



**PEMBUATAN VIDEO EDUKASI LITERASI DIGITAL
DAN KEAMANAN DALAM MENGGUNAKAN
GADGET UNTUK KELAS VIII SMPN 8 DEPOK**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

RANI AYU WULANDARI

2207431020

PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2026



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rani Ayu Wulandari
NIM : 2207431020
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/ T. Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Video Edukasi Literasi Digital dan Keamanan dalam Menggunakan Gadget untuk Kelas VIII SMPN 8 Depok

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bekasi, 04 Juli 2026

Yang membuat pernyataan



Rani Ayu Wulandari

2207431020



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Diajukan oleh :

Nama : Rani Ayu Wulandari

NIM : 2207431020

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / T.Multimedia Digital

Judul skripsi : Pembuatan Video Edukasi Literasi Digital dan Keamanan Dalam Menggunakan Gadget Untuk Kelas VIII SMPN 8 Depok

Telah diuji oleh Tim Penguji Dalam Sidang Skripsi Pada Hari Rabu, Tanggal 8, Bulan Juli, Tahun 2026 Dan Dinyatakan

LULUS

Disahkan Oleh

Pembimbing I

Ade Rahma Yuly, S.Kom.
M.Ds.

Penguji I

Iwan Sonjaya, S.T.,
M.T.

Penguji II

Noorlela Marcheta,
S.Kom., M.Kom.

Penguji III

Sinantya Feranti
Anindya, S.T., M.T.

Mengetahui:

Ketua

Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom

NIP. 197908032003122003



Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

PEMBUATAN VIDEO EDUKASI LITERASI DIGITAL DAN KEAMANAN DALAM MENGGUNAKAN GADGET UNTUK KELAS VIII SMPN 8 DEPOK

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menyebabkan remaja menjadi salah satu kelompok pengguna internet yang aktif. Namun, tingginya intensitas penggunaan teknologi tersebut belum selalu diimbangi dengan pemahaman literasi digital yang memadai, khususnya terkait perlindungan data pribadi, *cyberbullying*, *phishing*, dan hoaks. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video edukasi literasi digital berbasis *real footage* dan animasi 2D sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok serta mengetahui kelayakan media dan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Pengujian dilakukan melalui *alpha testing*, validasi ahli media, *beta testing* oleh guru dan siswa, serta *pre-test* dan *post-test*. Hasil *beta testing* memperoleh nilai sebesar 96,74% dengan kategori Sangat Setuju, yang menunjukkan bahwa media diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Selain itu, hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator pemahaman siswa setelah menggunakan video edukasi. Berdasarkan hasil tersebut, video edukasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendukung untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi digital yang aman, bijak, dan bertanggung jawab.

Kata Kunci: Video Edukasi, Literasi Digital, *Real Footage*, Animasi 2D, MDLC.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini, khususnya kepada:

1. Ibu Dr. Anita Hidayanti, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
2. Ibu Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Multimedia Digital.
3. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu untuk membantu penulis selama proses pengerjaan skripsi.
4. Segenap keluarga besar SMP Negeri 8 Kota Depok yang telah memberikan izin dan kesediaannya untuk melakukan penelitian ini.
5. Naurah selaku rekan penelitian yang telah bekerja sama dari awal hingga akhir penelitian ini.
6. Keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, selama perjalanan pendidikan penulis.
7. Nopal Setiawan selaku pasangan penulis yang selalu hadir dengan dukungan dan perhatian yang tulus. Terima kasih telah menjadi tempat penulis berbagi cerita, pendengar di setiap keluh kesah, serta sosok yang selalu menguatkan, mengingatkan untuk tidak menyerah, dan terus percaya pada kemampuan penulis dalam menyelesaikan setiap proses yang dijalani. Kehadiran, kesabaran, dan dukungan yang diberikan menjadi salah satu sumber kekuatan bagi penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Teman-teman terdekat penulis, khususnya Gorvegirls Lite, Papricha, Ella Febritisia, Ayu Effendy, serta teman-teman kampus yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi. Terima kasih telah menjadi teman berdiskusi, berbagi cerita, serta selalu bersedia membantu penulis ketika menghadapi berbagai kendala selama proses penelitian. Kebersamaan dan dukungan yang diberikan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

menjadi penyemangat bagi penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik,

9. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Rani Ayu Wulandari. Terima kasih karena telah bertahan dan terus melangkah hingga sampai di titik ini. Perjalanan menyelesaikan skripsi ini tidak pernah mudah. Ada rasa lelah, keraguan, tekanan, dan berbagai persoalan yang datang silih berganti, tetapi penulis tetap memilih untuk bangkit dan tidak menyerah. Tidak semua perjuangan dapat dilihat atau dipahami oleh orang lain, namun setiap usaha, doa, air mata, dan langkah yang telah dilewati menjadi bukti bahwa semua proses ini tidak sia-sia. Semoga ketika suatu hari nanti penulis membaca kembali halaman ini, penulis akan mengingat bahwa pernah ada versi diri yang berjuang dalam diam dan berhasil melewati semuanya. Halaman ini akan selalu mengingatkan penulis pada "33x" dari Perunggu, lagu yang menemani perjalanan ini dari awal hingga akhir.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Bekasi, 09 Juni 2026

Penulis,

Rani Ayu Wulandari

2207431020



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rani Ayu Wulandari

NIM : 2207431020

Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pembuatan Video Edukasi Literasi Digital dan Keamanan dalam Menggunakan Gadget untuk Kelas VIII SMPN 8 Depok

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan/memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Bekasi, 23 Juli 2026

Yang menyatakan



Rani Ayu Wulandari

NIM. 2207431020



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Literasi Digital.....	6
2.2 Keamanan dalam Menggunakan Gadget.....	6
2.3 Video Edukasi sebagai Media Pembelajaran	7
2.4 <i>Real Footage</i> dalam Video Edukasi.....	7
2.5 Integrasi <i>Real Footage</i> dan Animasi 2D	9
2.6 Perangkat Lunak Pengeditan Video	9
2.6.1 Adobe After Effect	9
2.6.2 Capcut.....	10
2.6.3 Ibis Paint X.....	10
2.7 Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	10



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.8 Angle dan Framing Kamera	12
2.9 Editing Video	12
2.10 Penelitian Terdahulu	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Rancangan Penelitian	15
3.2 Tahapan Penelitian	15
3.3 Objek Penelitian	20
3.4 Model yang Digunakan	20
3.5 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	22
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	22
3.5.2 Teknik Analisis Data	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Analisis Kebutuhan	24
4.2 Perancangan Produk	26
4.2.1 Sinopsis Video	26
4.2.2 Naskah Video (<i>Script</i>)	26
4.2.3 <i>Storyboard</i>	28
4.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	38
4.4 Implementasi Produk	40
4.4.1 Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>)	40
4.4.2 Rough Cut dan Fine Cut	42
4.4.3 Penggabungan Animasi dengan <i>Real Footage</i>	44
4.4.4 Color Grading	47
4.4.5 Penambahan Transisi	48
4.4.6 Implementasi Grafis Pendukung	50
4.4.7 Sound Effect dan Backsound	51
4.5 Pengujian	52



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.5.1 Deskripsi Pengujian.....	52
4.5.2 Prosedur Pengujian.....	53
4.5.3 Data Hasil Pengujian	55
4.5.4 Analisis Data/Evaluasi Pengujian	69
4.6 Distribusi	81
BAB V PENUTUP	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	89
LAMPIRAN	90





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode MDLC	11
Gambar 3. 1 Alur Penelitian dengan Metode MDLC	21
Gambar 4. 1 Dokumentasi proses produksi pada tahap pengambilan gambar.....	42
Gambar 4. 2 Tahap Fine Cut	44
Gambar 4. 3 Animasi yang Digunakan	45
Gambar 4. 4 Penambahan Elemen Pendukung	46
Gambar 4. 5 Penggabungan Animasi dengan Real Footage	47
Gambar 4. 6 Sebelum Penambahan Color Grading	48
Gambar 4. 7 Setelah Penambahan Color Grading.....	48
Gambar 4. 8 Sebelum Penambahan Transisi.....	49
Gambar 4. 9 Setelah Penambahan Transisi	50
Gambar 4. 10 Implementasi Komentar pada Video	51
Gambar 4. 11 Implementasi Sound Effect dan Backsound.....	52



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3. 1Alur Tujuan Pembelajaran(ATP)	16
Tabel 3. 2 Teknik Analisis Data	23
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan	25
Tabel 4. 2 Storyboard	28
Tabel 4. 3 Pengumpulan Bahan.....	39
Tabel 4. 4 Temuan dan Perbaikan pada Tahap Rough Cut.....	42
Tabel 4. 5 Temuan dan Perbaikan pada Tahap Fine Cut	43
Tabel 4. 6 Data Hasil Alpha Testing	55
Tabel 4. 7 Beta Testing oleh Guru SMPN 8 Kota Depok.....	57
Tabel 4. 8 Validasi Ahli Media Videografi.....	59
Tabel 4. 9 Beta Testing Siswa SMPN 8 Kota Depok.....	60
Tabel 4. 10 Pertanyaan Pengukuran Pre-test dan Post-test	62
Tabel 4. 11 Indikator Peningkatan Pre-Test dan Post-Test.....	65

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Video (Script)	90
Lampiran 2. Wawancara Guru	98
Lampiran 3. Materi Pembelajaran	101
Lampiran 4. Dokumentasi Pengujian	102
Lampiran 5. Kuesioner Beta Testing Siswa	103
Lampiran 6. Kuesioner Beta Testing Guru	108
Lampiran 7. Kuesioner Beta Testing Ahli Media	111
Lampiran 8. Tabel Penghitungan Indeks Beta Testing Siswa.....	114
Lampiran 9. CV Ahli Media	123

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, berkomunikasi, dan belajar. Penggunaan gadget dan internet menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari siswa SMP, namun juga meningkatkan risiko penyebaran hoaks, penyalahgunaan media digital, dan ancaman di ruang siber apabila tidak diimbangi dengan kemampuan literasi digital. Menurut UNESCO Institute for Statistics (2023), literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi digital secara percaya diri dan kritis untuk memperoleh informasi, berkomunikasi, serta memecahkan permasalahan. Oleh karena itu, literasi digital menjadi kompetensi penting agar peserta didik mampu memanfaatkan teknologi secara efektif, aman, dan bertanggung jawab.

Kondisi literasi digital masyarakat Indonesia masih belum optimal. Berdasarkan laporan BPSDM Komdigi, Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) tahun 2025 memperoleh skor nasional 44,53, meningkat 1,19 poin dibandingkan tahun sebelumnya (Komdigi, 2025). Meskipun meningkat sejak 2022, capaian tersebut masih berada pada kategori *cukup*, bahkan pilar keterampilan digital mengalami penurunan sebesar 8,97 poin (Komdigi, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan akses teknologi belum diimbangi dengan kemampuan masyarakat dalam memanfaatkannya secara aman dan bertanggung jawab.

Rendahnya literasi digital meningkatkan berbagai risiko, terutama bagi remaja sebagai pengguna internet aktif. Survei APJII (2025) menunjukkan bahwa 22,12% pengguna internet pernah menjadi korban penipuan online dan 14,32% mengalami pencurian data pribadi. Selain itu, siswa SMP juga berpotensi menghadapi hoaks, *cyberbullying*, pelanggaran privasi, serta rendahnya pemahaman mengenai etika bermedia digital (Paramitasari et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan media



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman literasi digital sejak jenjang SMP.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah video pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur visual dan audio sehingga materi lebih menarik dan mudah dipahami. Video pembelajaran juga terbukti meningkatkan hasil belajar melalui penyajian materi yang lebih konkret dan kontekstual (Yudana, Sudatha and Sukmana, 2022; Agetania, 2022). Dalam penelitian ini, video dikembangkan menggunakan pendekatan hybrid yang menggabungkan real footage dan animasi 2D melalui teknik *compositing*. Pendekatan tersebut diharapkan mampu menyajikan situasi nyata sekaligus memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, seperti keamanan data pribadi, *phishing*, *cyberbullying*, dan penyebaran hoaks (Haq and Irawati, 2022; Wijaya, Iriaji and Prasetyo, 2023).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru, dan pre-test di SMP Negeri 8 Kota Depok, pembelajaran literasi digital masih didominasi metode ceramah. Selain itu, sekolah ini juga pernah menjadi sorotan akibat kasus dugaan perundungan terhadap seorang siswa berkebutuhan khusus yang menunjukkan pentingnya penguatan etika bermedia digital serta pencegahan cyberbullying di lingkungan sekolah (Tempo, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu menyajikan contoh kasus yang dekat dengan kehidupan siswa agar materi lebih mudah dipahami.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa 45,7% siswa merasa materi sulit dipahami melalui metode ceramah, 42,9% mengalami kesulitan memahami penggunaan gadget yang aman tanpa media visual, 54,3% menyatakan materi keamanan data pribadi masih jarang dijelaskan, dan 54,3% menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan video edukasi yang mengintegrasikan real footage dan animasi 2D melalui teknik *compositing*. Real footage digunakan untuk menampilkan situasi yang dekat dengan kehidupan siswa, sedangkan animasi 2D digunakan untuk memperjelas konsep literasi digital seperti cyberbullying, keamanan data pribadi, phishing, dan hoaks sehingga materi lebih mudah dipahami.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengembangkan video edukasi literasi digital berbasis real footage dan animasi 2D melalui teknik compositing menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok. Pengembangan media ini diharapkan dapat menyajikan materi literasi digital secara lebih kontekstual melalui visualisasi situasi nyata dan penjelasan animasi, sehingga membantu meningkatkan pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi yang aman, bijak, dan bertanggung jawab.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana mengembangkan video edukasi literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget berbasis *Real Footage* dan Animasi 2D menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang layak digunakan sebagai media pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Depok.

1.3 Batasan Masalah

Pembahasan mengenai pengembangan video edukasi literasi digital dan keamanan penggunaan gadget tergolong luas, sehingga penelitian ini difokuskan dan dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Materi ini sesuai dengan ATP siswa kelas VIII SMPN 8 Depok;
2. Sasaran pengguna media pembelajaran adalah siswa kelas VIII SMPN 8 Depok;
3. Media yang dikembangkan berupa video edukasi berbasis *Real Footage* dengan dukungan Animasi 2D yang klipnya didapatkan dari tim, dengan output penelitian berupa video edukasi literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget;
4. *Real footage* menampilkan situasi nyata penggunaan gadget oleh siswa, sedangkan Animasi 2D digunakan untuk memperjelas konsep abstrak literasi digital;



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5. Teknik penyuntingan dalam mengintegrasikan *Real Footage* dengan Animasi 2D melalui pengaturan transisi dan *timing* antar scene agar tercipta kesinambungan visual;
6. Penelitian ini menghasilkan satu video edukasi literasi digital berbasis real footage dan animasi 2D. Proses penyuntingan animasi 2D merupakan bagian dari tahapan pengembangan video tersebut, bukan sebagai produk akhir yang berdiri sendiri.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan video edukasi literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget berbasis *Real Footage* dan Animasi 2D menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Depok.
2. Mengetahui kelayakan video edukasi literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget berbasis *Real Footage* dan Animasi 2D sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli, *alpha testing*, dan *beta testing*.
3. Mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Depok mengenai literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget setelah menggunakan video edukasi melalui hasil *pre-test* dan *post-test*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman siswa tentang etika berinternet, kemampuan memilah informasi, serta keamanan data pribadi melalui media video edukasi yang visual dan kontekstual.
2. Menyediakan alternatif media pembelajaran literasi digital yang inovatif dan mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3. Menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video yang mengintegrasikan *real footage* dan animasi 2D secara efektif dan berkelanjutan.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan ini penulis membuat suatu sistematika penulisan yang berdasarkan beberapa bab yang dimana masing-masing bab dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penelitian terdahulu serta teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pembuatan video.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi rancangan penelitian, tahapan penelitian, serta objek penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil dan Pembahasan berisi deskripsi produk video edukasi yang telah dibuat, prosedur dan teknik pengujian, hasil pengujian yang diperoleh, serta evaluasi terhadap efektivitas media dalam mendukung pembelajaran literasi digital.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan sistem, serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem maupun penelitian selanjutnya

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Literasi Digital

Literasi digital pada jenjang SMP mencakup kemampuan memahami perbedaan informasi publik dan privat, memilah informasi sebelum membagikannya, serta menghormati privasi orang lain di ruang digital. Selain itu, siswa juga dituntut mampu menerapkan etika dalam berinteraksi di masyarakat digital, seperti bersikap sopan di media sosial, berpikir kritis terhadap informasi, mengenali *hoax*, serta memahami dampak *cyberbullying*. Literasi digital juga mencakup kesadaran dalam menjaga keamanan data pribadi, memahami risiko penyalahgunaan informasi, serta menerapkan langkah-langkah perlindungan data saat menggunakan perangkat digital (Pranoto et al., 2023; Syafuddin et al., 2023).

Berdasarkan aspek-aspek tersebut, penelitian ini mengembangkan video edukasi yang memuat materi mengenai penggunaan media sosial, informasi publik dan privat, etika masyarakat digital, serta keamanan data pribadi. Materi tersebut dipilih karena sesuai dengan kompetensi literasi digital yang perlu dimiliki siswa SMP, sehingga video yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa memahami cara berinteraksi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab di lingkungan digital.

2.2 Keamanan dalam Menggunakan Gadget

Keamanan penggunaan gadget berkaitan dengan upaya menjaga data pribadi, akun digital, serta perilaku yang bertanggung jawab saat menggunakan internet. Siswa SMP perlu memahami pentingnya menjaga privasi, membatasi informasi yang dibagikan, serta mengenali potensi ancaman seperti pencurian data dan perundungan daring. Penelitian ini menekankan pada penyampaian materi keamanan digital yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar mereka tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memahami risiko dan tanggung jawabnya dalam ruang digital (Syafuddin et al., 2023).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Penelitian ini menekankan pada penyampaian materi keamanan digital yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, agar mereka tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memahami risiko dan tanggung jawabnya.

2.3 Video Edukasi sebagai Media Pembelajaran

Video edukasi merupakan media pembelajaran yang memadukan unsur visual, audio, teks, dan gerak untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Media video dinilai sesuai untuk siswa SMP karena mampu menyajikan materi secara kontekstual dan menarik sehingga membantu meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran (Pratiwi, 2023).

Media video memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami dibandingkan penyampaian materi secara verbal semata. (Ahmad & Ali, 2024)

Dalam penelitian ini, video edukasi digunakan sebagai media utama untuk menyampaikan materi literasi digital dan keamanan penggunaan gadget. Video dipilih karena dapat diakses berulang kali, mudah disebarluaskan melalui platform digital, serta sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang akrab dengan media audiovisual dan teknologi digital (Wahyudi & Setyadi, 2024).

2.4 Real Footage dalam Video Edukasi

Real footage merupakan rekaman video yang menampilkan objek, aktivitas, atau situasi nyata yang direkam secara langsung. Penggunaan *real footage* dalam video edukasi bertujuan untuk menyajikan materi secara lebih kontekstual sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari (Suantiani & Wiarta, 2022).

Dalam penelitian ini, *real footage* menjadi elemen utama yang diproduksi oleh peneliti. *Real footage* digunakan untuk menampilkan aktivitas siswa SMP dalam

menggunakan gadget, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Penggunaan *real footage* diharapkan dapat meningkatkan keterhubungan siswa kelas VIII



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SMPN 8 Depok terhadap materi yang disampaikan karena visual yang ditampilkan sesuai dengan realitas yang mereka alami.

2.5 Integrasi *Real Footage* dan Animasi 2D

Dalam penelitian ini, proses integrasi dilakukan melalui teknik *compositing*, yaitu proses menggabungkan beberapa elemen visual menjadi satu kesatuan video yang utuh sehingga menghasilkan tampilan yang selaras dan mendukung penyampaian informasi. Integrasi dilakukan dengan memanfaatkan transisi sebagai penghubung antara *real footage* dan animasi 2D, serta penerapan elemen animasi pada bagian tertentu dalam *footage*. Pendekatan ini bertujuan untuk menjaga alur video tetap jelas, menciptakan kesinambungan visual, serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media video animasi juga terbukti mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena materi disajikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Haq & Irawati, 2022).

2.6 Perangkat Lunak Peneditan Video

2.6.1 Adobe After Effect

Adobe After Effects merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe Inc. untuk pembuatan *motion graphics*, *visual effects* (VFX), dan *compositing*. Perangkat lunak ini mampu menggabungkan berbagai elemen visual, seperti video, gambar, teks, animasi, dan efek visual ke dalam satu proyek video (Adobe, 2026).

Pada penelitian ini, Adobe After Effects digunakan pada tahap *assembly* dalam metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Setelah proses pengambilan gambar (*Real Footage*) dan pembuatan aset Animasi 2D selesai, seluruh aset diimpor ke Adobe After Effects untuk dilakukan proses *compositing*. Tahapan yang dilakukan meliputi integrasi animasi 2D dengan *real footage*, penambahan visual effect, transisi antaradegan, serta penyelarasan posisi, skala, dan waktu kemunculan animasi sehingga kedua elemen visual dapat menyatu secara alami.

2.6.2 Capcut

CapCut merupakan perangkat lunak pengeditan video yang memiliki antarmuka sederhana dan mudah digunakan. Software ini menyediakan fitur pemotongan klip, penambahan teks, transisi, serta pengaturan audio yang mendukung penyempurnaan hasil video (ByteDance, 2026).

Dalam penelitian ini, CapCut digunakan sebagai perangkat lunak pendukung pada tahap penyuntingan akhir (*final editing*) setelah proses compositing selesai dilakukan di Adobe After Effects. CapCut dimanfaatkan untuk menambahkan *subtitle*, *sound effect*, dan *background* guna mendukung penyampaian informasi pada video edukasi.

2.6.3 Ibis Paint X

Ibis Paint X merupakan aplikasi menggambar digital yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat ilustrasi, sketsa, desain visual, serta pengelolaan layer yang mendukung proses pembuatan konten grafis. Aplikasi ini banyak digunakan untuk menghasilkan berbagai aset visual digital karena memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan fitur yang cukup lengkap untuk kebutuhan desain maupun ilustrasi (ibis inc., 2024).

Pada penelitian ini, Ibis Paint X digunakan untuk membuat grafis pendukung berupa ilustrasi komentar media sosial yang ditampilkan pada beberapa adegan video edukasi. Grafis tersebut berfungsi sebagai elemen visual pendukung untuk memperjelas penyampaian materi dan selanjutnya diintegrasikan ke dalam proses penyuntingan video.

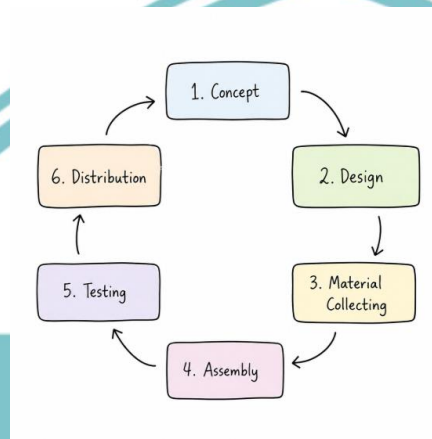
2.7 Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) merupakan metode pengembangan multimedia yang terdiri atas enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Metode ini banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena menyediakan alur kerja yang sistematis mulai dari perancangan hingga distribusi produk (Gama Edo et al., 2024).

