jelas	✓			
16.	Bahasa yang digunakan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia		✓		
D. Kemanfaatan					
17.	E-Modul mempermudah proses pembelajaran	✓			
18.	E-Modul membantu proses pembelajaran	✓			
19.	E-Modul memperjelas penyampaian materi		✓		
E. Aspek Keagrafikan					
20.	Warna disetiap fungsi yang digunakan tepat		✓		
21.	Gambar ditampilkan dengan jelas		✓		
22.	Gambar disajikan dengan baik		✓		
23.	Desain tampilan sesuai	✓			
24.	Video berjalan dengan jelas		✓		

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

25.	Video berjalan dengan baik		✓		
-----	----------------------------	--	---	--	--

Catatan/ kritik/ saran :

Kritik : warnanya kurang menyatu

Saran : mudinya sangat mudah di pahami
dan mudah di pelajari

Yogyakarta, 12 APRIL 2018

Responden,



ARIF AHMADI

Instrumen Uji Kelayakan Siswa

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah kuesioner dengan teliti
2. Isikan identitas anda pada tempat yang telah disediakan
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

4. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	=	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		=	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

Nama : Rizky Fadiah P
 Kelas : XI M41

No	Aspek	SS	S	TS	STS
A. Tampilan E-Modul					
1.	Tampilan E-Modul menarik		✓		
2.	Warna yang digunakan sesuai	✓			
B. Penyajian Materi					
3.	Tujuan E-Modul jelas		✓		
4.	Petunjuk kegunaan E-Modul jelas	✓			
5.	Petunjuk kegunaan E-Modul mudah dipahami		✓		
6.	E-Modul disajikan runtut		✓		
7.	Urutan bagian E-Modul tidak membingungkan	✓			
8.	Materi yang ada dalam modul elektronik sesuai dengan pembelajaran yang dimaksud.	✓			
9.	Materi yang ada pada modul elektronik lengkap		✓		
10.	Informasi yang ada pada E-Modul mudah dipahami	✓			
C. Kebahasaan					
11.	Tulisan mudah dipahami	✓			
12.	Tulisan terbaca dengan jelas	✓			
13.	Informasi yang dibawakan jelas		✓		
14.	Informasi sesuai dengan isi	✓			
15.	Bahasa yang digunakan jelas		✓		
16.	Bahasa yang digunakan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia		✓		
D. Kemanfaatan					
17.	E-Modul mempermudah proses pembelajaran	✓			
18.	E-Modul membantu proses pembelajaran	✓			
19.	E-Modul memperjelas penyampaian materi	✓			
E. Aspek Keagrafikan					
20.	Warna disetiap fungsi yang digunakan tepat		✓		
21.	Gambar ditampilkan dengan jelas	✓			
22.	Gambar disajikan dengan baik		✓		
23.	Desain tampilan sesuai	✓			
24.	Video berjalan dengan jelas	✓			

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

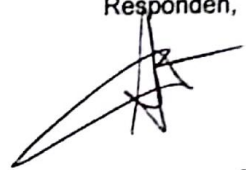
25.	Video berjalan dengan baik		✓		
-----	----------------------------	--	---	--	--

Catatan/ kritik/ saran :

E- Model ini sangat membantu belajar kita dan mempermudah
kita mengetahui tentang Materi Adabi Prensasi

Yogyakarta, 12- April2018

Responden,


Rizky Fauziah P

Instrumen Uji Kelayakan Siswa

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah kuesioner dengan teliti
2. Isikan identitas anda pada tempat yangtelah disediakan
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

4. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	=	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		=	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

Nama : Bagas Jeffi

Kelas : XI M M I

No	Aspek	SS	S	TS	STS
A. Tampilan E-Modul					
1.	Tampilan E-Modul menarik		✓		
2.	Warna yang digunakan sesuai		✓		
B. Penyajian Materi					
3.	Tujuan E-Modul jelas		✓		
4.	Petunjuk kegunaan E-Modul jelas		✓		
5.	Petunjuk kegunaan E-Modul mudah dipahami		✓		
6.	E-Modul disajikan runtut		✓		
7.	Urutan bagian E-Modul tidak membingungkan		✓		
8.	Materi yang ada dalam modul elektronik sesuai dengan pembelajaran yang dimaksud.	✓			
9.	Materi yang ada pada modul elektronik lengkap	✓			
10.	Informasi yang ada pada E-Modul mudah dipahami	✓			
C. Kebahasaan					
11.	Tulisan mudah dipahami	✓			
12.	Tulisan terbaca dengan jelas	✓			
13.	Informasi yang dibawakan jelas		✓		
14.	Informasi sesuai dengan isi	✓			
15.	Bahasa yang digunakan jelas	✓			
16.	Bahasa yang digunakan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia		✓		
D. Kemanfaatan					
17.	E-Modul mempermudah proses pembelajaran		✓		
18.	E-Modul membantu proses pembelajaran		✓		
19.	E-Modul memperjelas penyampaian materi	✓			
E. Aspek Keagrafikan					
20.	Warna disetiap fungsi yang digunakan tepat		✓		
21.	Gambar ditampilkan dengan jelas		✓		
22.	Gambar disajikan dengan baik		✓		
23.	Desain tampilan sesuai	✓			
24.	Video berjalan dengan jelas		✓		

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

25.	Video berjalan dengan baik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	----------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Catatan/ kritik/ saran :

Modul Elektronik sangat mudah digunakan dan sangat mudah dipahami

Yogyakarta, 12 April 2018

Responden,



(Bagas Jeffri)

Instrumen Uji Kelayakan Siswa

Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Peneliti : Asriyah Fetriani

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah kuesioner dengan teliti
2. Isikan identitas anda pada tempat yang telah disediakan
3. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom kategori yang ada di dalam tabel dibawah ini untuk pertanyaan yang sesuai dengan penilaian anda.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			

4. Jika terjadi kekeliruan dalam jawaban yang anda pilih, berilah tanda (=) pada pilihan jawaban yang salah tersebut.

No	Aspek Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	E-Modul sesuai dengan Standar Kompetensi	≠	✓		
2.	E-Modul sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓		≠	

Keterangan:

- SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

Nama : Muhammad Imron A

Kelas : XI RIM 1

No	Aspek	SS	S	TS	STS
A. Tampilan E-Modul					
1.	Tampilan E-Modul menarik		✓		
2.	Warna yang digunakan sesuai		✓		
B. Penyajian Materi					
3.	Tujuan E-Modul jelas	✓			
4.	Petunjuk kegunaan E-Modul jelas		✓		
5.	Petunjuk kegunaan E-Modul mudah dipahami	✓			
6.	E-Modul disajikan runtut		✓		
7.	Urutan bagian E-Modul tidak membingungkan	✓			
8.	Materi yang ada dalam modul elektronik sesuai dengan pembelajaran yang dimaksud.		✓		
9.	Materi yang ada pada modul elektronik lengkap		✓		
10.	Informasi yang ada pada E-Modul mudah dipahami		✓		
C. Kebahasaan					
11.	Tulisan mudah dipahami		✓		
12.	Tulisan terbaca dengan jelas	✓			
13.	Informasi yang dibawakan jelas	✓			
14.	Informasi sesuai dengan isi	✓			
15.	Bahasa yang digunakan jelas		✓		
16.	Bahasa yang digunakan sesuai Kamus Besar Bahasa Indonesia		✓		
D. Kemanfaatan					
17.	E-Modul mempermudah proses pembelajaran		✓		
18.	E-Modul membantu proses pembelajaran	✓			
19.	E-Modul memperjelas penyampaian materi	✓			
E. Aspek Kegrafikan					
20.	Warna disetiap fungsi yang digunakan tepat		✓		
21.	Gambar ditampilkan dengan jelas	✓			
22.	Gambar disajikan dengan baik		✓		
23.	Desain tampilan sesuai		✓		
24.	Video berjalan dengan jelas	✓			

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

25.	Video berjalan dengan baik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-----	----------------------------	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Catatan/ kritik/ saran :