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Tahapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 2.1. Metode tersebut terdiri atas enam tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Penjelasan setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Metode MDLC

1. Konsep (*Concept*) Tahap ini menentukan tujuan dan manfaat dari produk multimedia berdasarkan target pengguna.
2. Perancangan (*Design*) Tahapan ini melibatkan pembuatan desain dan gaya produk, termasuk kebutuhan teknis dan tampilan yang akan digunakan.
3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*) Tahap ini dikumpulkan bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan produk multimedia.
4. Pembuatan (*Assembly*) Tahapan ini merupakan langkah di mana pengembangan produk dimulai berdasarkan konsep dan desain yang telah dirancang sebelumnya, dengan memanfaatkan bahan-bahan yang telah terkumpul.
5. Pengujian (*Testing*) Tahapan ini merupakan proses pengujian produk untuk memastikan bahwa produk minim dari kesalahan.
6. Distribusi (*Distribution*) Tahapan ini adalah proses menyimpan produk dalam media tertentu untuk pengolahan lanjutan atau pendistribusian kepada pengguna yang dituju.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2.8 Angle dan Framing Kamera

Angle dan framing kamera merupakan salah satu unsur penting dalam produksi video yang berfungsi untuk menentukan fokus visual, membangun suasana, serta memperkuat penyampaian pesan pada setiap adegan. Pemilihan *angle* dan *framing* yang tepat dapat membantu mengarahkan perhatian penonton terhadap informasi yang ingin disampaikan serta mendukung penyampaian emosi dan alur cerita dalam sebuah video (Cinema8, 2026).

Dalam penelitian ini, penggunaan *Angle* dan *Framing* disesuaikan dengan kebutuhan scene pada video edukasi literasi digital. Teknik *close up* digunakan untuk menampilkan ekspresi karakter dan detail informasi pada layar ponsel, medium *shot* digunakan untuk memperlihatkan interaksi antar karakter, sedangkan *wide shot* digunakan untuk menampilkan lingkungan dan situasi sekitar. Penggunaan berbagai jenis framing tersebut bertujuan untuk memberikan keseimbangan antara penyampaian informasi, emosi karakter, dan konteks lingkungan yang ditampilkan dalam video (Adobe, 2025).

Penerapan angle dan framing dalam video juga bertujuan untuk mendukung penyampaian materi agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa SMP, khususnya pada adegan yang berkaitan dengan penggunaan gadget dan aktivitas digital.

2.9 Editing Video

Editing video merupakan proses penyusunan dan pengolahan *footage* untuk menghasilkan alur cerita yang utuh melalui pemilihan klip, pemotongan adegan, penyusunan urutan scene, penambahan transisi, serta pengolahan audio dan visual agar pesan dapat tersampaikan secara efektif kepada audiens (Ramadhan et al., 2024). Teknik editing berperan penting dalam menciptakan kesinambungan antar adegan sehingga alur video dapat dipahami dengan baik oleh penonton.

Beberapa teknik editing yang umum digunakan dalam proses *editing* video meliputi *cutting*, *trimming*, *compositing*, dan *overlay*. *Cutting* merupakan teknik memotong dan menyusun *footage* untuk membentuk alur cerita yang runtut, sedangkan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



trimming digunakan untuk menyesuaikan durasi klip dengan menghilangkan bagian yang tidak diperlukan sehingga penyajian video menjadi lebih efektif. *Composting* merupakan teknik menggabungkan dua atau lebih elemen visual ke dalam satu frame untuk menghasilkan tampilan yang utuh, sedangkan *overlay* digunakan untuk menambahkan elemen visual seperti teks, ikon, grafik, maupun notifikasi sebagai pendukung penyampaian informasi (Kim et al., 2024).

Selain itu, proses *editing* juga melibatkan *color correction* untuk menyesuaikan tingkat pencahayaan, kontras, saturasi, temperatur warna, dan *exposure* agar tampilan visual lebih konsisten. *Color correction* bertujuan meningkatkan kualitas visual serta menjaga keseragaman warna anataradegan sehingga video terlihat lebih nyaman dan menarik untuk ditonton (Choi, 2024). Pada aspek audio, editing dilakukan melalui penyesuaian *volume*, penambahan musik latar, *sound effect*, dan sinkronisasi audio dengan visual untuk mendukung suasana serta memperjelas penyampaian pesan kepada audiens (Lee, 2024).

2.10 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai dasar untuk mengetahui posisi dan kebaruan penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan ringkasan beberapa penelitian relevan yang berkaitan dengan video edukasi, literasi digital, dan animasi.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Metode/Me dia	Hasil Penelitian	Keterkaitan dengan Penelitian ini
1	Hartanti (2024)	Penerapan Metode MDLC dengan Adobe Animate untuk Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan	Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan media pembelajaran interaktif berbasis	Penelitian berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan metode MDLC. Hasil validasi	Sama-sama menggunakan metode MDLC dalam pengembangan media pembelajaran. Perbedaanannya, penelitian ini

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

		Sosial di Sekolah Menengah Pertama	Adobe Animate	memperoleh persentase 89,5% dari ahli media, 84,7% dari ahli materi, dan 91,5% pada uji coba pengguna, sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.	mengembangkan video edukasi literasi digital berbasis real footage dan animasi 2D melalui teknik <i>compositing</i> untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok.
2	Bastian et al. (2022)	mplementasi Teknik Motion Graphic dan VFX terhadap Video Edukasi Cyberbullying.	Motion Graphic, Visual Effect (VFX), <i>Pipeline Production</i>	Penelitian menghasilkan video edukasi cyberbullying berbasis <i>motion graphic, live action</i> , dan <i>visual effect</i> yang layak digunakan sebagai media edukasi.	Sama-sama mengembangkan video edukasi yang membahas aspek literasi digital. Perbedaannya, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran bagi siswa SMP dengan mengintegrasikan real footage dan animasi 2D melalui teknik <i>compositing</i> menggunakan metode MDLC.
3	Kinanti et al. (2022)	Penggunaan Video Scribe untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital dan Menyimak Dongeng	VideoScribe	Penggunaan VideoScribe terbukti meningkatkan keterampilan literasi digital dan hasil belajar peserta didik.	Sama-sama membahas pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital. Perbedaannya,

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



		Siswa Kelas III			penelitian ini menggunakan media video berbasis real footage dan animasi 2D dengan teknik <i>compositing</i> untuk siswa kelas VIII SMP.
--	--	-----------------	--	--	--

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis digital, seperti media interaktif, *motion graphic*, dan video edukasi, telah banyak dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran serta penyampaian materi berbasis teknologi (As'ad & Hartanti, 2024; Rahmadani *et al.*, 2025; Bastian *et al.*, 2022). Pengembangan media tersebut terbukti mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu masih terdapat *research gap*, yaitu belum banyak penelitian yang mengembangkan video edukasi literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget yang mengintegrasikan *real footage* dan animasi 2D melalui teknik *compositing* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) untuk siswa kelas VIII SMP. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan karakteristik tersebut sekaligus menguji kelayakan media dan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media video edukasi literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget sebagai sarana pembelajaran bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Depok. Produk yang dihasilkan berupa video edukasi yang mengintegrasikan *real footage* dengan animasi 2D melalui teknik penyuntingan. Integrasi tersebut bertujuan agar materi yang bersifat abstrak, seperti etika berinternet dan keamanan data pribadi, dapat disampaikan secara lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan multimedia dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Proses penelitian diawali dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan guru, serta penyebaran kuesioner kepada siswa untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat pemahaman terkait literasi digital. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan dan produksi video hingga pengujian produk kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Depok untuk mengetahui respon serta efektivitas media dalam mendukung pemahaman materi.

3.2 Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan utama, yaitu *Concept*, *Design*, *Material Collecting*, *Assembly*, *Testing*, dan *Distribution*.

1. *Concept* (Konsep)

Pada tahap ini ditentukan konsep dasar pengembangan video edukasi literasi digital dan keamanan penggunaan gadget untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Depok. Video dikembangkan dengan mengintegrasikan *real footage* dan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

animasi 2D melalui teknik penyuntingan. Proses *editing* disesuaikan dengan materi pada Alur Tujuan Pembelajaran(ATP) elemen Dampak Sosial Informatika (DSI) 01-04 yang mencakup penggunaan media sosial, informasi publik dan privat, etika masyarakat digital, serta keamanan data pribadi. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada kesesuaiannya dengan capaian pembelajaran elemen Dampak Sosial Informatika yang berfokus pada pengembangan literasi digital siswa. Melalui perintegrasian materi tersebut ke dalam bentuk visual yang kontekstual, materi pembelajaran diharapkan lebih mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa dalam berinteraksi di lingkungan digital secara bijak, aman, dan bertanggung jawab.

Tabel 3. 1Alur Tujuan Pembelajaran(ATP)

No	Elemen	Capaian Pembelajaran	Kode TP	Tujuan Pembelajaran	Eviden
DSI	Dampak Sosial Informatika	Peserta didik mampu memahami ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi media sosial, memilih informasi yang bersifat publik atau privat, menerapkan etika dan menjaga keamanan dirinya dalam masyarakat digital	DSI-01	Mempublikasikan hasil artefak komputasional menggunakan Aplikasi Media Sosial	1. Mampu memilih salah satu media sosial yang sesuai dengan kebutuhan 2. Mampu melakukan publikasi karya menggunakan bahasa yang baik
			DSI-02	Memahami informasi yang bersifat publik dan privat	1. Mampu mengidentifikasi informasi yang bersifat publik 2. Mampu mengidentifikasi informasi yang bersifat privat 3. Mampu memilah kapan membuat informasi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

					sebaiknya bersifat publik atau privat
					4. Menghormati privasi dan hak orang lain dalam dunia digital
			DSI-03	Menerapkan etika dalam masyarakat digital	1. Mampu mengidentifikasi nilai-nilai etika dalam masyarakat digital 2. Mampu menerapkan etika masyarakat digital pada saat menggunakan perangkat TIK 3. Mampu berpikir kritis untuk menentukan suatu berita/informasi adalah benar atau <i>hoax</i> 4. Mampu menjelaskan cyberbullying 5. Mampu mengantisipasi jika menjadi korban cyberbullying
			DSI-04	Mampu menjaga keamanan data dan informasi yang berkaitan dengan pribadi	1. Mampu menjelaskan arti dan pentingnya keamanan data dan informasi 2. Mampu mengidentifikasi tindakan-tindakan untuk



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

					menjaga keamanan data pribadi dalam dunia digital
					3. Mampu merancang mekanisme untuk menjaga keamanan data

Penentuan konsep pengembangan video edukasi juga didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, wawancara semi terstruktur dengan guru, serta penyebaran kuesioner kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran, sehingga menjadi dasar dalam menentukan materi, bentuk penyajian, serta konsep video edukasi yang dikembangkan.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain meliputi penyusunan alur cerita (*storyline*), pembuatan storyboard, serta perencanaan teknis pengambilan gambar *real footage*. Selain itu, pada tahap ini dirancang konsep integrasi animasi 2D ke dalam real footage melalui teknik compositing dan penyesuaian visual agar tampilan akhir terlihat menyatu.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan seluruh bahan yang dibutuhkan, meliputi:

- 1) Materi literasi digital sesuai dengan bahan ajar kelas VIII, meliputi etika berkomunikasi di ruang digital, keamanan data pribadi, dampak penggunaan gadget berlebihan, serta pengelolaan waktu penggunaan perangkat digital.
- 2) Peralatan *shooting real footage*
- 3) Aset animasi 2D dari tim animasi
- 4) Audio pendukung seperti *background* dan *sound effect*



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Aset animasi 2D yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil pembuatan anggota tim animasi pada penelitian kolaboratif. Peneliti berkoordinasi dengan tim animasi mengenai kebutuhan visual berdasarkan storyboard dan naskah yang telah disusun. Selanjutnya, aset animasi tersebut digunakan oleh peneliti pada tahap compositing untuk diintegrasikan dengan real footage menggunakan Adobe After Effects.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap assembly merupakan proses produksi utama. Pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar *real footage* sesuai storyboard yang telah dirancang. Selanjutnya dilakukan proses penyuntingan untuk mengintegrasikan animasi 2D ke dalam real footage melalui teknik *compositing*, penyesuaian warna (*color grading*), sinkronisasi gerak, serta penyelarasan visual sehingga menghasilkan video edukasi yang utuh dan menarik.

5. *Testing* (Pengujian)

Pengujian dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas video edukasi.

- Alpha testing dilakukan oleh peneliti untuk memastikan tidak terdapat kesalahan teknis pada visual, audio, maupun efek.
- Beta testing dilakukan kepada 40 siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Depok dan 1 guru untuk menilai kejelasan materi, daya tarik media, serta kemudahan pemahaman.
- Validasi ahli videografi dilakukan untuk menilai kualitas visual, editing, penerapan *real footage* dan animasi 2D melalui teknik *compositing*, serta kelayakan video edukasi sebagai media pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sebelum diimplementasikan kepada siswa.

Selain itu, dilakukan penyebaran kuesioner *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan video edukasi.

6. *Distribution* (Distribusi)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pada tahap ini video edukasi yang telah dinyatakan layak didistribusikan dalam bentuk file digital kepada pihak sekolah. Video juga dapat diunggah ke platform digital seperti YouTube sebagai media pembelajaran pendukung, baik untuk pembelajaran di kelas maupun daring.

3.3 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa video edukasi literasi digital dan keamanan penggunaan gadget berbasis *real footage* dengan dukungan animasi 2D yang diintegrasikan melalui proses penyuntingan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Depok sebagai pengguna media yang dikembangkan. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 8 Depok sebagai lokasi pengambilan data dan pengujian produk.

Materi yang dikembangkan dalam video meliputi etika berkomunikasi di ruang digital, keamanan data pribadi, dampak penggunaan gadget secara berlebihan, serta pengelolaan waktu penggunaan perangkat digital sesuai dengan bahan ajar kelas VIII.

3.4 Model yang Digunakan

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Model ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian yang berfokus pada pengembangan produk multimedia berupa video edukasi berbasis *real footage* dengan dukungan animasi 2D.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 3. 1 Alur Penelitian dengan Metode MDLC



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.5 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa metode sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan menelaah berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, serta bahan ajar kelas VIII yang berkaitan dengan literasi digital dan keamanan penggunaan gadget. Studi literatur ini digunakan sebagai dasar dalam penyusunan materi serta perancangan konsep video edukasi yang dikembangkan.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung SMP Negeri 8 Depok untuk mengetahui kebiasaan penggunaan gadget oleh siswa serta kondisi pembelajaran yang berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata sebagai dasar perancangan video edukasi.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan guru untuk menggali informasi mengenai permasalahan literasi digital dan keamanan penggunaan gadget pada siswa, serta kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

4. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada siswa kelas VIII melalui Google Form dalam dua tahap, yaitu sebelum video edukasi ditampilkan (*pre-test*) dan setelah video edukasi ditampilkan (*post-test*). Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa serta efektivitas video edukasi yang dikembangkan.

3.5.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta efektivitas video edukasi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

yang dikembangkan. Data hasil kuesioner respon siswa dan guru dianalisis menggunakan Skala Likert 4 poin yang terdiri atas kategori (1) Sangat Tidak Setuju, (2) Tidak Setuju, (3) Setuju, dan (4) Sangat Setuju. Setiap pernyataan diberikan skor sesuai dengan pilihan responden.

Perhitungan skor dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Total skor} = \text{jumlah responden} \times \text{nilai skala}$$

$$\text{Skor maksimal} = \text{jumlah responden} \times \text{skor tertinggi likert}$$

Selanjutnya dihitung indeks persentase menggunakan rumus:

$$\text{Index \%} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Setelah nilai indeks diperoleh, hasil penilaian dikategorikan berdasarkan interval sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Teknik Analisis Data

Interval Presentase	Kategori
0% - 25%	Sangat Tidak Setuju
26% - 50%	Tidak Setuju
51% - 75%	Setuju
76% - 100%	Sangat Setuju

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam merancang media video edukasi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan permasalahan yang ada. Proses analisis dilakukan melalui observasi di SMP Negeri 8 Depok serta wawancara dengan guru terkait pembelajaran literasi digital. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget dan internet pada siswa kelas VIII tergolong tinggi, namun belum diimbangi dengan pemahaman literasi digital yang memadai, terutama dalam membedakan informasi publik dan privat, menerapkan etika berinternet, serta menjaga keamanan data pribadi.

Guru menyampaikan bahwa materi literasi digital sebenarnya telah diberikan dalam pembelajaran, namun penyampaian masih terbatas pada metode konvensional seperti penjelasan lisan dan buku teks. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami dampak nyata dari penggunaan teknologi digital, khususnya terkait risiko penyalahgunaan data dan *cyberbullying*. Selain itu, belum tersedia media pembelajaran yang mampu menggambarkan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik, salah satunya melalui video edukasi. Media video dinilai efektif karena mampu menggabungkan unsur visual dan audio yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa SMP yang cenderung visual dan terbiasa dengan konten digital (Kleftodimos, 2024). Dalam penelitian ini, video edukasi dirancang dengan mengintegrasikan *real footage* dan animasi 2D melalui teknik penyuntingan, sehingga dapat menampilkan situasi nyata sekaligus menjelaskan konsep abstrak secara lebih sederhana.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Materi yang disampaikan dalam video disesuaikan dengan bahan ajar siswa kelas VIII, yang mencakup pemahaman informasi publik dan privat, penerapan etika dalam masyarakat digital, serta keamanan data pribadi. Penyajian materi dikemas

dalam bentuk alur cerita yang relevan dengan kehidupan siswa sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa dalam menggunakan teknologi digital secara bijak, aman, dan bertanggung jawab (Andrianti et al., 2024).

Dengan adanya media video edukasi ini, diharapkan guru memiliki alternatif media pembelajaran yang lebih efektif dan mudah digunakan di kelas, serta dapat diakses kembali oleh siswa secara mandiri. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital yang menuntut pemanfaatan teknologi sebagai sarana edukasi yang inovatif, menarik, dan berkelanjutan.

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan

Judul Video	Pilihan di Ujung Jari
Genre	Edukasi
Platform	YouTube
Resolusi	Full HD (1920x1080 px) landscape
Target Pengguna	Guru dan Siswa SMPN 8 Depok
Durasi	±6 menit
Tujuan Pembuatan Video	Membantu siswa memahami literasi digital, etika bermedia sosial, keamanan data pribadi, serta penggunaan gadget secara bijak dan bertanggung jawab.
Materi	Literasi Digital dan Keamanan Penggunaan Gadget



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Cakupan Materi	Materi yang disampaikan meliputi pemahaman informasi publik dan privat, etika dalam masyarakat digital, pencegahan <i>cyberbullying</i> , keamanan data pribadi, verifikasi informasi sebelum membagikan konten, serta kewaspadaan terhadap tautan atau informasi yang berpotensi membahayakan pengguna di ruang digital.
Sumber Materi	ATP Informatika Fase D Kelas VIII SMPN 8 Depok

4.2 Perancangan Produk

4.2.1 Sinopsis Video

Video ini menceritakan kehidupan sehari-hari dua siswa SMP bernama Kayla dan Arga dalam menggunakan media sosial dan gadget. Melalui berbagai peristiwa yang mereka alami, video menampilkan beberapa permasalahan yang sering terjadi di lingkungan digital, seperti penyebaran data pribadi secara berlebihan, *cyberbullying*, penipuan melalui tautan mencurigakan, dan penyebaran informasi *hoax*.

Dalam setiap permasalahan yang muncul, penonton diajak memahami dampak dari penggunaan gadget yang kurang bijak melalui perpaduan antara *real footage* dan animasi 2D. Bagian animasi digunakan untuk menjelaskan konsep literasi digital secara lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa.

Melalui penyajian yang komunikatif dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa SMP, video ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya menjaga data pribadi, bersikap bijak dalam bermedia sosial, mengenali ancaman keamanan digital, serta melakukan verifikasi informasi sebelum membagikannya kepada orang lain.

4.2.2 Naskah Video (*Script*)



Pilihan Di Ujung Jari

Directed, Written, and Editing by
Rani Ayu Wulandari

Character and Animated by
Naurah

Actor & Voice Actor
KAYLA PUTRI – Aulia Ziyana Nurvia
MUHAMMAD FAQIH ARGHA – Muhammad Faqih
NAKI - Naurah

SCENE 01

DAY - EXT. GERBANG SEKOLAH

Suasana pagi hari di depan gerbang SMP. Kayla dan Arga berjalan menuju sekolah sambil melihat ponsel masing-masing. Tiba-tiba Naki muncul dari layar ponsel Kayla. Ikon media sosial bermunculan di sekelilingnya.

ARGA

Pagi-pagi udah liat HP lagi aja.

KAYLA

Cuma lihat media sosial bentar aja kok.

NAKI

Hai! Aku Naki. Hari ini aku bakal nemenin Kayla dan Arga belajar tentang dunia digital.

SCENE 02

DAY - INT. KELAS

Kayla hendak mengunggah Instagram Story.

KAYLA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Eh bentar ya, aku mau bikin story IG dulu

SCENE 03

DAY - INT. KELAS

Kayla selfie bersama Arga dan menampilkan lokasi sekolah.

NAKI

Tunggu dulu! Sebelum kamu upload, coba lihat dulu isi story kamu

NAKI

Tanpa sadar kamu sedang membagikan beberapa informasi pribadi

KAYLA

Emangnya itu bahaya ya?

NAKI

Mau lihat dampaknya? Yuk kita lihat

Keseluruhan *script* dapat dilihat pada lampiran 1.

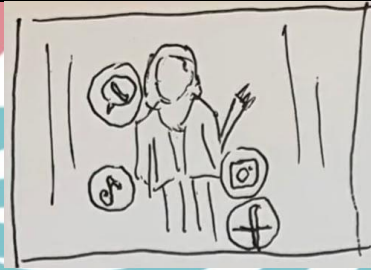
4.2.3 Storyboard

Pada *storyboard* yang dirancang, animasi 2D digunakan sebagai media penjelas materi pada beberapa bagian video. Segmen animasi pertama muncul setelah scene 4 untuk menjelaskan informasi publik dan privat. Segmen animasi kedua muncul setelah scene 11 untuk menjelaskan etika masyarakat digital dan dampak *cyberbullying*. Segmen animasi ketiga muncul setelah scene 15 untuk menjelaskan keamanan data pribadi dan ancaman *phishing*. Segmen animasi keempat muncul setelah scene 18 untuk menjelaskan pentingnya verifikasi informasi sebelum membagikan berita atau konten di media digital.