Terimakasih atas modul yg telah memotivasi saya
untuk menambah pengetahuan

Yogyakarta, 12 APRIL2018

Responden,



Muhammad Imron Airicinsyah

Lampiran 4. Hasil Penilaian Respon Siswa

NO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	
2	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	4	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	
4	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	
6	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
7	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	
9	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	
10	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	
11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	
12	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	
13	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	
14	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	
15	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	
17	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	
18	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	
19	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	
20	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	2	3	3	
21	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	
22	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	
23	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	3	
24	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	
25	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
26	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	
27	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	
	86	84	91	88	87	82	85	92	88	90	96	99	89	93	96	81	93	96	92	83	90	89	8

Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Pengambilan Data



Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Pengambilan Data



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 56/PINF/PB/III/2018**

**TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) MAHASISWA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan Tugas Akhir Skripsi (TAS) mahasiswa, dipandang perlu mengangkat dosen pembimbingnya;
b. bahwa untuk keperluan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu menetapkan Keputusan Dekan Tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi (TAS) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mengingat : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 93 Tahun 1999 Tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi Universitas;
4. Peraturan Mendiknas RI Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Peraturan Mendiknas RI Nomor 34 Tahun 2011 Tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;
6. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 98/MPK.A4/KP/2013 Tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
7. Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2014 tentang Peraturan Akademik;
8. Keputusan Rektor Nomor 800/UN.34/KP/2016 tahun 2016 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.**

PERTAMA : Mengangkat Saudara :

Nama : Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D.
NIP : 19680707 199702 1 001
Pangkat/Golongan : Penata Muda, III/a
Jabatan Akademik : Asisten Ahli

sebagai Dosen Pembimbing Untuk mahasiswa penyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) :

Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520241035
Prodi Studi : Pend. Teknik Informatika - S1
Judul Skripsi/TA : PENGEMBANGAN E-MODUL ADOBE PREMIERE SEBAGAI BAHAN AJAR MATA PELAJARAN SINEMATOGRAFI KELAS XI MULTIMEDIA SMK MUHAMMADIYAH I SLEMAN

- KEDUA : Dosen Pembimbing sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA bertugas merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mempertanggungjawabkan pelaksanaan kegiatan bimbingan terhadap mahasiswa sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA sampai mahasiswa dimaksud dinyatakan lulus.
- KETIGA : Biaya yang diperlukan dengan adanya Keputusan ini dibebankan pada Anggaran DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 16 Maret 2018.

Tembusan Keputusan Dekan ini disampaikan kepada :

1. Para Wakil Dekan Fakultas Teknik;
 2. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Teknik;
 3. Kepala Subbagian Keuangan dan Akuntansi Fakultas Teknik;
 4. Kepala Subbagian Pendidikan Fakultas Teknik;
 5. Mahasiswa yang bersangkutan;
- Universitas Negeri Yogyakarta.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 16 Maret 2018

DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,



Dr. Drs. WIDARTO, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 1136/UN34.15/LT/2018

15 Januari 2018

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520241035
Fakultas : Fakultas Teknik
Program Studi : Pend. Teknik Informatika - S1
Judul : wawancara kepada guru terkait bahan ajar yang diambil sebagai bahan pengembangan untuk Tugas Akhir Skripsi
Tujuan : Melakukan observasi untuk melengkapi tugas mata kuliah Tugas Akhir Skripsi
Waktu Observasi : 18 - 27 Januari 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Dekan Fakultas Teknik

Dr. Drs. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 277/UN34.15/LT/2018
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

4 April 2018

Yth .
1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik DIY
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman
3. Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520241035
Program Studi : Pend. Teknik Informatika - S1
Judul Tugas Akhir : Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : 11 - 21 April 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan Fakultas Teknik

Dr. Drs. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 4 April 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/4232/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 277/JN34.15/LT/2018
Tanggal : 4 April 2018
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN E-MODUL ADOBE PREMIERE SEBAGAI BAHAN AJAR MATA PELAJARAN SINEMATOGRAFI KELAS XI MULTIMEDIA SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN"** kepada:

Nama : ASRIYAH FETRIANI
NIM : 14520241035
No.HP/Identitas : 08970924828/3304134702970003
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Muhammadiyah 1 Sleman
Waktu Penelitian : 11 April 2018 s.d 21 April 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprov.go.id, email : dikpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 5 April 2018

Nomor : 070/ 2850
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMK Muhammadiyah 1 Sleman

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/4232/Kesbangpol/2018 tanggal 4 April 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:


Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520241035
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN E-MODUL ADOBE PREMIERE
SEBAGAI BAHAN AJAR MATA PELAJARAN
SINEMATOGRAFI KELAS XI MULTIMEDIA SMK
MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN
Lokasi : SMK Muhammadiyah 1 Sleman
Waktu : 11 April 2018 s.d 21 April.2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Pit. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi


Didik Wardaya, SE., M.Pd.
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN WILAYAH MUHAMMADIYAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
Pembina Perguruan Dasar dan Menengah Muhammadiyah
Jalan Gedongkuning 130 B ☎(0274) 377078 ☎(0274) 371718 Yogyakarta 55171
Website : www.dikdasmenpwmdiy.or.id E-mail : dikdasmen.pwmdiy@gmail.com

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 130/II.4/F/2018
Lamp. : -
Hal : **Ijin Penelitian**

23 Rajab 1439 H.
10 April 2018 M.

Ykh. Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
di tempat

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Memperhatikan surat Saudara nomor 277/UN34.15/LT/2018 tanggal 4 April 2018 perihal sebagaimana pokok surat, dengan ini kami memberikan ijin kepada mahasiswa:

Nama : Asriyah Fetriani
NIM : 14520241035
ProgramStudi : Pendidikan Teknil Informatika – S1

untuk mengadakan penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Sleman guna menyusun *skripsi* dengan judul **“Pengembangan E-Modul Adobe Premiere Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Sinematografi Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 1 Sleman”** dengan ketentuan:

1. Tidak mengganggu proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM);
2. Menjaga nama baik sekolah Muhammadiyah;
3. Menyampaikan *soft copy* hasil penelitian dalam bentuk CD kepada:
 - a. Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta;
 - b. Majelis Dikdasmen PDM Kabupaten Sleman;
 - c. SMK Muhammadiyah 1 Sleman;masing-masing 1 (satu) buah.

Surat ijin ini berlaku sejak dikeluarkan sampai tanggal 21 April 2018.

Demikian kami sampaikan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

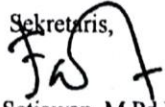
وَالسَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Ketua,


Dr. Arif Budi Raharjo, M.Sr.
NBM : 770.159



Sekretaris,


Farid Setiawan, M.Pd.
NBM : 942.521

Tembusan:

1. Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta
2. Majelis Dikdasmen PDM Kabupaten Sleman
3. Kepala SMK Muhammadiyah 1 Sleman
4. Sdr. Asriyah Fetriani; mahasiswa Fakultas Teknik UNY



MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
S M K MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN
STATUS : TERAKREDITASI A

Kompetensi Keahlian : 1. Teknik Kendaraan Ringan 2. Multimedia 3. Teknik Sepeda Motor
Alamat : Jl. Agrowisata Km. 01 Panasan Triharjo Sleman Yogyakarta Telp. (0274) 869183
Website : www.smkm1-sleman.sch.id Email : smkm1sleman@gmail.com

Nomor : 195/III.4.AU/F/2018
Hal : Surat Keterangan

Assalamu'alaikum wr wb.

Dengan hormat , yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Drs. DWI GUNARTO**
NBM : 653788
Pangkat/ Golongan : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SMK Muhammadiyah 1 Sleman
Alamat : Jl Agrowisata Km. 01 Panasan Triharjo
Sleman Yogyakarta

Dengan ini menerangkan mahasiswa atas nama :

Nama : **ASRIYAH FETRIANI**
No. Mhs/ NIM : 14520241035
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik
Instansi/ PT : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah selesai melakukan penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Sleman dengan judul " PENGEMBANGAN E-MODUL ADOBE PREMIERE SEBAGAI BAHAN AJAR MATA PELAJARAN SINEMATOGRAFI KELAS XI MULTIMEDIA SMK MUHAMMADIYAH 1 SLEMAN ", pada tanggal 11 – 21 April 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum wr wb.