Tabel 4. 2 Storyboard

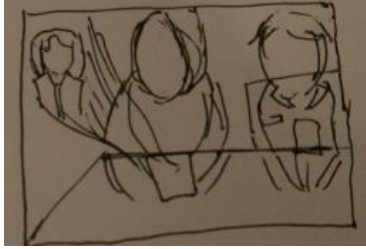
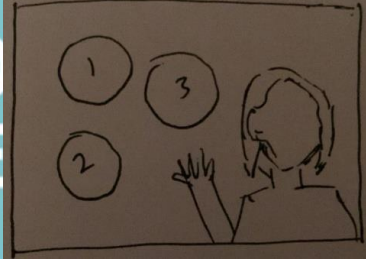
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

NO. SHOOT	1.	
Detail Adegan	Visual	Dialog
Suasana pagi di gerbang SMP. Kayla dan Arga berjalan menuju sekolah sambil melihat ponsel. Naky muncul dari layar ponsel Kayla dan memperkenalkan diri sebagai pemandu literasi digital.		Arga: "Pagi-pagi udah liat HP lagi aja." Kayla: "Cuma lihat media sosial bentar aja kok."
(Angle Shoot : Medium Full Shot)		Naki: "Hai! Aku Naky. Hari ini aku bakal nemenin Kayla dan Arga belajar tentang dunia digital."
NO. SHOOT	2.	
Di dalam kelas, Kayla membuka Instagram Story dan bersiap mengunggahnya.		Kayla: "Eh bentar ya, aku mau bikin story IG dulu."
(Angle Shoot : Medium Shot)		
NO. SHOOT	3.	
Kayla foto lalu menambahkan lokasi sekolah. Naky menghentikan Kayla dan menunjukkan bahwa		Naky: "Tunggu dulu! Sebelum kamu upload, coba lihat dulu isi story kamu."

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

unggahan tersebut memuat informasi pribadi. <i>Over the Shoulder (High Angle)</i>		Naky: "Tanpa sadar kamu sedang membagikan beberapa informasi pribadi" Kayla: "Emangnya itu bahaya ya?" Naky: "Mau lihat dampaknya? Yuk kita lihat."
NO. SHOOT	4.	
Animasi menjelaskan bahaya membagikan data pribadi. Story Instagram Kayla ditampilkan di dunia digital, kemudian lokasi sekolah, kartu pelajar, dan identitas diri diberi penanda hingga muncul orang asing yang memanfaatkan informasi tersebut. (Angle Shoot : Medium Shot)	 	Transisi Naky: "Misalnya story ini tetap kamu unggah. Informasi seperti lokasi, nama sekolah, dan identitas diri bisa terlihat oleh banyak orang."



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

		Naky: "Di internet kita tidak pernah tahu siapa saja yang melihat unggahan kita. Informasi tersebut bisa dimanfaatkan oleh orang yang tidak dikenal."
NO. SHOOT	5.	
Kembali ke kelas. Kayla membatalkan unggahan story setelah memahami risiko membagikan data pribadi.		Kayla: "Jadi walaupun kelihatannya biasa aja, ternyata risikonya banyak ya."
Angle shot : <i>Medium Shot</i>		Naky: "Betul. Makanya pikirkan dulu sebelum membagikan informasi pribadi." Kayla: "Untung nggak jadi upload." Arga: "Lebih baik informasinya disimpan pribadi saja."



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

NO. SHOOT	6.	
Teman kelas Arga iseng memotret arga dan mempostingnya di media sosial. Arga melihat fotonya di Instagram dengan berbagai komentar negatif. Angle shot : Medium Shot		Arga: "Loh, kok foto aku ada di Instagram?" Arga: "Kok jadi kayak gini ya"
		Naky: "Di media sosial, siapa pun bisa memberikan komentar. Sayangnya, tidak semua komentar bersifat positif."
		Naky: "Komentar yang menghina, mengejek, atau mempermalukan orang lain disebut <i>cyberbullying</i>."
Komentar negatif muncul mengelilingi Arga. Naky membawa penonton ke dunia animasi untuk menjelaskan pengertian dan dampak <i>cyberbullying</i> melalui diagram sederhana.		Naky: "<i>Cyberbullying</i> adalah tindakan menghina, mengejek, atau mempermalukan seseorang melalui media digital."
		Transisi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

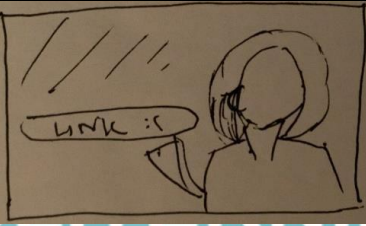
		Naky: "Walaupun hanya berupa tulisan, komentar negatif bisa membuat seseorang sedih, kehilangan rasa percaya diri, bahkan enggan berinteraksi dengan orang lain."
		Naky: "Karena itu, pikirkan dulu sebelum mengunggah atau menulis komentar tentang orang lain."
NO. SHOOT	8.	
Kembali ke kelas. Kayla menenangkan Arga dan Naki mengingatkan pentingnya menjaga etika dalam berkomentar di media digital.		Kayla: "Jangan dipikirin ya, arga. Nggak semua omongan orang harus kamu dengerin."
		Naky: "Sebelum berkomentar, pikirkan dulu apakah tulisan kita bisa menyakiti"



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

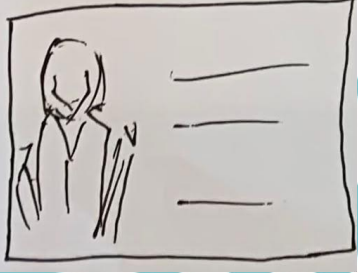
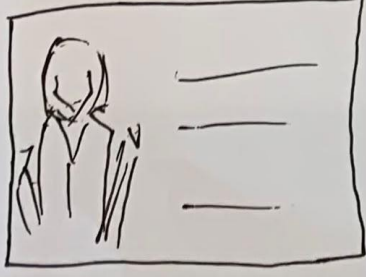
		orang lain atau tidak."
	9.	
NO. SHOOT Di lorong sekolah, Arga menerima pesan <i>giveaway</i> dan hampir menekan tautan. Naky menghentikan waktu sebelum Arga mengklik tautan tersebut. <i>Angle Shoot : Medium Wide Shot</i>	 	Arga: "Wah, aku dapet <i>giveaway</i> ." Naky: "STOP! Sebelum kamu klik, lihat dulu apa yang bisa terjadi."
NO. SHOOT Animasi menjelaskan <i>phishing</i> . Link berubah menjadi <i>website</i> palsu, muncul diagram proses pencurian akun serta tips menghindari <i>phishing</i> . <i>Angle Shoot: Medium Shot</i>	10.  	Naky: "Pelaku sering membuat pesan yang terlihat menarik supaya korban penasaran dan klik tautannya." Naky: "Saat korban memasukkan informasi penting, seperti <i>username</i> atau <i>password</i> , akun bisa diambil alih oleh pelaku."
NO. SHOOT	11.	



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

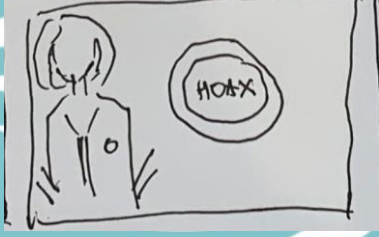
Kembali ke lorong sekolah. Arga membatalkan membuka tautan setelah mengetahui risikonya. Angle Shoot : Medium Wide Shot		Kayla: "Makanya jangan asal klik."
		Naky: "Kalau menemukan pesan seperti ini, jangan langsung klik ya. Pastikan dulu sumbernya terpercaya."
NO. SHOOT	12.	
Di kelas, Kayla melihat video viral tentang libur sekolah dan hampir membagikannya. Naky menghentikan Kayla agar tidak langsung percaya. Angle Shoot : Medium Wide Shot (Eye Level)	 	Kayla: "Wah, katanya sekolah libur sebulan ya." Arga: "Masa sih?" Naky: "Tunggu dulu. Jangan langsung percaya hanya karena videonya viral."
NO. SHOOT	13.	



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

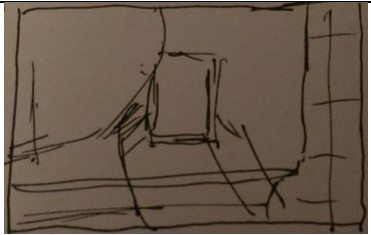
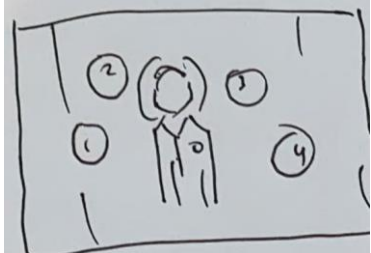
Animasi menjelaskan cara memverifikasi informasi melalui pengecekan sumber, informasi pembanding, dan website resmi hingga muncul stempel <i>HOAKS</i>. <i>Angle Shoot : Medium Shoot</i>		Naky: "Kalau mendapat informasi penting di media sosial, biasakan memeriksa sumber, mencari informasi pembanding, lalu melihat pengumuman resmi."
		Naky: "Kalau informasi di media sosial tidak sesuai dengan sumber resmi, berarti informasi tersebut belum dapat dipercaya."
		Naky: "Selalu pastikan kebenaran informasi sebelum membagikannya kepada orang lain."
NO. SHOOT	14.	



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

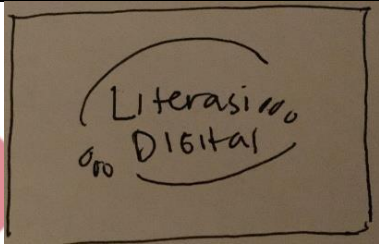
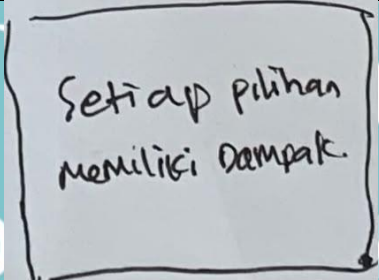
Kembali ke kelas. Kayla memeriksa informasi melalui <i>website</i> resmi dan mengetahui bahwa berita tersebut merupakan hoaks.		Kayla: "Wah, ternyata beritanya nggak resmi ya." Naky: "Berarti informasi tadi termasuk <i>hoaks</i>."
<i>Angle Shoot : Over the Shoulder (High Angle)</i>		Arga: "Jadi jangan langsung percaya sama video yang viral ya." Naky: "Betul. Banyaknya penonton, komentar, atau like bukan berarti informasi itu benar."
NO. SHOOT	15.	
Di halaman sekolah saat pulang, Kayla, Arga, dan Naky berjalan bersama. Empat ikon materi (Data Pribadi, <i>Cyberbullying</i>, <i>Phishing</i>, dan <i>Hoaks</i>) muncul dan menyatu menjadi logo Literasi Digital sebelum video ditutup dengan <i>credit title</i>. <i>Angle Shoot</i> <i>Medium Full Shot (Eye</i>	 	Arga: "Ternyata banyak banget ya yang harus diperhatikan saat pakai internet." Kayla: "Iya, kita harus lebih hati-hati." Naky: "Dengan menjaga data pribadi, menghindari <i>cyberbullying</i>, waspada terhadap



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Level)		phishing, dan memeriksa informasi sebelum membagikannya, kita bisa menjadi pengguna digital yang lebih bijak."
		Judul
		Teks Penutup

4.3 Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Elemen-elemen yang digunakan dalam pembuatan video edukasi ini meliputi *sound effect*, *backsound*, *background*, transisi, font, serta grafis pendukung. Aset-aset tersebut digunakan untuk mendukung penyajian materi agar lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa SMP. Seluruh aset diperoleh dari sumber yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan media, baik hasil produksi sendiri maupun dari penyedia aset bebas pakai. Tabel berikut menunjukkan rincian aset yang digunakan dalam pembuatan video edukasi. Tabel menunjukkan rincian aset yang digunakan dalam video edukasi.

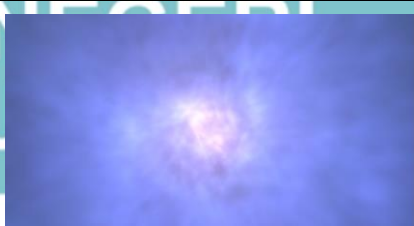
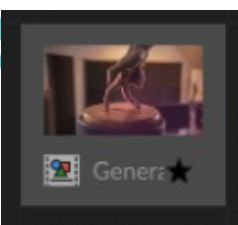


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 4. 3 Pengumpulan Bahan

No	Aset	Nama dan Gambar Aset	Sumber
1	Sound Effect	Buwawawa oleh Koi, Bubbles Killy, Lighter Ignition oleh Kil Tap Decision Sound oleh Hazi	https://www.capcut.com
2	Grafis Pendukung	Komentar Cyberbullying Fake, Instagram Story Fake, DM Fake, Website Phishing Fake, Website Pemerintah Fake	Penulis
3	Font	Monserrat oleh Julieta Ulanovsky	https://www.capcut.com
4	Background		https://www.magnific.com/freevector/technology-digital-perspective-mosaicbackground_4299021.htm#fromView=image_search&page=1&position=3&uuid=818cc5e7-266c-4165-ac51-8feb0e3fa1cb
5	Audio Baksound	Digital - Calm - Information - News Electro oleh ImoKenpi-Doo.	https://www.capcut.com
6	Transisi	 	https://pixabay.com/videos/clouds-tunnel-wormhole-portal-time-45055/ https://misterhorse.com/animation-composer-for-after-effects



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.4 Implementasi Produk

Tahap implementasi produk merupakan tahap pelaksanaan dari konsep dan perancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk video edukasi yang utuh. Pada tahap ini dilakukan serangkaian proses produksi yang melibatkan pengambilan gambar (*real footage*), penggabungan dengan animasi 2D, serta penambahan elemen visual dan audio pendukung.

Implementasi ini bertujuan untuk menghasilkan video edukasi literasi digital yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa SMP. Materi yang disampaikan dalam video meliputi pemahaman informasi publik dan privat, penerapan etika dalam masyarakat digital, serta kemampuan berpikir kritis dalam menerima informasi di dunia digital.

Seluruh proses implementasi dilakukan secara terstruktur mulai dari tahap praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi. Setiap tahapan dirancang secara sistematis untuk memastikan hasil akhir video memiliki kualitas yang baik, baik dari segi visual, audio, maupun penyampaian pesan kepada audiens.

4.4.1 Pengambilan Gambar (*Shooting*)

Proses pengambilan gambar dilakukan dengan menggunakan *teknik real footage* yang menampilkan aktivitas siswa di lingkungan sekolah. Lokasi pengambilan gambar meliputi area gerbang sekolah, lorong sekolah, dan ruang kelas yang dipilih untuk memberikan gambaran situasi yang realistis dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa SMP.

Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan naskah dan *storyboard* yang telah disusun sebelumnya, sehingga setiap adegan yang direkam memiliki alur yang jelas dan terarah. Selain itu, pemilihan sudut pengambilan gambar (*camera angle*) juga disesuaikan dengan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

kebutuhan visual pada masing-masing adegan untuk mendukung penyampaian cerita.

Dalam proses pengambilan gambar, digunakan perangkat kamera *smartphone* dengan kualitas perekaman yang mampu menghasilkan resolusi minimal Full HD (1080p) dengan *frame rate* 30 fps. Penggunaan perangkat ini disesuaikan dengan kebutuhan produksi yang fleksibel, namun tetap mampu menghasilkan kualitas visual yang baik.

Teknik pengambilan gambar dilakukan dengan penggunaan *handheld*. Penggunaan *handheld* bertujuan untuk menghasilkan kesan dinamis dan natural.

Untuk perekaman audio, digunakan fitur perekam suara pada *smartphone* untuk merekam dialog para *talent* selama proses produksi. Penggunaan *smartphone* dipilih karena mudah digunakan dan mampu menghasilkan kualitas suara yang cukup jelas untuk kebutuhan video edukasi.

Seluruh proses pengambilan gambar difokuskan pada penggambaran situasi yang berkaitan dengan literasi digital, seperti penggunaan media sosial, penyebaran informasi, serta interaksi antar siswa di dunia digital. Hal ini bertujuan agar visual yang dihasilkan dapat mendukung integrasi dengan animasi edukatif pada tahap selanjutnya.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4. 1 Dokumentasi proses produksi pada tahap pengambilan gambar

4.4.2 Rough Cut dan Fine Cut

Tahap *Rough Cut* merupakan proses penyusunan seluruh *footage* hasil pengambilan gambar sesuai dengan urutan adegan yang telah dirancang pada naskah dan *storyboard*. Pada tahap ini dilakukan pemilihan klip terbaik, pemotongan *footage* yang tidak diperlukan, serta penyesuaian durasi awal setiap klip agar sesuai dengan alur cerita video edukasi literasi digital. Selain itu, dilakukan pengecekan terhadap kontinuitas antar adegan untuk memastikan alur video dapat dipahami dengan baik. Proses *Rough Cut* dilakukan menggunakan aplikasi CapCut Desktop sebagai dasar penyusunan video sebelum memasuki tahap penyempurnaan.

Tabel 4. 4 Temuan dan Perbaikan pada Tahap Rough Cut

No	Catatan	Tindakan
1	Terdapat beberapa klip dengan durasi terlalu panjang	Dilakukan <i>trimming</i>
2	Terdapat jeda antar adegan yang terlalu lama	Durasi dipersingkat



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3	Urutan beberapa adegan belum sesuai alur cerita	Disusun ulang pada timeline
---	---	-----------------------------

Setelah tahap *Rough Cut* selesai, proses dilanjutkan ke tahap *Fine Cut*. Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan hasil editing dengan menyesuaikan durasi setiap adegan secara lebih detail, menyelaraskan dialog dan narasi, serta mengatur timing kemunculan setiap adegan agar sesuai dengan alur penyampaian materi. Selain itu, dilakukan penambahan *background*, *sound effect*, transisi, overlay, dan elemen grafis pendukung untuk meningkatkan kualitas visual dan audio video.

Tabel 4. 5 Temuan dan Perbaikan pada Tahap Fine Cut

No	Temuan	Perbaikan
1	Durasi beberapa adegan masih terlalu panjang sehingga mengurangi fokus penonton	Durasi adegan disesuaikan agar lebih ringkas dan efektif
2	Sinkronisasi narasi dengan visual pada beberapa bagian belum tepat	Penyesuaian <i>timing</i> narasi dan visual dilakukan pada <i>timeline</i>
3	Penggabungan antara <i>real footage</i> dan animasi terlihat kurang tepat tata letaknya	Mengubah posisi animasi agar tata letak lebih tepat
4	Penempatan elemen grafis pendukung masih kurang proporsional	Posisi dan ukuran grafis diperbaiki agar lebih nyaman dilihat

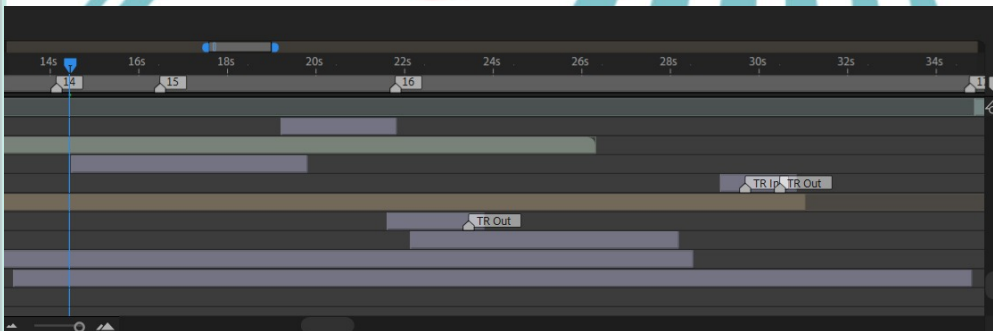
Berdasarkan hasil evaluasi pada tahap *Fine Cut*, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperbaiki, yaitu durasi adegan, sinkronisasi narasi dengan visual, tata letak penggabungan *real footage* dan animasi 2D, serta penempatan elemen grafis pendukung. Oleh karena itu, dilakukan penyesuaian pada setiap aspek tersebut agar video edukasi memiliki alur yang lebih efektif, visual yang lebih selaras, dan tampilan yang lebih nyaman dilihat sebelum memasuki tahap produksi berikutnya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Tahap *Fine Cut* dilakukan untuk menyempurnakan hasil penyuntingan yang telah disusun pada setiap *Rough Cut*. Pada tahap ini dilakukan penyesuaian durasi beberapa adegan agar alur video lebih ringkas dan efektif, penyelarasan sinkronisasi antara narasi dan visual, serta perbaikan tata letak penggabungan *real footage* dengan animasi 2D agar terlihat lebih menyatu. Selain itu, dilakukan penyesuaian posisi dan ukuran elemen grafis pendukung sehingga tampilan video menjadi lebih proporsional dan nyaman dilihat. Perbaikan pada tahap ini bertujuan menghasilkan video edukasi yang lebih komunikatif, menarik, dan siap memasuki tahap produksi berikutnya.



Gambar 4. 2 Tahap Fine Cut

4.4.3 Penggabungan Animasi dengan *Real Footage*

Proses penggabungan animasi dengan *real footage* dilakukan untuk mengintegrasikan adegan hasil pengambilan gambar dengan animasi 2D yang berisi materi literasi digital. Berdasarkan storyboard yang telah dirancang, terdapat empat animasi utama yang digunakan, yaitu animasi keamanan data pribadi, *cyberbullying*, *phishing*, dan *hoax*. Setiap animasi ditempatkan pada bagian materi yang sesuai untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Penggabungan dilakukan menggunakan teknik *compositing*, sehingga pada beberapa adegan animasi dapat berinteraksi secara langsung dengan talent dalam *real footage*, sedangkan pada adegan lainnya animasi ditampilkan secara dominan dengan tetap mempertahankan sebagian latar belakang *real footage* sebagai pendukung visual. Pendekatan tersebut bertujuan agar

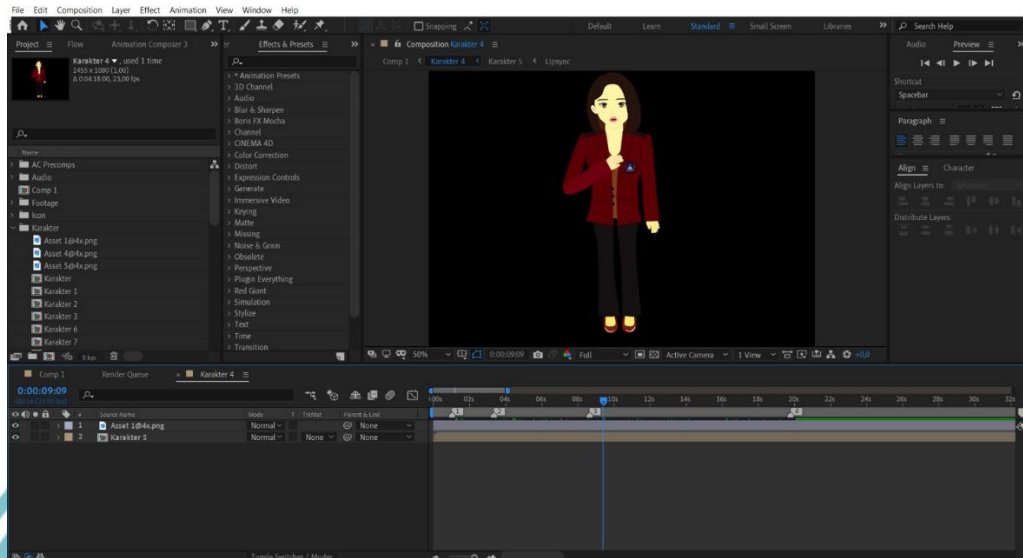


© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

penyampaian materi menjadi lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 4. 3 Animasi yang Digunakan

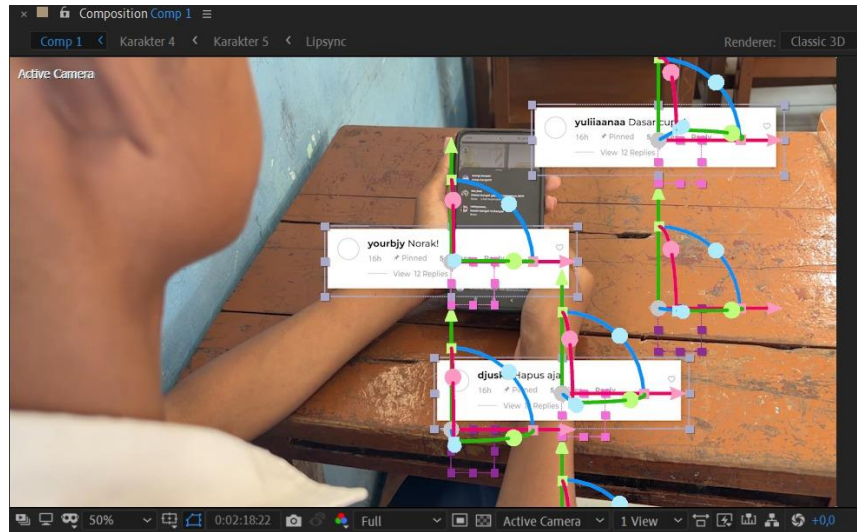
Proses penggabungan animasi dengan *real footage* dilakukan menggunakan Adobe After Effects. Pada tahap ini, animasi 2D disusun sesuai alur cerita yang telah dirancang pada *storyboard*, kemudian diintegrasikan ke dalam *real footage* menggunakan teknik *compositing*. Penggabungan dilakukan dengan menyesuaikan posisi, skala, dan durasi animasi sehingga pada beberapa adegan animasi dapat berinteraksi dengan talent, sedangkan pada adegan lainnya animasi ditampilkan secara dominan dengan tetap mempertahankan sebagian latar belakang *real footage*. Tahap ini bertujuan menghasilkan tampilan visual yang menyatu serta mendukung penyampaian materi literasi digital secara lebih menarik dan mudah dipahami.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4. 4 Penambahan Elemen Pendukung

Setiap segmen animasi ditempatkan pada bagian materi yang sesuai, meliputi keamanan data pribadi, *cyberbullying*, *phishing*, dan *hoax*. Penerapan teknik *compositing* memungkinkan animasi 2D berinteraksi dengan talent pada beberapa adegan, sedangkan pada adegan lainnya animasi ditampilkan secara dominan dengan tetap mempertahankan sebagian latar belakang *real footage*. Penggabungan tersebut bertujuan menyajikan materi secara lebih komunikatif dan menarik sehingga konsep-konsep literasi digital yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh siswa SMP sebagai target pengguna media pembelajaran.





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 5 Penggabungan Animasi dengan Real Footage

4.4.4 Color Grading

Tahap *color grading* dilakukan untuk menyelaraskan tampilan visual pada seluruh *footage* yang digunakan dalam video edukasi sehingga menghasilkan warna yang lebih konsisten dan menarik. Proses ini bertujuan meningkatkan kualitas visual video agar lebih nyaman ditonton serta mendukung penyampaian materi kepada siswa.

Color grading dilakukan menggunakan Adobe After Effects dengan memanfaatkan preset *color grading* dari Animation Composer by Mister Horse. Preset diterapkan pada seluruh *footage* yang telah melalui proses *compositing*, kemudian dilakukan penyesuaian pada beberapa parameter, seperti *temperature* (4,0), *Tint* (6,0), *Exposure* (0,8), *Contrast* (-0,6), *Highlights* (1,0), *Shadows* (4,0), *Whites* (-10,0), *Blacks* (-25,0), *Saturation* (112,0) agar warna pada setiap adegan terlihat lebih seragam. Penyesuaian dilakukan secara bertahap dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah *color grading* hingga diperoleh tampilan visual yang sesuai.

Pemilihan tone warna dilakukan dengan mempertahankan warna yang cerah, natural, dan hangat. Tone tersebut dipilih karena sesuai dengan konsep video edukasi yang ditujukan untuk siswa SMP sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, tidak mengganggu fokus penonton, serta membantu penyampaian materi agar terlihat lebih jelas dan mudah dipahami.

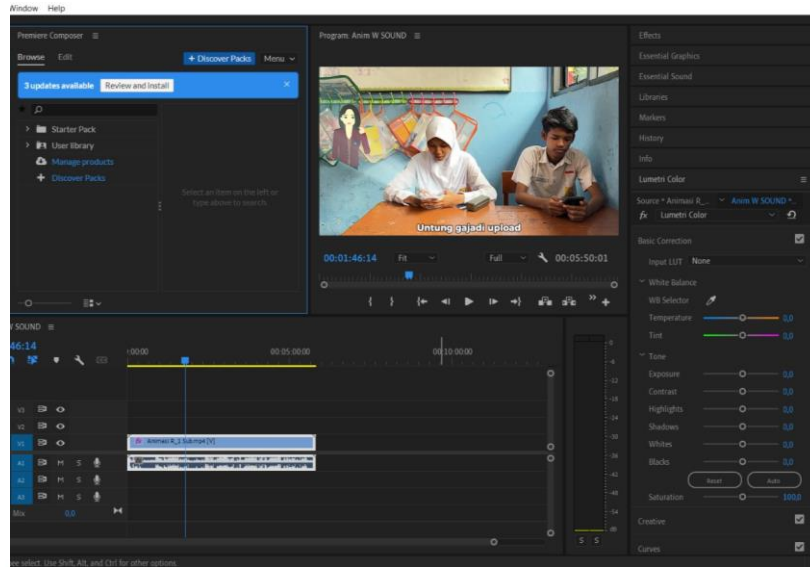
Melalui proses *color grading*, tampilan visual video menjadi lebih konsisten, jelas, dan menarik tanpa mengurangi kualitas asli *footage*. Hasil akhir yang diperoleh diharapkan dapat meningkatkan kualitas penyajian media pembelajaran sehingga materi literasi digital dapat diterima dengan lebih baik oleh siswa SMP.



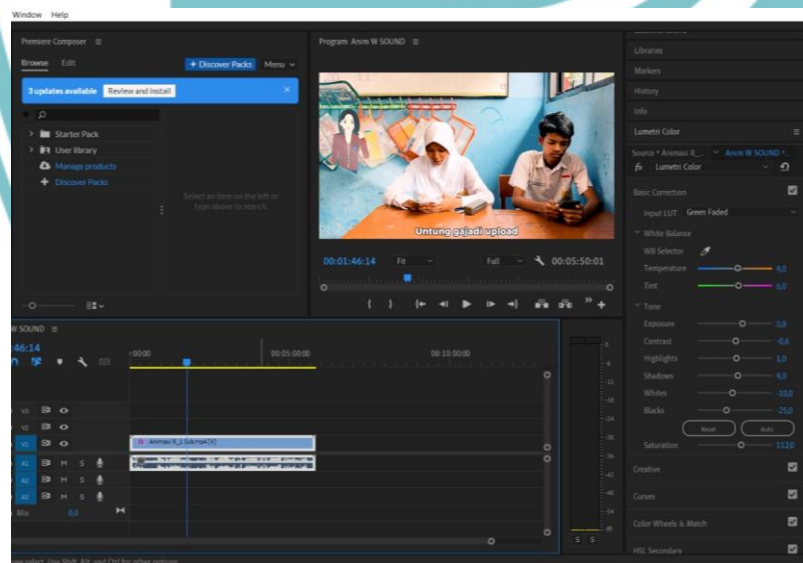
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4. 6 Sebelum Penambahan Color Grading



Gambar 4. 7 Setelah Penambahan Color Grading

4.4.5 Penambahan Transisi

Tahap penambahan transisi dilakukan untuk memperhalus perpindahan antaradegan sehingga alur video edukasi dapat berjalan dengan lebih natural dan nyaman diikuti oleh penonton. Proses ini bertujuan agar perpindahan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

antara *real footage* dan animasi 2D terlihat lebih halus tanpa mengganggu penyampaian materi literasi digital.

Transisi yang digunakan berupa aset video yang diperoleh dari Pixabay dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap adegan. Aset transisi tersebut diterapkan pada proses penyuntingan video untuk menghasilkan perpindahan visual yang lebih halus serta menjaga kesinambungan alur cerita antara *real footage* dan animasi 2D.

Penggunaan transisi tersebut membantu menciptakan perpindahan antaradegan yang lebih nyaman dilihat sehingga penyajian materi literasi digital menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa SMP.

Pemilihan transisi dan efek visual dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian terhadap isi materi dan alur cerita. Dengan demikian, perpindahan antar adegan menjadi lebih menarik, tidak monoton, serta mampu mendukung penyampaian materi literasi digital kepada siswa secara lebih efektif.

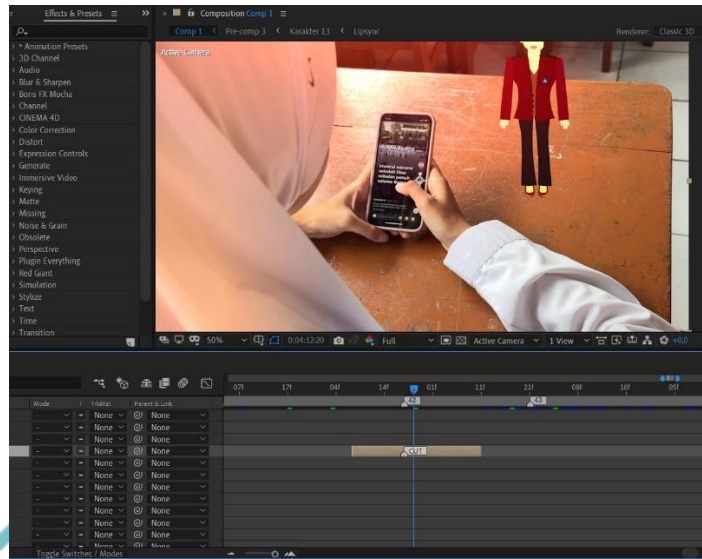


Gambar 4. 8 Sebelum Penambahan Transisi



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4. 9 Setelah Penambahan Transisi

4.4.6 Implementasi Grafis Pendukung

Tahap implementasi grafis pendukung dilakukan untuk menambahkan elemen visual yang membantu memperjelas penyampaian informasi pada video edukasi. Grafis pendukung yang digunakan berupa aset hasil desain sendiri berbentuk komentar media sosial yang disesuaikan dengan alur cerita dan materi literasi digital.

Proses implementasi grafis dilakukan menggunakan Adobe After Effects dengan menambahkan *overlay* komentar media sosial pada adegan yang menampilkan aktivitas penggunaan media sosial. *Overlay* tersebut digunakan untuk memvisualisasikan interaksi di media sosial, khususnya pada adegan yang membahas *cyberbullying*, sehingga situasi yang ditampilkan terlihat lebih realistis dan mudah dipahami oleh penonton.

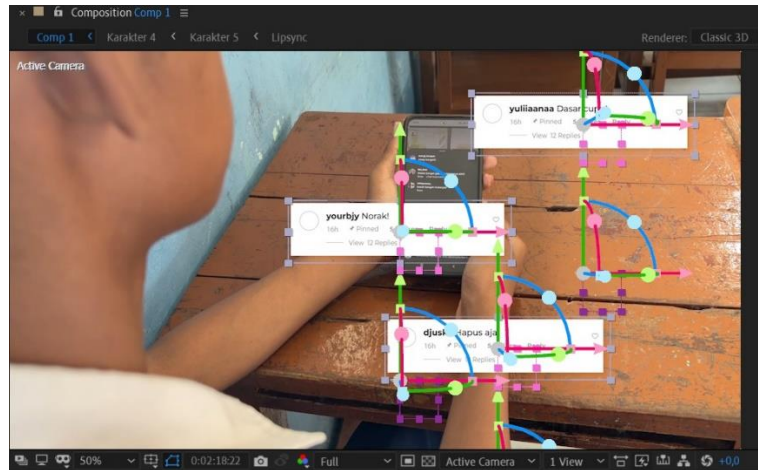
Selanjutnya dilakukan penyesuaian ukuran, posisi, waktu kemunculan (*timing*), serta durasi tampilan *overlay* agar menyatu dengan *real footage* dan tetap mudah dibaca oleh penonton.

Implementasi grafis pendukung membantu memperjelas konteks interaksi digital yang ditampilkan sehingga penyampaian materi literasi digital menjadi lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa SMP.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4. 10 Implementasi Komentar pada Video

4.4.7 Sound Effect dan Backsound

Setelah proses penyuntingan visual selesai, tahap berikutnya adalah penambahan *backsound* dan *sound effect* untuk mendukung penyampaian cerita serta meningkatkan kualitas penyajian video edukasi. Proses ini dilakukan menggunakan aplikasi CapCut Desktop dengan menyesuaikan jenis audio pada setiap adegan sesuai kebutuhan materi dan alur cerita.

Backsound digunakan sebagai musik latar untuk membangun suasana pada setiap segmen video, sedangkan *sound effect* ditambahkan untuk memperkuat visual yang ditampilkan, seperti aktivitas penggunaan gadget, perpindahan adegan, maupun interaksi digital yang terjadi dalam video.

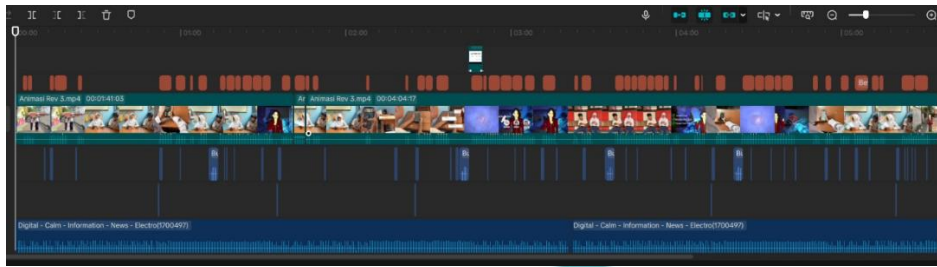
Pada tahap ini juga dilakukan penyesuaian volume audio agar dialog, *backsound*, dan *sound effect* terdengar seimbang tanpa saling menutupi. Volume *backsound* dibuat lebih rendah dibandingkan dialog sehingga materi yang disampaikan tetap terdengar jelas oleh penonton.

Melalui penambahan *backsound* dan *sound effect* yang sesuai, video edukasi yang dihasilkan memiliki kualitas audio yang lebih baik serta mampu mendukung penyampaian materi literasi digital secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa SMP.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Gambar 4. 11 Implementasi Sound Effect dan Backsound

4.5 Pengujian

Sub-bab ini merupakan tahap kelima dari metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yaitu tahap pengujian (*testing*). Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas video edukasi yang telah dikembangkan serta memastikan bahwa tujuan pembelajaran mengenai literasi digital dalam penggunaan gadget dapat tersampaikan dengan baik kepada pengguna.

4.5.1 Deskripsi Pengujian

Pengujian dilakukan dalam dua tahap, yaitu *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. *Alpha Testing* dilakukan secara internal oleh peneliti untuk memastikan seluruh komponen video edukasi berfungsi dengan baik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pengujian ini meliputi pemeriksaan kualitas visual, audio, transisi, animasi, grafis pendukung, serta kesesuaian isi video dengan *storyboard* dan materi literasi digital yang telah ditentukan. Apabila ditemukan kesalahan atau kekurangan selama proses pengujian, maka dilakukan perbaikan sebelum video diuji kepada pengguna.

Setelah video dinyatakan layak, dilakukan *Beta Testing* yang melibatkan pengguna dan ahli media. Pengujian kepada pengguna dilakukan terhadap guru dan siswa kelas VIII SMP sebagai target pengguna video edukasi. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman, ketertarikan, serta tanggapan pengguna terhadap materi yang disampaikan dalam video. Selain itu, pengujian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah video mampu membantu siswa memahami pentingnya menjaga data pribadi, menghindari



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

cyberbullying, mengenali *phishing*, dan memverifikasi informasi sebelum menyebarkannya.

Selain pengujian kepada pengguna, dilakukan pula pengujian oleh ahli media yang memiliki kompetensi di bidang videografi dan produksi media digital. Video edukasi divalidasi oleh ahli videografi untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Penilaian meliputi aspek visual, audio, editing, penerapan *real footage* dan animasi 2D, serta kualitas penyajian video secara keseluruhan. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk agar kualitas video edukasi yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Hasil dari *Alpha Testing* dan *Beta Testing* digunakan untuk menilai kelayakan video edukasi sebagai media pembelajaran literasi digital bagi siswa SMP, sekaligus memastikan bahwa video telah memenuhi tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

4.5.2 Prosedur Pengujian

a. Alpha Testing

Tahap *Alpha Testing* dilakukan untuk mengevaluasi apakah video edukasi yang telah dikembangkan sudah sesuai dengan storyboard, naskah, dan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pengujian ini berfokus pada pemeriksaan kualitas visual, audio, animasi, transisi, efek visual, grafis pendukung, serta kesesuaian isi materi yang disampaikan dalam video.

Selain itu, dilakukan pengecekan terhadap sinkronisasi antara dialog, *background*, *sound effect*, animasi, dan *footage* agar seluruh elemen dapat berjalan dengan baik dan tidak mengganggu penyampaian materi.

Alpha Testing dilakukan secara berulang oleh peneliti hingga seluruh indikator pengujian terpenuhi dan tidak ditemukan kesalahan yang memengaruhi fungsi video. Apabila pada proses pengujian ditemukan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

kesalahan atau ketidaksesuaian, maka dilakukan perbaikan terlebih dahulu sebelum video dinyatakan siap untuk tahap pengujian berikutnya.

Standar kelulusan pada tahap Alpha Testing ditentukan apabila seluruh komponen video, meliputi visual, audio, animasi, transisi, efek visual, grafis pendukung, serta kesesuaian dengan storyboard dapat berjalan dengan baik tanpa ditemukan kesalahan yang memengaruhi penyampaian materi. Setelah seluruh indikator terpenuhi, video dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap validasi ahli dan Beta Testing.

b. Beta Testing

Tahap *Beta Testing* melibatkan dua kelompok responden, yaitu guru dan siswa SMP. Pengujian pertama dilakukan kepada guru sebagai calon pengguna video edukasi dalam kegiatan pembelajaran. Pengujian ini bertujuan untuk memperoleh penilaian terkait kesesuaian materi, penyampaian pesan, serta manfaat video sebagai media pembelajaran literasi digital.

Selain itu, pengujian juga dilakukan kepada siswa kelas VIII SMP sebagai target pengguna utama video edukasi. Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu diminta untuk menonton video edukasi secara keseluruhan. Setelah selesai menonton, siswa mengisi kuesioner yang telah disediakan untuk memberikan penilaian terhadap isi materi, penyajian video, serta tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Melalui pengujian ini, diperoleh informasi mengenai efektivitas video dalam membantu siswa memahami pentingnya menjaga data pribadi, menghindari *cyberbullying*, mengenali *phising*, serta melakukan verifikasi informasi sebelum menyebarkan.

Data yang diperoleh dari tahap *Beta Testing* digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui tingkat kelayakan video edukasi yang telah dikembangkan serta sebagai dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum tahap distribusi.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

c. Validasi Ahli Media

Tahap Validasi Ahli Media dilakukan oleh seorang ahli yang memiliki kompetensi di bidang videografi dan produksi media digital. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan video edukasi yang telah dikembangkan dari aspek visual, audio, editing, penerapan *real footage* dan animasi 2D, serta kualitas penyajian media secara keseluruhan.

Pada tahap ini, validator mengamati video edukasi secara menyeluruh kemudian memberikan penilaian melalui instrumen validasi yang telah disediakan. Selain memberikan penilaian, validator juga menyampaikan saran dan masukan sebagai bahan penyempurnaan produk agar kualitas video edukasi yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Hasil validasi ahli media digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media serta menjadi acuan dalam penyempurnaan video edukasi yang dikembangkan.

4.5.3 Data Hasil Pengujian

a. Alpha Testing

Berikut merupakan hasil *Alpha Testing* terhadap video edukasi literasi digital yang dikembangkan. Pengujian dilakukan berdasarkan beberapa indikator yang meliputi kualitas visual, audio, transisi, efek visual, grafis pendukung, serta kesesuaian video dengan storyboard yang telah dirancang. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh komponen video telah berfungsi dengan baik sebelum dilakukan pengujian kepada pengguna.

Tabel 4. 6 Data Hasil Alpha Testing

No	Deskripsi	Hasil yang diharapkan	Hasil yang dicapai	Kesimpulan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1	Sinkronisasi audio dan visual	Dialog, <i>backsound</i> , dan <i>sound effect</i> tersinkronisasi dengan visual tanpa jeda maupun ketidaksesuaian timing.	Dialog, <i>backsound</i> , dan <i>sound effect</i> telah tersinkronisasi dengan baik pada setiap adegan.	Berhasil
2	Kesesuaian dengan naskah dan <i>storyboard</i>	Alur cerita, adegan, dan materi sesuai dengan <i>storyboard</i> yang telah dirancang.	Seluruh adegan telah sesuai dengan naskah dan <i>storyboard</i> .	Berhasil
3	Transisi antar adegan	Transisi antar adegan terlihat halus dan tidak mengganggu alur cerita.	Transisi berjalan dengan baik dan mendukung perpindahan antar adegan,	Berhasil
4	Konsistensi penyajian visual	Warna, pencahayaan, dan kualitas visual terlihat konsisten pada setiap adegan.	Tampilan visual terlihat konsisten sesuai hasil <i>color grading</i> yang telah dilakukan.	Berhasil
5	Kelancaran animasi dan grafis pendukung	Animasi serta grafis pendukung dapat ditampilkan dengan baik dan mudah dipahami.	Animasi dan komentar tampil dengan baik pada setiap adegan.	Berhasil
6	Penggunaan <i>backsound</i> dan <i>sound effect</i>	Audio pendukung mampu meningkatkan suasana video tanpa mengganggu dialog.	<i>Backsound</i> dan <i>sound effect</i> mendukung suasana video.	Berhasil

Berdasarkan hasil *Alpha Testing* yang telah dilakukan, seluruh komponen video edukasi telah memenuhi hasil yang diharapkan. Sinkronisasi audio dan visual, kesesuaian dengan naskah dan *storyboard*, transisi antaradegan, konsistensi tampilan visual, kelancaran animasi dan grafis pendukung,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

serta penggunaan *background* dan *sound effect* telah berjalan dengan baik sesuai rancangan. Dengan demikian, video edukasi dinyatakan berhasil memenuhi aspek teknis yang diuji dan layak untuk dilanjutkan ke tahap *Beta Testing*.

b. Beta Testing oleh Guru SMPN 8 Kota Depok

Pengujian dilakukan oleh guru SMPN 8 Kota Depok, yaitu Bapak Gusti Ngurah Ariska Putra untuk mengevaluasi kesesuaian materi dalam video edukasi dengan kebutuhan siswa SMP serta efektivitas penggunaannya sebagai media pembelajaran tentang literasi digital. Hasil dari pengujian tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 7 Beta Testing oleh Guru SMPN 8 Kota Depok

No.	Pernyataan	Hasil
1	Materi yang disampaikan dalam video sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum sekolah menengah pertama	Setuju
2	Materi literasi digital yang disampaikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	Setuju
3	Materi mengenai perlindungan data pribadi disampaikan dengan jelas	Setuju
4	Materi mengenai <i>cyberbullying</i> disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	Sangat Setuju
5	Materi mengenai keamanan akun digital disampaikan dengan baik	Sangat Setuju
6	Materi mengenai penyebaran informasi <i>hoax</i> disampaikan dengan baik	Sangat Setuju
7	Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami oleh siswa SMP	Sangat Setuju
8	Durasi video sesuai untuk rentang perhatian siswa SMP	Sangat Setuju



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No.	Pernyataan	Hasil
9	Penggabungan animasi dan <i>footage</i> nyata membuat materi lebih menarik bagi siswa	Sangat Setuju
10	Ilustrasi dan animasi dalam video membantu menjelaskan materi literasi digital dengan jelas	Sangat Setuju
11	Video ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran di kelas	Sangat Setuju

c. Validasi Ahli Media Videografi

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli yang berkompeten di bidang videografi dan produksi media digital. Peneliti bekerja sama dengan Sadam Hardian sebagai validator ahli media untuk menilai kelayakan video edukasi literasi digital yang telah dikembangkan. Validator tersebut dipilih karena memiliki pengalaman dan kompetensi di bidang videografi, produksi media digital, serta penyuntingan video, sehingga dinilai mampu memberikan penilaian yang objektif terhadap aspek visual, audio, penerapan real footage dan animasi 2D, transisi, serta kualitas penyajian media pembelajaran.

Validasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian yang memuat beberapa indikator untuk mengevaluasi kualitas video edukasi. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran dan masukan yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan kepada pengguna. Hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut.



Tabel 4. 8 Validasi Ahli Media Videografi

No.	Pernyataan	Hasil
1	Kualitas video (resolusi, kecerahan, kontras, dan ketajaman) sudah memadai untuk Sangat setuju mendukung penyampaian materi	Sangat Setuju
2	Transisi antar adegan dalam video terasa halus dan tidak mengganggu perhatian	Sangat Setuju
3	Penerapan teknik <i>compositing</i> antara <i>real footage</i> dan animasi 2D terlihat rapi dan sesuai dengan alur video	Setuju
4	Penyajian visual pada video edukasi mampu mendukung penyampaian materi secara menarik dan mudah dipahami	Setuju
5	Penyuntingan (<i>editing</i>) video mendukung alur cerita dan penyampaian materi secara keseluruhan	Sangat Setuju
6	Grafis pendukung diletakkan pada posisi yang tepat sehingga mudah dipahami tanpa mengganggu fokus utama	Setuju
7	Audio (suara narator, musik, efek suara) terdengar jelas dan tidak mengganggu visualisasi	Sangat Setuju
8	Tempo narasi sejalan dengan alur video dan mudah diikuti	Sangat Setuju
9	Sinkronisasi antara audio dan visual sudah tepat	Sangat Setuju
10	Video ini sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMP yang menjadi target audiens	Sangat Setuju
11	Durasi video sudah cukup untuk menyampaikan materi tanpa terasa terlalu Panjang atau pendek	Sangat Setuju

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

d. Beta Testing Siswa SMPN 8 Kota Depok

Bagian ini menyajikan hasil *beta testing* yang dilakukan terhadap siswa kelas VIII SMPN 8 Kota Depok dengan jumlah responden sebanyak 40 siswa. Jumlah responden tersebut ditetapkan berdasarkan satu kelas VIII yang menjadi subjek penelitian. Pemilihan responden dilakukan sesuai dengan sasaran penelitian untuk memperoleh data mengenai tanggapan siswa terhadap media video edukasi yang telah dikembangkan. Hasil dari pengujian tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 9 Beta Testing Siswa SMPN 8 Kota Depok

No	Pernyataan	Indeks
1	Setelah menonton video, saya lebih memahami cara berkomunikasi yang sopan di media sosial.	96,88%
2	Setelah menonton video, saya lebih memahami dampak negatif cyberbullying terhadap orang lain.	96,88%
3	Setelah menonton video, saya lebih memahami pentingnya memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya.	96,88%
4	Setelah menonton video, saya lebih memahami apa yang dimaksud dengan data pribadi.	96,88%
5	Setelah menonton video, saya lebih memahami pentingnya menjaga kerahasiaan kata sandi.	95,00%
6	Setelah menonton video, saya lebih memahami risiko membagikan data pribadi di internet.	96,88%
7	Setelah menonton video, saya lebih memahami risiko penyalahgunaan akun media sosial.	96,25%
8	Setelah menonton video, saya lebih memahami cara membuat kata sandi yang kuat dan aman.	95,00%



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

9	Video edukasi ini membuat materi literasi digital lebih mudah saya pahami dibandingkan penjelasan melalui ceramah.	96,88%
10	Video edukasi ini membuat proses belajar literasi digital menjadi lebih menarik.	96,88%
11	Penggabungan real footage dan animasi 2D membantu saya memahami penggunaan gadget yang aman.	96,25%
12	Video edukasi ini membantu saya memahami materi keamanan data pribadi dengan lebih jelas.	96,88%
13	Saya merasa video edukasi ini merupakan media pembelajaran yang menarik.	96,88%
14	Penggabungan real footage dan animasi 2D membuat materi lebih menarik untuk dipelajari.	96,88%
15	Alur cerita video mudah saya ikuti dari awal hingga akhir.	96,25%
16	Narasi, visual, dan animasi saling mendukung sehingga materi mudah dipahami.	95,25%
17	Audio (narasi, backsound, dan sound effect) terdengar jelas dan mendukung penyampaian materi.	96,88%
18	Saya merasa ingin mempelajari literasi digital lebih lanjut setelah menonton video ini.	96,88%

e. Pengukuran *Pre-test* dan *Pot-test*

Pengukuran *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman siswa terhadap materi literasi digital setelah menggunakan video edukasi berbasis *real footage* dan animasi 2D dengan teknik *compositing*. Kuesioner *pre-test* diberikan sebelum siswa menonton video edukasi untuk mengetahui tingkat pemahaman



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

awal mengenai materi literasi digital, sedangkan kuesioner post-test diberikan setelah siswa selesai menonton video untuk mengetahui perubahan pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan.

Agar hasil pengukuran dapat dibandingkan secara objektif, setiap pernyataan pada *pre-test* dipasangkan dengan pernyataan pada *post-test* yang mengukur indikator pemahaman yang sama. Meskipun redaksi pernyataan berbeda, setiap pasangan pernyataan memiliki tujuan pengukuran yang setara sehingga dapat digunakan untuk melihat perubahan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Pasangan indikator pengukuran *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Pertanyaan Pengukuran Pre-test dan Post-test

No	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Yang Diukur
1	Saya memahami cara berkomunikasi yang sopan di media sosial.	Setelah menonton video, saya lebih memahami cara berkomunikasi yang sopan di media sosial.	Etika bermedia sosial
2	Saya mengetahui bahwa menyebarkan komentar kasar di internet dapat	Setelah menonton video, saya lebih memahami dampak negatif cyberbullying	Cyberbullying



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pre-test	Post-test	Yang Diukur
	menyakiti orang lain.	terhadap orang lain.	
3	Saya memahami bahwa menyebarkan berita hoaks dapat merugikan orang lain.	Setelah menonton video, saya lebih memahami pentingnya memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya.	Hoaks
4	Saya mengetahui apa yang dimaksud dengan data pribadi.	Setelah menonton video, saya lebih memahami apa yang dimaksud dengan data pribadi.	Data pribadi
5	Saya memahami bahwa kata sandi tidak	Setelah menonton video, saya lebih memahami	Keamanan kata sandi



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pre-test	Post-test	Yang Diukur
	boleh dibagikan kepada orang lain.	pentingnya menjaga kerahasiaan kata sandi.	
6	Saya mengetahui bahwa membagikan alamat rumah dan nomor telepon di internet dapat berbahaya.	Setelah menonton video, saya lebih memahami risiko membagikan data pribadi di internet.	Privasi data
7	Saya memahami risiko jika akun media sosial disalahgunakan oleh orang lain.	Setelah menonton video, saya lebih memahami risiko penyalahgunaan akun media sosial.	Keamanan akun
8	Saya mengetahui cara membuat kata sandi yang kuat dan aman.	Setelah menonton video, saya lebih memahami cara membuat kata	Password aman



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pre-test	Post-test	Yang Diukur
		sandi yang kuat dan aman.	

Berdasarkan pasangan pertanyaan pada Tabel 4.10 selanjutnya dilakukan perhitungan indeks menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan video edukasi literasi digital berbasis real footage dan animasi 2D melalui teknik compositing. Perhitungan dilakukan pada setiap indikator yang memiliki keterkaitan antara pertanyaan pre-test dan post-test, sehingga perubahan pemahaman siswa dapat dibandingkan secara lebih objektif. Hasil perbandingan nilai indeks pre-test dan post-test beserta besar peningkatannya pada setiap indikator disajikan pada Tabel 4.11.

Tabel 4. 11 Indikator Peningkatan Pre-Test dan Post-Test

Indikator	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Memahami etika bermedia sosial	81,43%	96,88%	+15,45%
Memahami bahaya hoaks	86,25%	96,88%	+10,63%
Memahami pentingnya menjaga data pribadi	82,14%	96,88%	+14,74%



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Indikator	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
Mengetahui cara membuat password yang aman	77,86%	95,00%	+17,14%
Memahami informasi pribadi yang tidak boleh dibagikan	86,43%	95,00%	+8,57%
Memahami penggunaan gadget dan internet secara aman	81,43%	96,25%	+14,8%

Berdasarkan Tabel 4.11, nilai indeks *post-test* pada seluruh indikator lebih tinggi dibandingkan nilai indeks *pre-test*. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai indeks pada setiap indikator setelah siswa menggunakan video edukasi yang dikembangkan. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan melalui video edukasi dapat mendukung pemahaman siswa terhadap materi literasi digital.

Pada indikator memahami etika bermedia sosial, nilai indeks meningkat dari 81,43% pada *pre-test* menjadi 96,88% pada *post-test*, sehingga terjadi peningkatan sebesar 15,45%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada indikator pemahaman mengenai pentingnya berkomunikasi secara sopan, bertanggung jawab, dan menghargai orang lain ketika menggunakan media sosial.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Selanjutnya, pada indikator memahami bahaya hoaks, nilai indeks meningkat dari 86,25% menjadi 96,88%, atau meningkat sebesar 10,63%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa siswa memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya memverifikasi informasi sebelum menyebarkannya kepada orang lain.

Pada indikator memahami pentingnya menjaga data pribadi, nilai indeks meningkat dari 82,14% menjadi 96,88%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 14,74%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada indikator pemahaman mengenai pentingnya menjaga keamanan data pribadi agar tidak disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Indikator dengan peningkatan terbesar terdapat pada mengetahui cara membuat password yang aman, yaitu meningkat dari 77,86% menjadi 95,00%, dengan peningkatan sebesar 17,14%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa materi mengenai pembuatan kata sandi yang aman dapat dipahami dengan lebih baik setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan video edukasi.

Selanjutnya, indikator memahami informasi pribadi yang tidak boleh dibagikan mengalami peningkatan dari 86,43% menjadi 95,00%, atau meningkat sebesar 8,57%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada indikator pemahaman mengenai jenis informasi pribadi yang perlu dijaga kerahasiaannya ketika menggunakan internet maupun media sosial.

Sementara itu, pada indikator memahami penggunaan gadget dan internet secara aman, nilai indeks meningkat dari 81,43% menjadi 96,25%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 14,82%. Hasil tersebut mengindikasikan adanya peningkatan pada indikator pemahaman mengenai penggunaan gadget dan internet secara aman serta bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Peningkatan nilai indeks pada seluruh indikator menunjukkan bahwa video edukasi yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami materi literasi digital dengan lebih baik. Hal tersebut didukung oleh penyajian materi yang memadukan real footage dan animasi 2D, sehingga siswa tidak hanya memperoleh penjelasan secara verbal, tetapi juga melalui visualisasi contoh kasus yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan animasi pada bagian-bagian tertentu juga membantu memperjelas informasi yang disampaikan sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami.

Secara keseluruhan, hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan nilai indeks setelah siswa menggunakan video edukasi yang dikembangkan. Peningkatan terbesar terdapat pada indikator mengetahui cara membuat password yang aman, yaitu sebesar 17,14%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi mengenai pembuatan password yang aman melalui simulasi dan contoh yang disajikan dalam video lebih mudah dipahami oleh siswa.

Sementara itu, peningkatan terendah terdapat pada indikator memahami bahaya hoaks, yaitu sebesar 10,63%. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman mengenai identifikasi informasi hoaks masih memerlukan penguatan karena siswa perlu memiliki kemampuan untuk memverifikasi informasi dari berbagai sumber sebelum mempercayai ataupun menyebarkannya.

Peningkatan nilai indeks pada seluruh indikator menunjukkan bahwa penggunaan video edukasi berbasis real footage dan animasi 2D memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai literasi digital. Penyampaian materi melalui contoh kasus yang divisualisasikan menggunakan real footage, kemudian diperjelas dengan animasi 2D, membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Kinanti et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video sebagai media



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Bastian et al. (2022) yang menyatakan bahwa penerapan visual effect pada video edukasi mampu meningkatkan kualitas penyampaian informasi sehingga materi lebih mudah dipahami oleh audiens. Dengan demikian, integrasi real footage dan animasi 2D dalam video edukasi tidak hanya menghasilkan media yang layak digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi literasi digital.

Berdasarkan hasil tersebut, video edukasi berbasis real footage dan animasi 2D yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa pada seluruh indikator literasi digital yang diukur. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif dalam mendukung peningkatan pemahaman siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok terhadap materi literasi digital.

4.5.4 Analisis Data/Evaluasi Pengujian

Setelah menyelesaikan proses pengujian, baik melalui *Alpha testing* yang dilakukan secara internal maupun *Beta testing* yang melibatkan guru dan siswa sebagai target pengguna serta validasi oleh ahli media, dilakukan analisis data dari masing-masing tahap pengujian. Penjelasan hasil analisis disajikan sebagai berikut.

a. Hasil Analisis Alpha Testing

Dari hasil *Alpha testing* yang telah dilakukan, seluruh elemen visual, editing, dan efek grafis pada video edukasi telah melalui evaluasi mendalam. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

1. Sinkronisasi Audio dan Visual

Dialog, *background*, dan *sound effect* telah tersinkronisasi dengan baik pada setiap adegan sehingga tidak ditemukan jeda maupun



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

ketidaksesuaian *timing* yang dapat mengganggu penyampaian materi.

2. Kesesuaian dengan Naskah dan Storyboard

Seluruh alur cerita, adegan, dan materi yang disajikan telah sesuai dengan naskah dan *storyboard* yang dirancang, sehingga penyampaian materi berlangsung secara runtut dan terstruktur.

3. Transisi Antar Adegan

Transisi antar adegan berjalan dengan baik dan mampu mendukung perpindahan antaradegan sehingga alur video tetap terasa halus dan tidak mengganggu fokus penonton.

4. Konsistensi Penyajian Visual

Tampilan visual pada setiap adegan terlihat konsisten setelah dilakukan proses *color grading*, sehingga warna, pencahayaan, dan kualitas visual tetap seragam sepanjang video.

5. Kelancaran Animasi dan Grafis Pendukung

Animasi 2D dan grafis pendukung berupa komentar media sosial dapat ditampilkan dengan baik pada setiap adegan sehingga membantu memperjelas penyampaian materi literasi digital.

6. Penggunaan *Backsound* dan *Sound Effect*

Backsound dan *sound effect* yang digunakan mampu mendukung suasana video tanpa mengganggu kejelasan dialog maupun narasi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil Alpha Testing, seluruh aspek pengujian telah memenuhi hasil yang diharapkan dan dinyatakan berhasil. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sinkronisasi audio dan visual, kesesuaian dengan naskah dan storyboard, transisi antaradegan, konsistensi penyajian visual, kelancaran animasi dan grafis pendukung, serta penggunaan *backsound* dan *sound effect* telah berjalan dengan baik. Dengan demikian, video edukasi dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap pengujian berikutnya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

b. Hasil Analisis Beta Testing oleh Guru

Pengujian beta testing yang dilakukan kepada guru menunjukkan hasil sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan dalam video dinilai telah sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum sekolah menengah pertama serta mendukung tujuan pembelajaran literasi digital.
2. Materi mengenai perlindungan data pribadi dinilai telah disampaikan dengan jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa.
3. Materi mengenai *cyberbullying* disampaikan dengan sangat baik dan mudah dipahami oleh siswa.
4. Materi mengenai keamanan akun digital dinilai telah disampaikan dengan sangat baik serta relevan dengan kebutuhan siswa dalam penggunaan teknologi digital.
5. Materi mengenai penyebaran informasi *hoax* dinilai telah disampaikan dengan sangat baik sehingga dapat membantu siswa memahami pentingnya memverifikasi informasi sebelum menyebarkannya.
6. Bahasa yang digunakan dalam video dinilai sangat mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP.
7. Durasi video dinilai telah sesuai dengan rentang perhatian siswa SMP sehingga materi dapat disampaikan secara efektif tanpa membuat siswa kehilangan fokus.
8. Penggabungan animasi dan *footage* nyata dinilai sangat menarik serta mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti materi yang disampaikan.
9. Ilustrasi dan animasi yang digunakan dalam video dinilai sangat membantu dalam menjelaskan materi literasi digital secara lebih jelas dan mudah dipahami.
10. Video edukasi yang dikembangkan dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas untuk mendukung proses pembelajaran literasi digital.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hasil beta testing menunjukkan bahwa video edukasi literasi digital yang dikembangkan telah memenuhi tujuan penelitian sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa SMP memahami penggunaan teknologi digital secara aman, bijak, dan bertanggung jawab. Berdasarkan penilaian guru, video memperoleh tanggapan sangat positif karena materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan bahasa yang sesuai, durasi yang tepat, serta kombinasi animasi dan real footage dinilai mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian materi. Secara keseluruhan, video edukasi yang dikembangkan dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi digital bagi siswa SMP.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh Sadam Hardian selaku ahli media videografi menunjukkan hasil sebagai berikut:

1. Kualitas video yang meliputi resolusi, kecerahan, kontras, dan ketajaman dinilai sangat memadai untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa SMP.
2. Transisi antaradegan dinilai halus dan tidak mengganggu perhatian penonton sehingga perpindahan antaradegan terasa nyaman untuk diikuti. Integrasi antara *real footage* dan animasi dinilai sangat baik karena terlihat natural dan harmonis, sehingga mampu meningkatkan kualitas visual video secara keseluruhan.
3. Penerapan teknik *compositing* antara *real footage* dan animasi 2D dinilai baik, terlihat rapi, serta telah sesuai dengan alur video.
4. Penyajian visual pada video edukasi dinilai baik karena mampu mendukung penyampaian materi sehingga lebih menarik dan mudah dipahami.
5. Proses penyuntingan (*editing*) video dinilai sangat baik karena mampu mendukung alur cerita serta penyampaian materi secara keseluruhan.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

6. Penempatan grafis pendukung dinilai baik, sehingga informasi dapat dipahami dengan mudah tanpa mengganggu fokus utama penonton.
7. Audio yang terdiri atas narasi, musik, dan *sound effect* dinilai jelas serta mampu mendukung penyampaian materi dalam video.
8. Tempo narasi dinilai sesuai dengan alur video sehingga mudah diikuti oleh target audiens.
9. Sinkronisasi antara audio dan visual dinilai tepat, sehingga menghasilkan penyajian video yang nyaman untuk ditonton.
10. Video dinilai sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMP sebagai target pengguna.
11. Durasi video dinilai cukup untuk menyampaikan materi tanpa terasa terlalu panjang maupun terlalu singkat.

Berdasarkan hasil validasi, video edukasi literasi digital yang dikembangkan telah memenuhi kualitas yang baik sebagai media pembelajaran. Sebagian besar aspek memperoleh penilaian Sangat Setuju, sedangkan aspek penerapan teknik *compositing*, penyajian visual, dan penempatan grafis pendukung memperoleh penilaian Setuju. Secara keseluruhan, video dinilai telah layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP.

Ahli media juga memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan video, yaitu sebagai berikut.

- a. Penempatan Animasi
Animasi disarankan ditempatkan pada posisi yang lebih berada di tengah (*center*) agar menjadi fokus utama penonton dan lebih mudah diperhatikan saat penyampaian materi.
- b. Penyajian Penjelasan Animasi
Bagian penjelasan pada animasi disarankan menggunakan tampilan *pop-up* sehingga informasi yang disampaikan terlihat lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh penonton.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Masukan dari ahli media tersebut menjadi bahan evaluasi untuk penyempurnaan kualitas visual video edukasi. Dengan mempertimbangkan saran tersebut, diharapkan video yang dikembangkan memiliki penyajian yang lebih efektif serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi literasi digital.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa video edukasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan sebagai media pembelajaran, baik dari segi kualitas visual, audio, penyuntingan, maupun penerapan teknik *compositing* antara *real footage* dan animasi 2D. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi kedua elemen visual tersebut mampu menghasilkan penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hartanti (2024) yang juga mengembangkan media pembelajaran menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 89,5%, sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun media yang dikembangkan memiliki bentuk yang berbeda, kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode MDLC mampu menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi aspek kelayakan serta mendukung penyampaian materi secara efektif.

d. Hasil Analisis *Beta Testing* oleh Siswa SMPN 8 Kota Depok

Pengujian beta testing yang dilakukan kepada 40 siswa kelas VIII sebagai target pengguna video edukasi literasi digital dalam penggunaan gadget menunjukkan hasil sebagai berikut:

1. Pernyataan: "Setelah menonton video, saya lebih memahami cara berkomunikasi yang sopan di media sosial."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- menunjukkan bahwa video edukasi membantu siswa lebih memahami cara berkomunikasi yang sopan di media sosial.
2. Pernyataan: "Setelah menonton video, saya lebih memahami dampak negatif cyberbullying terhadap orang lain."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi membantu siswa memahami dampak negatif cyberbullying terhadap orang lain.
 3. Pernyataan: "Setelah menonton video, saya lebih memahami pentingnya memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi membantu siswa memahami pentingnya memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya.
 4. Pernyataan: "Setelah menonton video, saya lebih memahami apa yang dimaksud dengan data pribadi."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi membantu siswa memahami pengertian data pribadi.
 5. Pernyataan: "Setelah menonton video, saya lebih memahami pentingnya menjaga kerahasiaan kata sandi."
 - a. Hasil: 95,00%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 95,00% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi membantu siswa memahami pentingnya menjaga kerahasiaan kata sandi.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

6. Pernyataan: "Setelah menonton video, saya lebih memahami risiko membagikan data pribadi di internet."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan : Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi membantu siswa memahami risiko membagikan data pribadi di internet.
7. Pernyataan: "Setelah menonton video, saya lebih memahami risiko penyalahgunaan akun media sosial."
 - a. Hasil: 96,25%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,25% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi membantu siswa memahami risiko penyalahgunaan akun media sosial.
8. Pernyataan: "Setelah menonton video, saya lebih memahami cara membuat kata sandi yang kuat dan aman."
 - a. Hasil: 95,00%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 95,00% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi membantu siswa memahami cara membuat kata sandi yang kuat dan aman.
9. Pernyataan: "Video edukasi ini membuat materi literasi digital lebih mudah saya pahami dibandingkan penjelasan melalui ceramah."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi mempermudah siswa memahami materi literasi digital dibandingkan pembelajaran melalui metode ceramah.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

10. Pernyataan: "Video edukasi ini membuat proses belajar literasi digital menjadi lebih menarik."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi membuat proses pembelajaran literasi digital menjadi lebih menarik.
11. Pernyataan: " Penggabungan real footage dan animasi 2D membantu saya memahami penggunaan gadget yang aman."
 - a. Hasil: 96,25%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,25% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggabungan real footage dan animasi 2D membantu siswa memahami penggunaan gadget yang aman.
12. Pernyataan: "Video edukasi ini membantu saya memahami materi keamanan data pribadi dengan lebih jelas."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi membantu siswa memahami materi keamanan data pribadi dengan lebih jelas.
13. Pernyataan: "Saya merasa video edukasi ini merupakan media pembelajaran yang menarik."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa video edukasi dinilai sebagai media pembelajaran yang menarik.
14. Pernyataan: "Penggabungan real footage dan animasi 2D membuat materi lebih menarik untuk dipelajari."
 - a. Hasil: 96,88%



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa penggabungan real footage dan animasi 2D membuat materi lebih menarik untuk dipelajari.
15. Pernyataan: "Alur cerita video mudah saya ikuti dari awal hingga akhir."
 - a. Hasil: 96,25%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,25% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa alur cerita video mudah diikuti oleh siswa dari awal hingga akhir.
16. Pernyataan: "Narasi, visual, dan animasi saling mendukung sehingga materi mudah dipahami."
 - a. Hasil: 96,25%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,25% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa narasi, visual, dan animasi saling mendukung sehingga materi lebih mudah dipahami.
17. Pernyataan: "Audio (narasi, backsound, dan sound effect) terdengar jelas dan mendukung penyampaian materi."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini menunjukkan bahwa audio berupa narasi, backsound, dan sound effect terdengar jelas serta mendukung penyampaian materi.
18. Pernyataan: "Saya merasa ingin mempelajari literasi digital lebih lanjut setelah menonton video ini."
 - a. Hasil: 96,88%
 - b. Kesimpulan: Berdasarkan tabel interval skala Likert, nilai indeks sebesar 96,88% berada pada kategori Sangat Setuju. Hal ini



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

menunjukkan bahwa video edukasi mendorong siswa untuk mempelajari literasi digital lebih lanjut setelah menonton video.

Jika dirata-ratakan secara keseluruhan, persentase hasil pengujian terhadap siswa adalah sebagai berikut:

Rumus perhitungan indeks keseluruhan :

$$\text{Indeks (\%)} = \frac{\Sigma \text{Skor Aktual}}{\Sigma \text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

- $\Sigma \text{Skor Aktual}$ = jumlah seluruh skor jawaban responden (2786).
- $\Sigma \text{Skor Maksimum} = N \times I \times \text{Smaks}$ ($40 \times 18 \times 4 = 2880$).
- N = jumlah responden (40).
- I = jumlah item/pernyataan (18).
- Smaks = skor tertinggi pada skala Likert (4).

$$\text{Indeks (\%)} = \frac{2786}{2880} \times 100\% = 96,74\%$$

Hasil beta testing menunjukkan bahwa video edukasi literasi digital dalam penggunaan gadget memperoleh tanggapan yang sangat positif dari siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok sebagai target pengguna. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan skala Likert 4 poin, diperoleh nilai indeks keseluruhan sebesar 96,74%, yang termasuk dalam kategori Sangat Setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan penilaian positif terhadap kualitas video edukasi yang telah dikembangkan.

Penilaian positif tersebut terlihat pada berbagai aspek, seperti kemudahan memahami materi literasi digital, penyajian visual, penggabungan real footage dengan animasi 2D, kejelasan narasi dan audio, serta alur penyampaian materi. Selain itu, pernyataan mengenai keinginan untuk mempelajari literasi digital lebih lanjut setelah menonton video juga memperoleh penilaian yang tinggi, sehingga



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

menunjukkan bahwa video mampu memberikan ketertarikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan.

Secara keseluruhan, hasil beta testing menunjukkan bahwa video edukasi yang dikembangkan telah memperoleh penilaian yang sangat baik dari siswa dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung dalam penyampaian materi literasi digital di tingkat SMP. Hasil tersebut juga sejalan dengan tujuan pengembangan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran berbasis *real footage* dan animasi 2D yang menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik siswa SMP.

Hasil beta testing tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi *real footage* dan animasi 2D memperoleh tanggapan yang positif dari siswa terhadap penyajian materi literasi digital. Penyajian contoh kasus melalui *real footage* yang dipadukan dengan animasi penjelasan membuat materi lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat ilustrasi permasalahan sekaligus penjelasan secara visual. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hartanti (2024) yang memperoleh hasil uji coba pengguna sebesar 91,5% dan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan metode MDLC dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Meskipun media yang dikembangkan memiliki bentuk yang berbeda, penelitian ini memperoleh nilai beta testing sebesar 96,74%. Perbedaan tersebut tidak dapat dibandingkan secara langsung karena karakteristik media, instrumen penilaian, dan responden pada kedua penelitian berbeda. Namun demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa video edukasi yang dikembangkan memperoleh tanggapan yang sangat baik dari siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Salah satu faktor yang diduga berkontribusi terhadap hasil tersebut adalah penggunaan kombinasi *real footage* dan animasi 2D yang mampu menyajikan ilustrasi permasalahan secara lebih kontekstual sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4.6 Distribusi

Setelah proses produksi, *Alpha Testing*, validasi ahli, *Beta Testing*, serta pengukuran *pre-test* dan *post-test* selesai dilaksanakan, video edukasi literasi digital didistribusikan melalui platform YouTube sebagai media publikasi dan penyebaran hasil pengembangan. Video diunggah melalui akun YouTube RaniayuwlnDr sehingga dapat diakses secara daring oleh guru maupun siswa menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet. Video edukasi dapat diakses melalui tautan: <https://youtu.be/cw3XZYfVBgI>.

Video didistribusikan dalam format MP4 (MPEG-4) dengan resolusi 1920×1080 piksel (Full HD) serta ukuran berkas sekitar 443 MB. Format MP4 dipilih karena memiliki kompatibilitas yang baik dengan berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, maupun *smartphone*, tanpa memerlukan perangkat lunak tambahan. Resolusi Full HD digunakan agar tampilan visual, teks, animasi 2D, serta elemen *real footage* tetap terlihat jelas sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Dalam implementasinya, video edukasi digunakan sebagai media pembelajaran pendukung pada siswa kelas VIII SMPN 8 Kota Depok. Guru dapat mengakses video secara langsung melalui tautan YouTube dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran di dalam kelas menggunakan perangkat proyektor maupun layar televisi, serta membagikan tautan video kepada siswa sebagai bahan belajar mandiri di luar jam pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat mengakses kembali materi yang telah dipelajari kapan saja sesuai kebutuhan.

Melalui distribusi menggunakan platform digital, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan memiliki jangkauan yang lebih luas, mudah diakses oleh pengguna, serta dapat mendukung proses pembelajaran literasi digital, khususnya mengenai perlindungan data pribadi, *cyberbullying*, *phishing*, dan penyebaran informasi hoaks.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan video edukasi literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget berbasis *real footage* dan animasi 2D untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan media video edukasi literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget berbasis *real footage* dan animasi 2D menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Video yang dikembangkan membahas materi mengenai informasi publik dan privat, keamanan data pribadi, *cyberbullying, phishing*, serta hoaks dengan mengintegrasikan *real footage* dan animasi 2D melalui teknik *compositing* sehingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.
2. Berdasarkan hasil validasi ahli media videografi dan *Beta Testing* oleh guru, video edukasi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil *Beta Testing* terhadap 40 siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok memperoleh nilai indeks keseluruhan sebesar 96,74% yang termasuk dalam kategori Sangat Setuju, sehingga menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas penyajian, visual, audio, alur cerita, dan integrasi *real footage* serta animasi 2D yang sangat baik.
3. Berdasarkan hasil pengukuran *pre-test* dan *post-test*, penggunaan video edukasi yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi literasi digital. Seluruh indikator mengalami peningkatan nilai indeks setelah siswa menggunakan media pembelajaran, dengan peningkatan terbesar pada indikator mengetahui cara membuat password yang aman sebesar 17,14%, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada indikator memahami bahaya hoaks sebesar 10,63%. Hasil tersebut



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

menunjukkan bahwa video edukasi yang dikembangkan efektif dalam mendukung peningkatan pemahaman siswa mengenai literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menghasilkan video edukasi literasi digital dan keamanan dalam menggunakan gadget berbasis *real footage* dan animasi 2D yang layak digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Kota Depok mengenai materi literasi digital.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Video edukasi dapat dikembangkan dengan menambahkan materi literasi digital lainnya, seperti jejak digital, keamanan siber, kecerdasan buatan, serta etika dalam penggunaan media sosial sehingga cakupan materi menjadi lebih luas.
2. Pengembangan video selanjutnya dapat memperhatikan penempatan elemen animasi dan penyajian informasi agar lebih optimal. Sesuai masukan dari ahli media videografi, informasi pada bagian animasi dapat disajikan dalam bentuk *pop-up* dan penempatan animasi dapat disesuaikan agar lebih mudah diperhatikan oleh penonton.
3. Video edukasi dapat dikembangkan dengan menambahkan variasi ilustrasi, animasi, maupun grafis pendukung sehingga penyajian materi menjadi lebih menarik tanpa mengurangi fokus terhadap isi pembelajaran.
4. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan berasal dari beberapa sekolah dengan karakteristik yang berbeda sehingga hasil penelitian memiliki cakupan yang lebih luas.
5. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas penggunaan video edukasi terhadap hasil belajar siswa menggunakan desain penelitian eksperimen atau metode analisis statistik yang lebih mendalam.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe (2025) *Different types of shots and camera angles in film*. Adobe Creative Cloud. Available at: <https://www.adobe.com/ca/creativecloud/video/production/cinematography/camera-shots-and-angles.html>
- Adobe (2026) *Compositing and transparency overview and resources*. Adobe Help Center. Available at: <https://helpx.adobe.com/after-effects/desktop/work-with-transparency-and-compositing/compositing-in-after-effects/compositing-transparency-overview-resources.html>
- Ahmad, A. and Ali, M. (2024) 'Efektivitas video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi digital siswa di SMPN 05 Baubau', *Jurnal Pendidikan Indonesia Online*, 5(1). Available at: <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i3.672>
- Andrianti, A., Aryani, L. and Rohaini, E. (2024) 'Literasi digital untuk meningkatkan etika berdigital bagi siswa siswi SMA Negeri 13 Kota Jambi', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Unama*, 3(2). Available at: <https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jpmu/article/view/1526>
- As'ad, N.H. and Hartanti, N.T. (2024) 'Penerapan Metode MDLC dengan Adobe Animate untuk Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama', *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 4(1), pp. 50-62. Available at: <https://doi.org/10.61306/jnastek.v4i1.133>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2025) *Profil Internet Indonesia 2025*. Available at: <https://survei.apjii.or.id/>
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Komunikasi dan Digital (2025) *Laporan Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) 2025*. Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. Available at:



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<https://bpsdm.komdigi.go.id/satker/pusbangesdmk/berita-laporan-indeks-masyarakat-digital-indonesia-2025-5-102masyarakat-digital-indonesia-2025-5-102>

ByteDance Pte. Ltd. (2025) *CapCut: Photo & Video Editor*. App Store. Available at: <https://apps.apple.com/id/app/capcut-photo-video-editor/id1500855883>

Choi, Y. (2024) ‘Comparative analysis of the integrated workflow between Premiere Pro, DaVinci Resolve, and After Effects for color grading’. Available at: <https://www.kci.go.kr>

Gama Edo, S., Mau, S.D.I. and Setiawi, A.P. (2024) ‘Perancangan model inovasi pembelajaran menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) berbantu teknologi platform Lumi’, *Journal of Electrical and System Control Engineering*, 7(2), pp. 86–91. Available at: <https://doi.org/10.31289/jesce.v7i2.10508>

Haq, R.R. and Irawati, L.D.D. (2022) 'Influence of Using Animated Video Media in Online Learning at Junior High School', *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), pp. 51-60. <https://doi.org/10.17509/curricula.v1i1.47790>.

ibis inc. (2024) *ibisPaint: Features and overview*. Available at: <https://ibispaint.com/about.jsp>

Kim, J., Kim, S. and Lee, H. (2024) ‘Text-based high quality video editing via video enhancement and harmonization’. Available at: <https://www.kci.go.kr>

Kleftodimos, A. (2024) ‘Computer-Animated Videos in Education: A Comprehensive Review and Teacher Experiences from Animation Creation’, *Digital*, 4(3), pp. 613–647. Available at: <https://doi.org/10.3390/digital4030031>

Lee, J. (2024) ‘The effect of rhythm elements in YouTube videos on user preference’. Available at: <https://www.kci.go.kr>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Paramitasari, P.N., Antara, I.K.A., Triwijaya, I.N.A. and Werang, B.R. (2025) 'Problematika literasi digital siswa SMP Negeri 2 Tabanan dalam penggunaan media sosial untuk pembelajaran', *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 6(4), pp. 692–703. Available at:
<https://www.jurnal.bimaberilmu.com/index.php/diksi/article/view/2976/1106>
- Pranoto, A., Firdausih, A. and Fitri, I. (2023) 'Literasi digital remaja dan etika literasi digital remaja pada siswa kelas IX SMP Negeri 02 Maesan tahun ajaran 2022/2023', *Sintesis: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2). Available at: <https://ejournal.unibo.ac.id/index.php/sintesis/article/view/719>
- Pratiwi, J. (2023) 'Penggunaan media pembelajaran berupa audio visual untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS di SMP', *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2). Available at: <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v3i2.1711>
- Rahmadani, A.F., Fairuz, F., Widyastuti, R. and Khairi, A. (2025) 'Praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis motion graphic pada materi TIK di era digital', *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi)*, 12(1), pp. 31–36. Available at: <https://doi.org/10.35134/jpti.v12i1.235>
- Ramadhan, S., Susanti, S. and Budiana, H.R. (2024) 'Penerapan teknik editing L Cut dan J Cut dalam video feature Merangkai Tradisi dan Eksplorasi Modern Tarawangsa Sumedang', *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media dan Desain*, 1(6), pp. 233–243. Available at: <https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i6.392>
- Ricky Juliansyah, R. (2024) Siswa Berkebutuhan Khusus di Depok Jadi Korban bullying hingga Lukai Diri sendiri, orang tua lapor Polisi | tempo.co, Siswa Berkebutuhan Khusus di Depok Jadi Korban Bullying hingga Lukai Diri Sendiri, Orang Tua Lapor Polisi. Available at: <https://www.tempo.co/hukum/siswa-berkebutuhan-khusus-di-depok-jadi-korban-bullying-hingga-lukai-diri-sendiri-orang-tua-lapor-polisi-2835>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Septiyani, R., Lestari, R.Y. and Legiani, W.H. (2022) ‘Pengembangan media pembelajaran video dokumenter dalam model pembelajaran blended learning pada mata pelajaran PPKn terhadap minat belajar peserta didik’, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), pp. 113–123. Available at: <https://doi.org/10.31571/pkn.v6i1.3280>

Suantiani, N.M.A. and Wiarta, I.W. (2022) ‘Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada muatan matematika’, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), pp. 64–71. Available at: <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45455>

Syafuddin, K., Jamalullail and Rafi’i (2023) ‘Peningkatan literasi keamanan digital dan perlindungan data pribadi bagi siswa di SMPN 154 Jakarta’, *Eastasouth Journal of Impactive Community Services*, 1(3), pp. 122–133. Available at: <https://doi.org/10.58812/ejimcs.v1i03.119>

Taskin, Y. (2026) ‘Camera angles and shot types: A guide to framing and perspective’. Cinema8. Available at: <https://cinema8.com/blog/types-ofhttps://cinema8.com/blog/types-of-camera-shotscamera-shots>

Wahyudi, A. and Setyadi, D. (2024) ‘Pengembangan video pembelajaran pada materi sistem persamaan linear dua variabel untuk kelas 8 SMP/MTs’, *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), pp. 5515–5521. Available at: <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i6.4506>

Wahyudi, D. and Fadli, R. (2025) ‘Digital literacy education for students of At-Tholibin Islamic Plus Junior High School’, *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 6(2), pp. 437–443. Available at: <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JPPM/article/view/3623/1702>

Wijaya, R., Iriaji and Prasetyo, A.R. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Proses Pembuatan Topeng Malang untuk Meningkatkan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pemahaman Siswa Kelas X SMK', *Journal of Language Literature and Arts*, 3(3), pp. 338-352. <https://doi.org/10.17977/um064v3i32023p338-352>.

Yudana, I.K.T.P., Sudatha, I.G.W. and Sukmana, A.I.W.I.Y. (2022) 'Video Pembelajaran Berpendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kompetensi IPA', *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), pp. 89-97. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41526>.

Zhahirin, M.N., Komariah, K. and Mahameruaji, J.N. (2024) 'The implementation of color correcting techniques on high dynamic range footage in documentary film "Di Balik Seragam Biru"', *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi*, 9(2). Available at: <https://doi.org/10.56873/jimk.v9i2.338>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rani Ayu Wulandari lahir di Kota Bekasi pada tanggal 31 Januari 2004. Penulis merupakan anak keempat dari empat bersaudara yang berdomisili di Kota Bekasi. Penulis menyelesaikan pendidikan di SDN Jatibening 3 pada tahun 2016, SMP Negeri 20 Bekasi pada tahun 2019, dan SMK Perguruan Rakyat 2 pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta, Program Studi D4 Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Video (Script)

Pilihan Di Ujung Jari

Directed, Written, and Editing by
Rani Ayu Wulandari

Character and Animated by
Naurah

Actor & Voice Actor
KAYLA PUTRI – Aulia Ziyana Nurvia
MUHAMMAD FAQIH ARGHA – Muhammad Faqih
NAKI - Naurah

SCENE 01

DAY - EXT. GERBANG SEKOLAH

Suasana pagi hari di depan gerbang SMP. Kayla dan Arga berjalan menuju sekolah sambil melihat ponsel masing-masing. Tiba-tiba Naki muncul dari layar ponsel Kayla. Ikon media sosial bermunculan di sekelilingnya.

ARGA

Pagi-pagi udah liat HP lagi aja.

KAYLA

Cuma lihat media sosial bentar aja kok.

NAKI

Hai! Aku Naki. Hari ini aku bakal nemenin Kayla dan Arga belajar tentang dunia digital.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SCENE 02

DAY - INT. KELAS

Kayla hendak mengunggah Instagram Story.

KAYLA

Eh bentar ya, aku mau bikin story IG dulu

SCENE 03

DAY - INT. KELAS

Kayla selfie bersama Arga dan menampilkan lokasi sekolah.

NAKI

Tunggu dulu! Sebelum kamu upload, coba lihat dulu isi story kamu

NAKI

Tanpa sadar kamu sedang membagikan beberapa informasi pribadi

KAYLA

Emangnya itu bahaya ya?

NAKI

Mau lihat dampaknya? Yuk kita lihat

SCENE 04

ANIMATED SEQUENCE

Portal digital muncul. Story Instagram Kayla melayang di tengah layar. Lokasi sekolah, kartu pelajar, dan identitas diri diberi highlight. Jumlah penonton story terus bertambah hingga muncul siluet orang asing yang mengambil informasi pribadi.

NAKI

Misalnya story ini tetap kamu unggah.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Informasi seperti lokasi, nama sekolah, dan identitas diri bisa terlihat oleh banyak orang.

Di internet kita tidak pernah tahu siapa saja yang melihat unggahan kita.

Informasi tersebut bisa dimanfaatkan oleh orang yang tidak dikenal.

SCENE 05

DAY - INT. KELAS

Portal menghilang. Kayla membatalkan unggahan story.

KAYLA

Jadi walaupun kelihatannya biasa aja, ternyata risikonya banyak ya.

NAKI

Betul. Makanya pikirkan dulu sebelum membagikan informasi pribadi.

KAYLA

Untung nggak jadi upload.

ARGA

Lebih baik informasinya disimpan pribadi saja.

SCENE 06

DAY - INT. KELAS / ANIMATED SEQUENCE

Komentar negatif masih mengelilingi Arga. Naki melangkah ke depan Arga dan mengangkat tangannya. Seluruh komentar berhenti bergerak. Latar berubah menjadi dunia digital.

Komentar berpindah ke tengah layar. Tulisan "Cyberbullying" muncul di atas komentar tersebut.

Diagram sederhana muncul.

Komentar Negatif → Korban Sedih → Kehilangan Percaya Diri



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Diagram menghilang. Dunia digital memudar dan kembali ke kelas.

NAKI

Cyberbullying adalah tindakan menghina, mengejek, atau mempermalukan seseorang melalui media digital.

Walaupun hanya berupa tulisan, komentar negatif bisa membuat seseorang sedih, kehilangan rasa percaya diri, bahkan enggan berinteraksi dengan orang lain.

Karena itu, pikirkan dulu sebelum mengunggah atau menulis komentar tentang orang lain.

SCENE 07
DAY - INT. KELAS

Kayla memberikan penenang untuk arga.

KAYLA

Jangan dipikirin ya, Arga. Nggak semua omongan orang harus kamu dengerin.

NAKI

Sebelum berkomentar, pikirkan dulu apakah tulisan kita bisa menyakiti orang lain atau tidak.

SCENE 08
DAY – LORONG SEKOLAH

Arga menerima pesan giveaway smartphone gratis di ponselnya dan hampir menekan tautan.

Naki menghentikan waktu.

ARGA

Wah, aku dapet giveaway.

NAKI

STOP! Sebelum kamu klik, lihat dulu apa yang bisa terjadi.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SCENE 9

ANIMATED SEQUENCE

Waktu berhenti.

Jari Arga berhenti tepat di depan layar.

Naki melangkah ke depan. Dunia berubah menjadi dunia digital.

Link hadiah membesar lalu berubah menjadi website palsu.

Diagram muncul.

Klik Link → Website Palsu → Masukkan Password → Akun Dicuri

Diagram berubah menjadi tiga tips.

✓ Periksa Link

✓ Pastikan Pengirim

✓ Jangan Asal Klik

Dunia digital memudar. Waktu kembali berjalan.

NAKI

Sebelum kamu klik, aku tunjukkan dulu apa yang bisa terjadi.

Pelaku sering membuat pesan yang terlihat menarik supaya korban penasaran dan klik tautannya.

Saat korban memasukkan informasi penting seperti username atau password, akun bisa diambil alih oleh pelaku.

Kalau menemukan pesan seperti ini, jangan langsung klik ya. Pastikan dulu sumbernya terpercaya.

SCENE 10

DAY – LORONG SEKOLAH

Arga membatalkan niatnya membuka tautan.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

KAYLA

Makanya jangan langsung klik.

SCENE 11

DAY - INT. KELAS

Kayla melihat video TikTok yang mengklaim sekolah akan libur selama satu bulan.

Ia hampir membagikan video tersebut.

Naki menghentikannya.

KAYLA

Wah, katanya sekolah libur sebulan ya.

ARGA

Masa sih

NAKI

Tunggu dulu. Jangan langsung percaya hanya karena videonya viral.

SCENE 12

ANIMATED SEQUENCE

Saat Kayla hampir menekan tombol Bagikan, Naki memegang tangannya.

Tampilan berubah menjadi dunia digital.

Muncul tiga langkah verifikasi.

Periksa Sumber → Cari Informasi Pembanding → Cek Website Resmi

Stempel merah HOAKS muncul.

Diagram sederhana muncul.

Media Sosial → Verifikasi → Informasi Benar → Baru Dibagikan



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Dunia digital memudar.

NAKI

Kalau mendapat informasi penting di media sosial, biasakan memeriksa sumber, mencari informasi pembeding, lalu melihat pengumuman resmi.

Kalau informasi di media sosial tidak sesuai dengan sumber resmi, berarti informasi tersebut belum dapat dipercaya.

Selalu pastikan kebenaran informasi sebelum membagikannya kepada orang lain.

SCENE 13

DAY – INT. KELAS

Kayla memeriksa informasi tersebut melalui website resmi.

Ia mengetahui bahwa berita itu adalah hoaks.

KAYLA

Wah, ternyata beritanya nggak resmi ya.

NAKI

Berarti informasi tadi termasuk hoaks.

ARGA

Jadi jangan langsung percaya sama video yang viral ya.

NAKI

Betul. Banyaknya penonton, komentar, atau like bukan berarti informasi itu benar.

SCENE 14

DAY – EXT. HALAMAN SEKOLAH

Jam sekolah telah usai.

Kayla dan Arga berjalan pulang bersama.

Naki berjalan di samping mereka.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Empat ikon materi muncul di udara.

Data Pribadi

Cyberbullying

Phishing

Hoaks

Keempat ikon menyatu menjadi logo Literasi Digital.

Layar perlahan *fade out* menuju *credit title*.

ARGA

Ternyata banyak banget ya yang harus diperhatikan saat pakai internet.

KAYLA

Iya, kita harus lebih hati-hati.

NAKI

Dengan menjaga data pribadi, menghindari cyberbullying, waspada terhadap phishing, dan memeriksa informasi sebelum membagikannya, kita bisa menjadi pengguna digital yang lebih bijak.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Sumber: Ibu Salwa

1. Bagaimana perkembangan penggunaan gadget dan internet di kalangan siswa SMP saat ini?

Jawaban : Saya pikir penggunaan gadget dan internet di kalangan siswa SMP sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Banyak pelajar yang terlihat cukup ketergantungan dengan gadget, bahkan setengah hari mereka merasa kesulitan jika tidak memegang gadget.

2. Apa saja tujuan siswa menggunakan gadget di lingkungan sekolah?

Jawaban : Umumnya gadget digunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua, misalnya terkait antar jemput maupun pemesanan transportasi online seperti Gojek. Gadget diperuntukkan untuk sesuai kebutuhan pembelajaran dan arahan dari guru mata pelajaran.

3. Apakah siswa lebih banyak menggunakan gadget untuk kegiatan positif dalam pembelajaran atau lebih dominan untuk hiburan?

Jawaban: Penggunaan gadget untuk hiburan tidak lazim di lingkungan sekolah karena siswa tidak diperbolehkan menggunakannya untuk hiburan pada waktu istirahat.

4. Bagaimana menurut pandangan Ibu tentang pemahaman siswa terhadap etika dalam menggunakan internet, misalnya dalam berkomunikasi di media sosial?

Jawaban: Umumnya siswa menggunakan bahasa yang sopan saat berkomunikasi dengan guru pembimbing, guru atau orang tua. Namun, di dalam grup pertemanan mereka sendiri masih ditemukan penggunaan bahasa yang kurang baik.

5. Pernahkah Anda melihat perilaku pelajar yang tidak sesuai dengan etika digital, seperti menggunakan bahasa yang tidak pantas dan konflik di media sosial?

Jawaban : Ada yang pernah menggunakan stiker dan meme yang ada unsur pornografi. Peristiwa itu terjadi sekitar dua tahun lalu.

6. Apakah menurut Bapak/Ibu, siswa sudah bisa bertanggung jawab atas perilakunya di ruang digital?

Jawaban: Tanggung jawab di ruang digital masih menjadi tantangan bagi siswa berkebutuhan khusus. Namun pada umumnya siswa lain sudah cukup mampu mengendalikan perilaku mereka sesuai dengan usia perkembangannya.

7. Apakah Anda melihat adanya kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan atau kecanduan gadget pada siswa?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Jawaban : Ya, ada kecenderungan kecanduan gadget pada siswa. Hal ini cukup mengkhawatirkan terutama dari segi literasi digital dan kebiasaan menggunakan atau meletakkan gadget saat tidur.

8. Apa dampak paling umum dari penggunaan gadget yang tidak terkendali terhadap konsentrasi dan disiplin belajar siswa?

Jawaban : Beberapa dampak yang sering kita lihat diantaranya :

Siswa menjadi mengantuk.

Fokus belajar menurun.

Ada siswa yang tidur pada jam pelajaran pertama.

Kalau kalah bermain game akan timbul emosi seperti mengucapkan kata kasar atau membanting ponsel.

9. Ibu, menurut Ibu, apakah penggunaan gadget berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah?

Jawaban : Ya, penggunaan gadget mempengaruhi interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah.

10. Ibu, Apakah siswa sudah memahami pentingnya melindungi data pribadi saat menggunakan internet dan media sosial?

Jawaban : Menurut saya siswa belum memahami pentingnya menjaga data pribadi. Sosialisasi mengenai hal tersebut masih terbilang jarang, sekitar dua hingga tiga kali dalam setahun. Kegiatan sosialisasi biasanya dilakukan dalam bentuk ceramah dengan jumlah peserta yang banyak sehingga kurang kondusif. Jika diadakan per kelas, kendala waktu menjadi kendala.

11. Risiko apa saja yang paling umum yang menurut Bunda tidak disadari oleh siswa terkait keamanan data pribadi?

Jawaban: Siswa cenderung melebih-lebihkan kondisi pribadinya, seperti mengunggah kondisi rumah, lokasinya, dan informasi tentang siapa yang bersamanya.

12. Apakah sekolah pernah mempunyai kasus siswa mengalami masalah karena kurang memahami keamanan digital?

Jawaban: Kurang tahu pasti apakah pernah terjadi kasus seperti itu. Namun beberapa tahun yang lalu ada seorang pelajar yang akun atau perangkatnya diretas.

13. Apakah Anda pernah memberikan pelatihan khusus di sekolah mengenai pembelajaran literasi digital dan keamanan penggunaan gadget?

Jawaban : Ya, materi literasi digital dan keamanan penggunaan gadget masuk ke dalam pembelajaran di sekolah.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4. Apakah menurut Bapak/Ibu media pembelajaran berbasis video animasi membantu siswa lebih mudah memahami materi literasi digital dan keamanan gadget?

Jawaban: Ya, media video animasi bisa membantu karena masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Video animasi yang memadukan audio, gambar dan video dianggap sangat cocok dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

5. Apakah kombinasi antara video nyata (*real footage*) dan animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar?

Jawaban : Ya, kombinasi video dan animasi nyata dapat digunakan karena membuat pembelajaran lebih bervariasi dan memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa.

6. Menurut Ibu, sejauh mana pentingnya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dalam mendukung edukasi literasi digital siswa SMP?

Jawaban: Menurut saya penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Siswa generasi alfa sudah sangat dekat dengan penggunaan gadget sehingga materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristiknya. Selain itu, masih ada guru yang mengalami kendala dalam mengikuti perkembangan teknologi. Jika sekolah tidak mengiringi perkembangan yang ada maka akan lebih sulit memahami perilaku siswa di era digital saat ini.



Lampiran 3. Materi Pembelajaran

NOMOR	ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	KODE TP	TUJUAN PEMBELAJARAN	Eviden
			AP-07	Membuat program sederhana pemrograman tekstual	1. Mampu mengenal lingkungan salah satu pemrograman tekstual sederhana. 2. Mampu menjelaskan eksekusi dari program dalam bahasa pemrograman tekstual. 3. Mampu membuat program sederhana dengan bahasa pemrograman tekstual.
DSI	Dampak Sosial Informatika	Peserta didik mampu memahami ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi media sosial, memahami keterbukaan informasi, memilih informasi yang bersifat publik atau privat, menerapkan etika dan menjaga keamanan dirinya dalam masyarakat digital	DSI-01	Mempublikasikan hasil artefak komputasional menggunakan Aplikasi Media Sosial	1. Mampu memilih salah satu media sosial yang sesuai dengan kebutuhan. 2. Mampu melakukan publikasi karya menggunakan bahasa yang baik
			DSI-02	Memahami informasi yang bersifat publik dan privat.	1. Mampu mengidentifikasi informasi yang bersifat publik. 2. Mampu mengidentifikasi informasi yang bersifat privat. 3. Mampu memilih kapan membuat informasi sebaiknya bersifat publik atau privat. 4. Menghormati privasi dan hak orang lain dalam dunia digital.
			DSI-03	Menerapkan etika dalam masyarakat digital	1. Mampu mengidentifikasi nilai-nilai etika dalam masyarakat digital. 2. Mampu menerapkan etika masyarakat digital pada saat menggunakan perangkat TIK. 3. Mampu berpikir kritis untuk menentukan suatu berita/informasi adalah benar atau hoax. 4. Mampu menjelaskan cyberbullying. 5. Mampu mengantisipasi jika menjadi korban cyberbullying

NOMOR	ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	KODE TP	TUJUAN PEMBELAJARAN	Eviden
			DSI-04	Mampu menjaga keamanan data dan informasi yang berkaitan dengan pribadi	1. Mampu menjelaskan arti dan pentingnya keamanan data dan informasi. 2. Mampu mengidentifikasi tindakan-tindakan untuk menjaga keamanan data pribadi dalam dunia digital. 3. Mampu merancang mekanisme untuk menjaga keamanan data

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

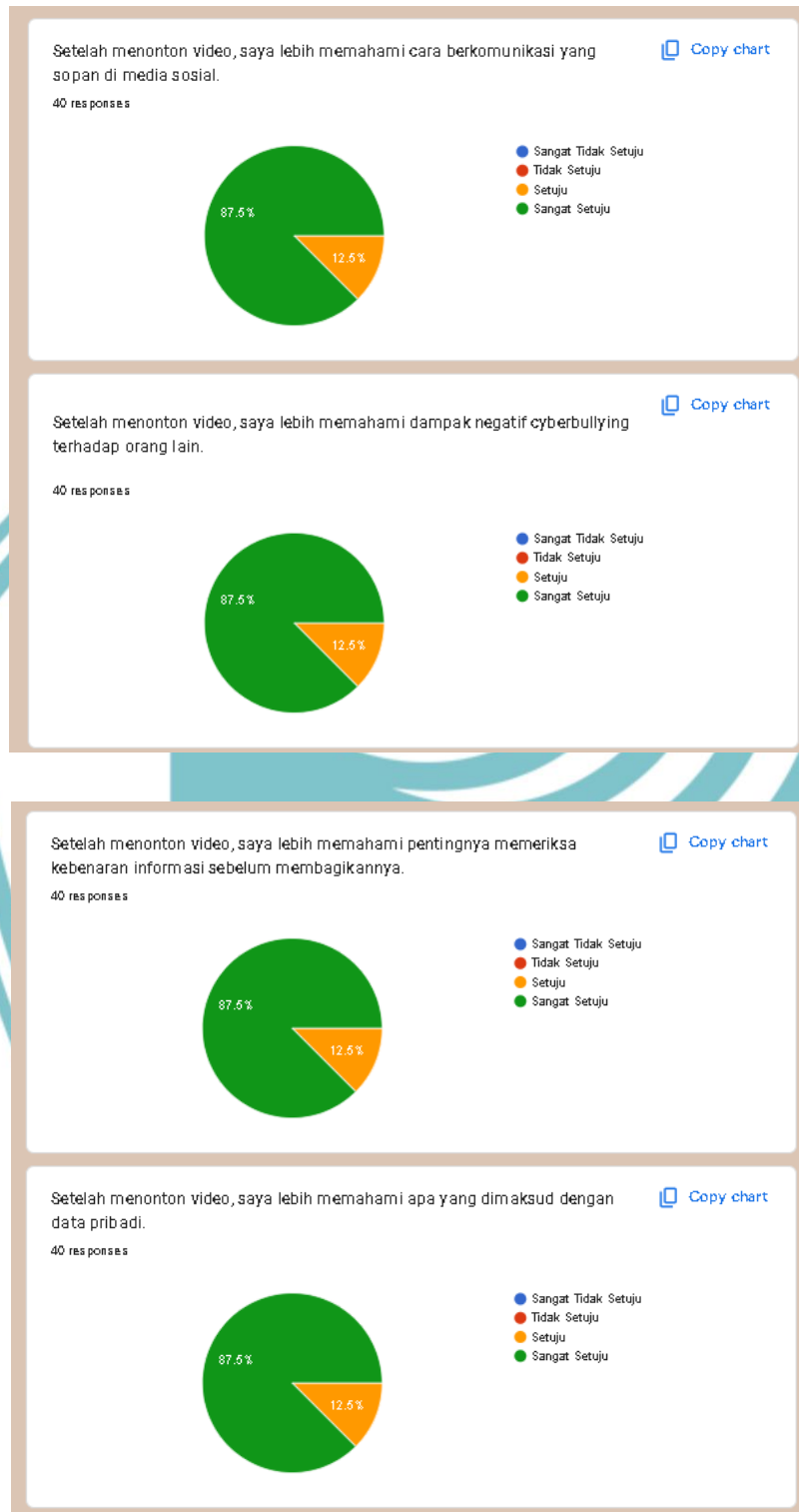
Lampiran 4. Dokumentasi Pengujian



Lampiran 5. Kuesioner Beta Testing Siswa

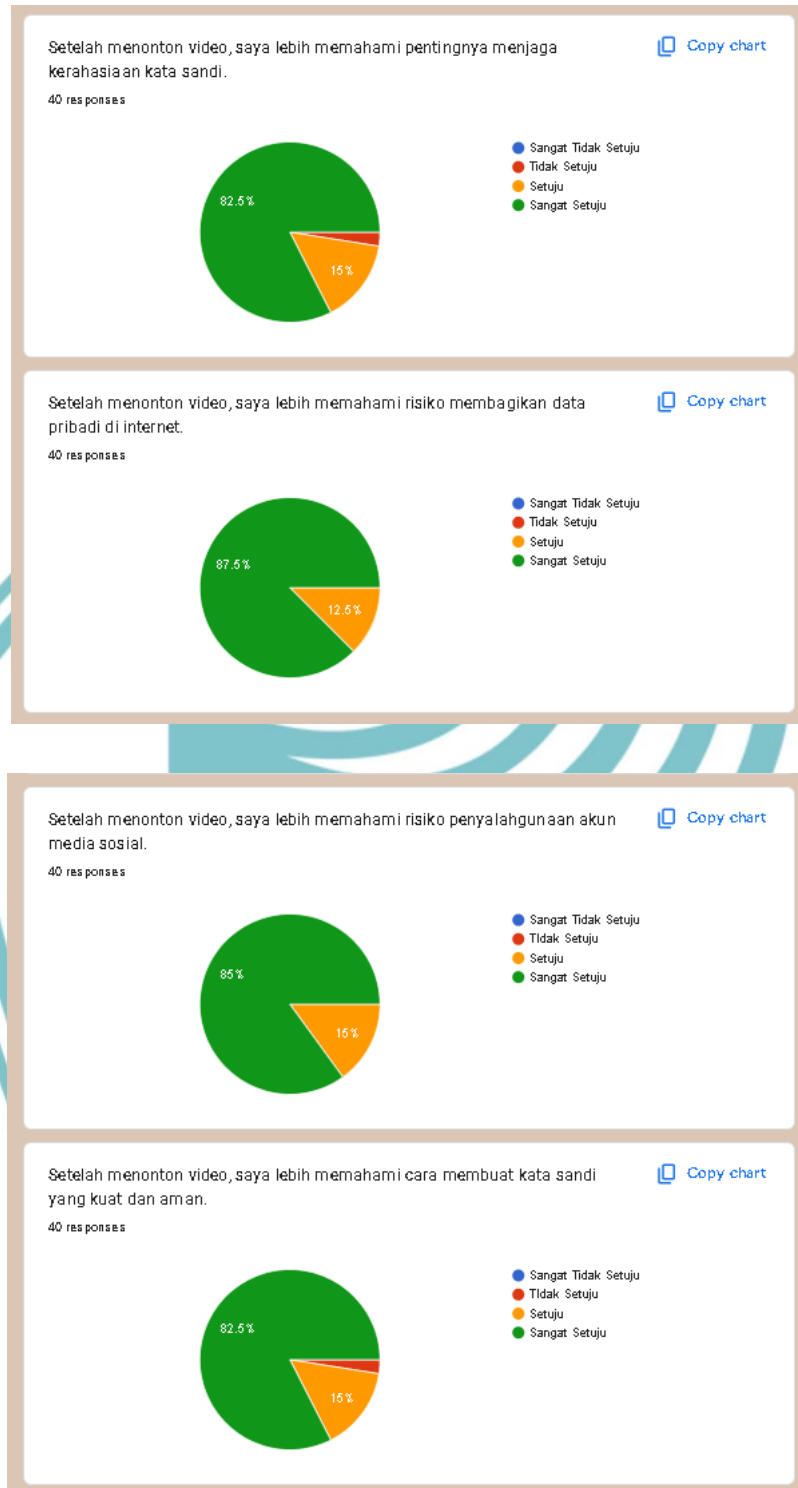
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



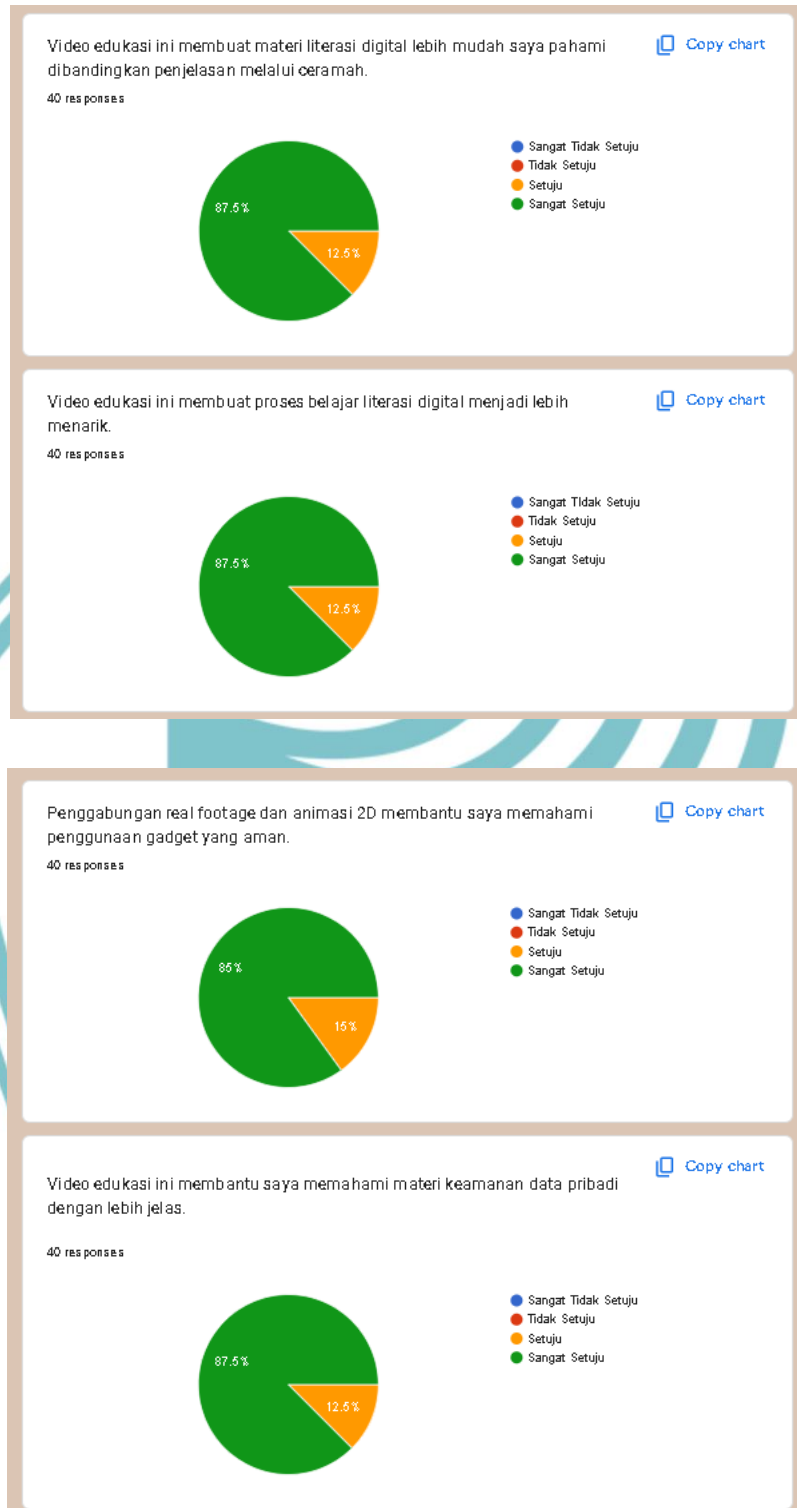
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

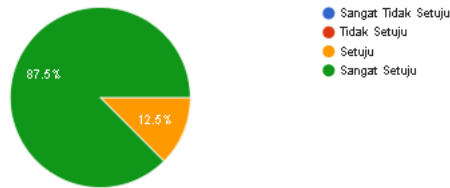


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

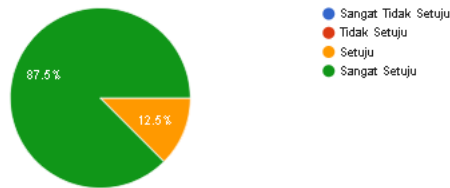
Saya merasa video edukasi ini merupakan media pembelajaran yang menarik. [Copy chart](#)

40 responses



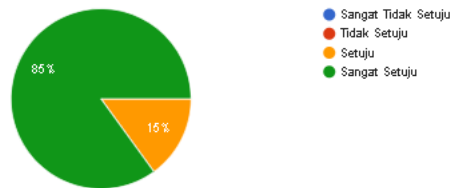
Penggabungan real footage dan animasi 2D membuat materi lebih menarik untuk dipelajari. [Copy chart](#)

40 responses



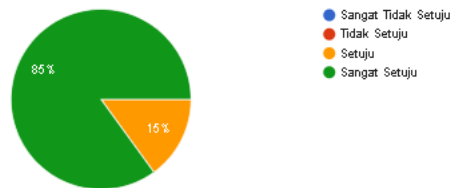
Alur cerita video mudah saya ikuti dari awal hingga akhir. [Copy chart](#)

40 responses



Narasi, visual, dan animasi saling mendukung sehingga materi mudah dipahami. [Copy chart](#)

40 responses





© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

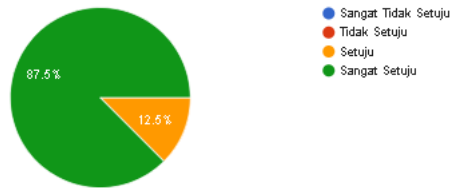
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Audio (narasi, backsound, dan sound effect) terdengar jelas dan mendukung penyampaian materi.

[Copy chart](#)

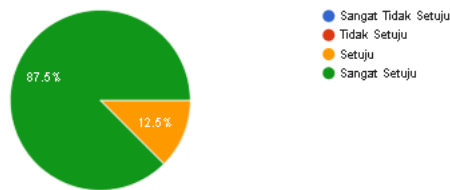
40 responses



Saya merasa ingin mempelajari literasi digital lebih lanjut setelah menonton video ini.

[Copy chart](#)

40 responses

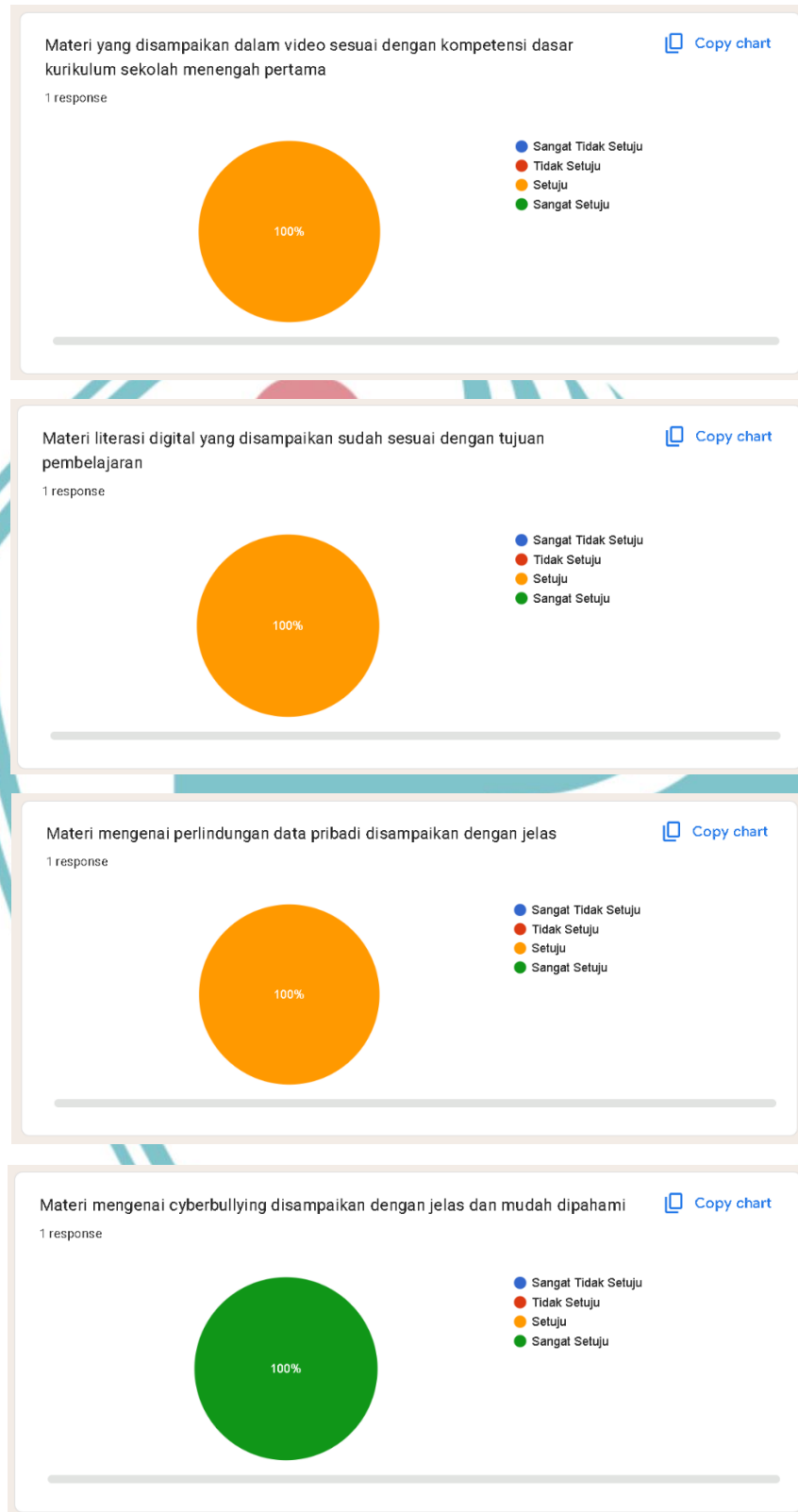


POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Lampiran 6. Kuesioner Beta Testing Guru

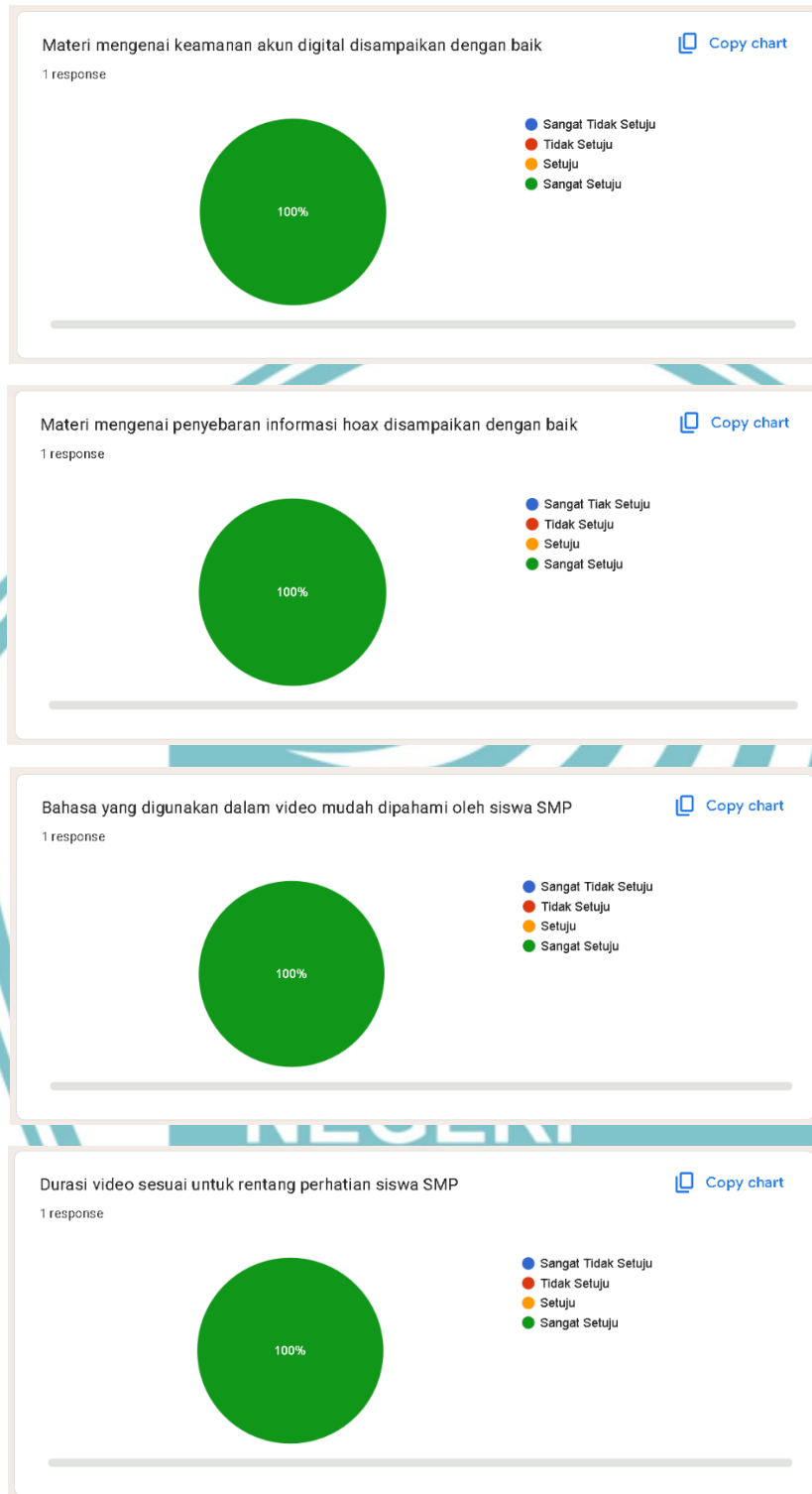
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Penggabungan animasi dan footage nyata membuat materi lebih menarik bagi siswa

[Copy chart](#)

1 response



Ilustrasi dan animasi dalam video membantu menjelaskan materi literasi digital dengan jelas

[Copy chart](#)

1 response



Video ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran di kelas

[Copy chart](#)

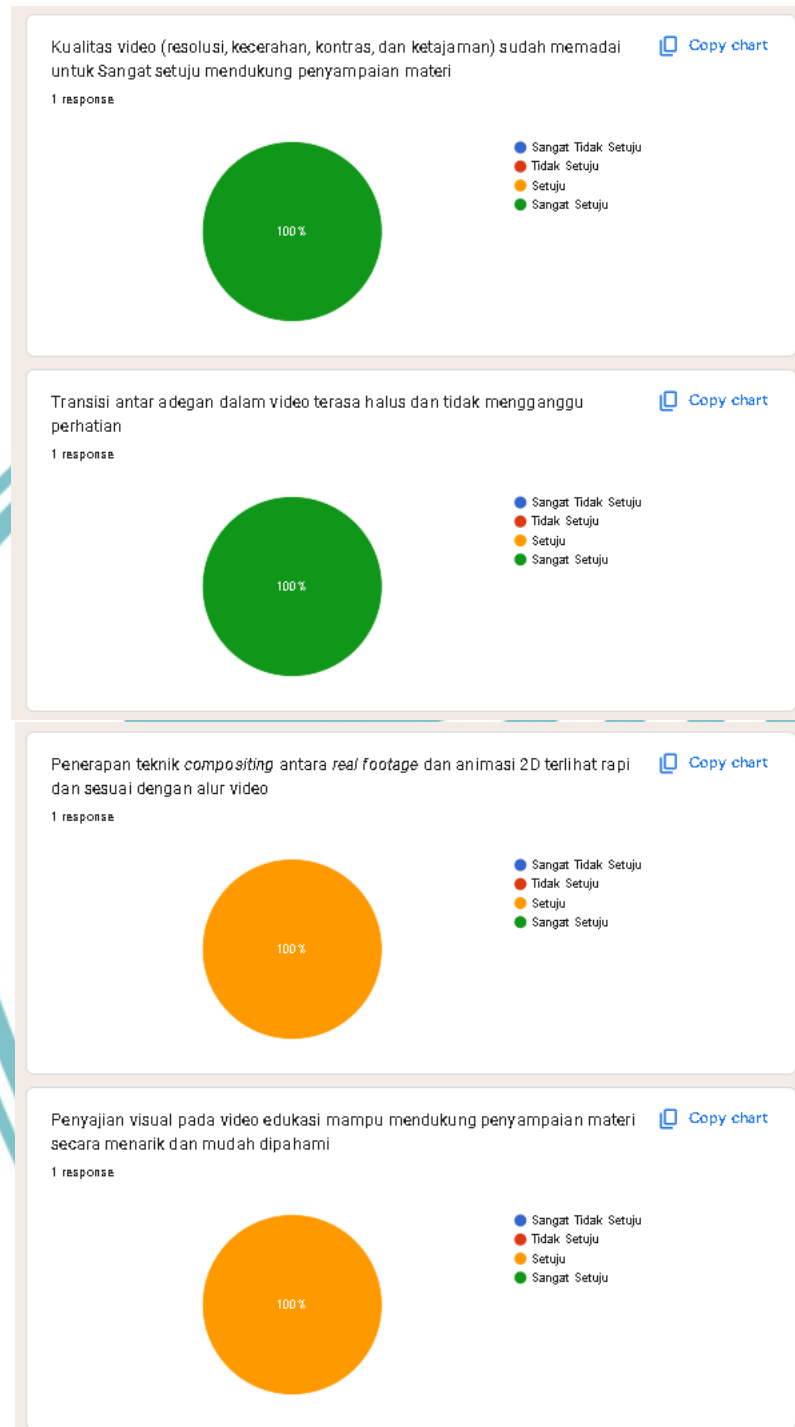
1 response



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7. Kuesioner Beta Testing Ahli Media



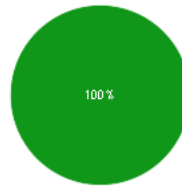
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Penyuntingan (editing) video mendukung alur cerita dan penyampaian materi secara keseluruhan

[Copy chart](#)

1 response

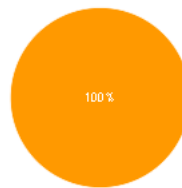


● Sangat Tidak Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Setuju
 ● Sangat Setuju

Grafis pendukung diletakkan pada posisi yang tepat sehingga mudah dipahami tanpa mengganggu fokus utama

[Copy chart](#)

1 response

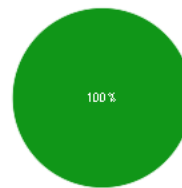


● Sangat Tidak Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Setuju
 ● Sangat Setuju

Audio (suara narator, musik, efek suara) terdengar jelas dan tidak mengganggu visualisasi

[Copy chart](#)

1 response

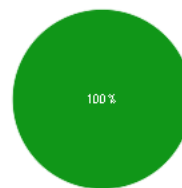


● Sangat Tidak Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Setuju
 ● Sangat Setuju

Tempo narasi sejalan dengan alur video dan mudah diikuti

[Copy chart](#)

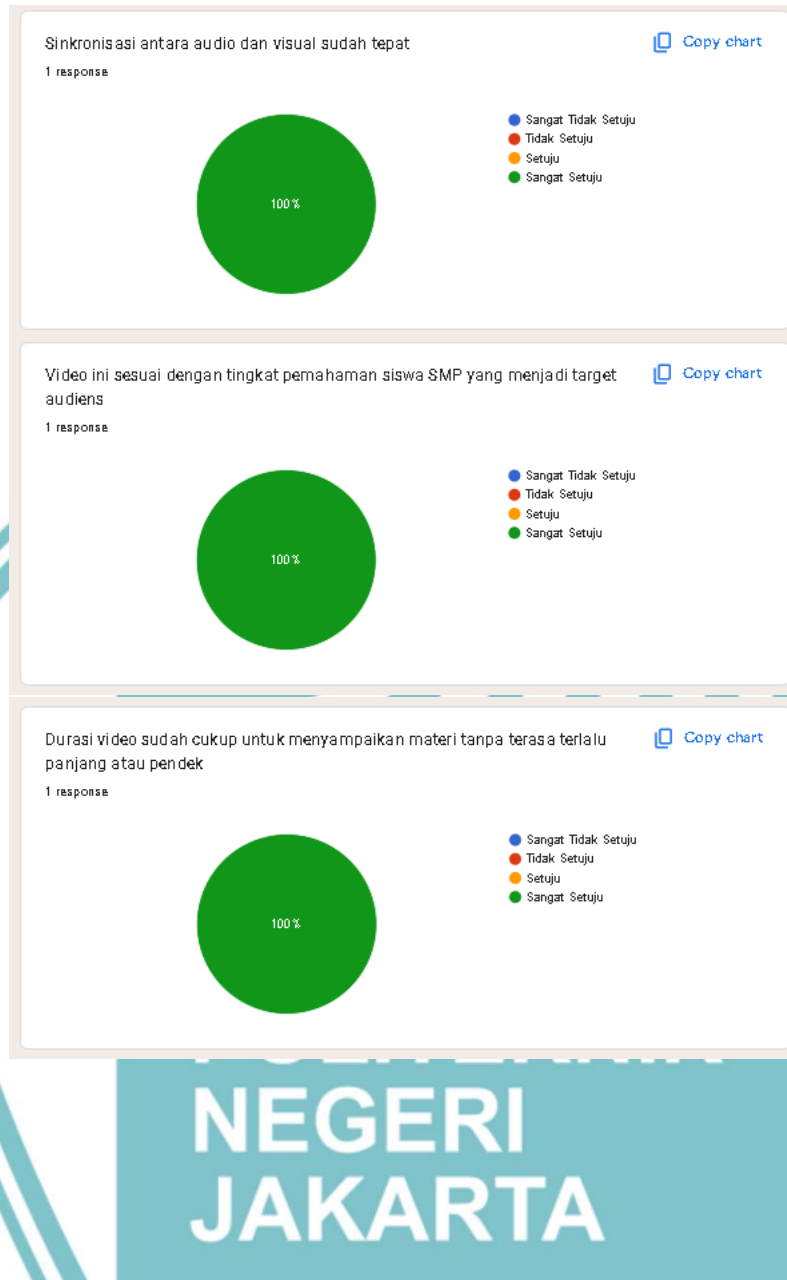
1 response



● Sangat Tidak Setuju
 ● Tidak Setuju
 ● Setuju
 ● Sangat Setuju

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 8. Tabel Penghitungan Indeks Beta Testing Siswa

No	Pernyataan				
1	Setelah menonton video, saya lebih memahami cara berkomunikasi yang sopan di media sosial.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = $155/160 \times 100\% = 96,88\%$				

No	Pernyataan				
2	Setelah menonton video, saya lebih memahami dampak negatif cyberbullying terhadap orang lain.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = $155/160 \times 100\% = 96,88\%$				

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan				
3	Setelah menonton video, saya lebih memahami pentingnya memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = 155 /160 x 100% = 96,88%				

No	Pernyataan				
4	Setelah menonton video, saya lebih memahami apa yang dimaksud dengan data pribadi				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = 155/160 x 100% = 96,88%				

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan				
5	Setelah menonton video, saya lebih memahami pentingnya menjaga kerahasiaan kata sandi				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah		1	6	33
	Jumlah Responden x Nilai Skala		2	18	132
	Total Skor = 2 + 18 + 132 = 152				
	Indeks = 152/160 x 100% = 95,00%				

No	Pernyataan				
6	Setelah menonton video, saya lebih memahami risiko membagikan data pribadi di internet.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = 155/160 x 100% = 96,88%				

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan				
7	Setelah menonton video, saya lebih memahami risiko penyalahgunaan akun media sosial.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			6	34
	Jumlah Responden x Nilai Skala			18	136
	Total Skor = 18 + 136 = 154				
	Indeks = 154/160 x 100% = 96,25%				

No	Pernyataan				
8	Setelah menonton video, saya lebih memahami cara membuat kata sandi yang kuat dan aman.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah		1	6	33
	Jumlah Responden x Nilai Skala		2	18	132
	Total Skor = 2 + 18 + 132 = 152				
	Indeks = 152/160 x 100% = 95,00%				

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan				
9	Video edukasi ini membuat materi literasi digital lebih mudah saya pahami dibandingkan penjelasan melalui ceramah.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = 155/160 x 100% = 96,88%				

No	Pernyataan				
10	Video edukasi ini membuat proses belajar literasi digital menjadi lebih menarik.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = 155/160 x 100% = 96,88%				



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan				
11	Penggabungan real footage dan animasi 2D membantu saya memahami penggunaan gadget yang aman.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			6	34
	Jumlah Responden x Nilai Skala			18	136
	Total Skor = 18 + 136 = 154				
	Indeks = 154/160 x 100% = 96,25%				

No	Pernyataan				
12	Video edukasi ini membantu saya memahami materi keamanan data pribadi dengan lebih jelas.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = 155/160 x 100% = 96,88%				



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan				
13	Saya merasa video edukasi ini merupakan media pembelajaran yang menarik.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = 155/160 x 100% = 96,88%				

No	Pernyataan				
14	Penggabungan real footage dan animasi 2D membuat materi lebih menarik untuk dipelajari.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = 155/160 x 100% = 96,88%				

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan				
15	Alur cerita video mudah saya ikuti dari awal hingga akhir.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			6	34
	Jumlah Responden x Nilai Skala			18	136
	Total Skor = 18 + 136 = 154				
	Indeks = 154/160 x 100% = 96,25%				

No	Pernyataan				
16	Narasi, visual, dan animasi saling mendukung sehingga materi mudah dipahami.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			6	34
	Jumlah Responden x Nilai Skala			18	136
	Total Skor = 18 + 136 = 154				
	Indeks = 154/160 x 100% = 96,25%				

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

No	Pernyataan				
18	Saya merasa ingin mempelajari literasi digital lebih lanjut setelah menonton video ini				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = 155/160 x 100% = 96,88%				

No	Pernyataan				
17	Audio (narasi, backsound, dan sound effect) terdengar jelas dan mendukung penyampaian materi.				
	Jawaban	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		1	2	3	4
	Jumlah			5	35
	Jumlah Responden x Nilai Skala			15	140
	Total Skor = 15 + 140 = 155				
	Indeks = 155/160 x 100% = 96,88%				



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 9. CV Ahli Media



SADAM HARDIAN

Jakarta, Indonesia | +62 857 7448 0584 | mas.sadam12@gmail.com
Linkedin: Sadam Hardian

PERSONAL PROFILE

I am a Communication Science graduate from Bina Sarana Informatika University with a concentration in Broadcasting.
My passion for the film industry has driven me to actively participate in several film projects during my studies, enriching my insights and experience in creative media.
Currently, I work at Ngadem Café as a Social Media Specialist, where I continue to develop skills in social media management, creative content production, and effective audience communication.

WORK EXPERIENCE

- | | |
|--|--------------------------------------|
| Ngadem Cafe
Social Media Specialist <ul style="list-style-type: none">Manage and develop multiple social media platforms to increase brand awareness and customer engagement.Create creative and relevant content aligned with the brand's identity and values.Analyze content performance and audience trends to design engagement strategies.Build active and positive communication with audiences to foster customer loyalty.Successfully increased social media engagement rate by more than 30% within three months through optimized visual storytelling and consistent content. | May 2025 - Present |
| Setuju Event Organizer
Freelance <ul style="list-style-type: none">Operated live broadcast systems during Futsal League matches.Managed visual layouts, camera transitions, and audio quality to ensure stable and appealing coverage.Coordinated with the production team to ensure smooth execution according to the event rundown.Experienced in working under pressure while maintaining high broadcast quality in real time. | May 2025 - September 2025 |
| Badan Amil Zakat Nasional
Internship and Freelance <ul style="list-style-type: none">Served as a Live Reporter for social and religious events, delivering information in an engaging and communicative manner.Participated in the Pepsodent Campaign production, from concept planning to video shooting.Acted as Live Operator for religious broadcasts, ensuring stable audio-visual quality during events.Handled Live Streaming Operations for YouTube and Zoom platforms, managing camera setups, audio, and connections for smooth broadcasts. | September 2023 - October 2024 |

EDUCATION

- | | |
|---|--------------------|
| Bina Sarana Informatika University
Bachelor of Communication Science GPA: 3,70/4,00 <ul style="list-style-type: none">Final Project: The Application of Expository Style in Television Documentary "Si Merah Merona dari Gunung Halu" | 2020 - 2024 |
| Malaka Vocational High School
Multimedia Major | 2017-2020 |