

**LAPORAN INDIVIDU**  
**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**DI SMK N 3 YOGYAKARTA**

Jl. R.W. Monginsidi 2A Telepon (0274) 513503, Yogyakarta 55233  
(Disusun Guna Memenuhi Salah Satu Tugas Mata Kuliah Praktik Pengalaman Lapangan)



Disusun Oleh :  
**ANDINA WAHYU WINJANI**  
**NIM. 11518244004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MEKATRONIKA**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2015**

**LAPORAN INDIVIDU**  
**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**DI SMK N 3 YOGYAKARTA**

Jl. R.W. Monginsidi 2A Telepon (0274) 513503, Yogyakarta 55233  
(Disusun Guna Memenuhi Salah Satu Tugas  
Mata Kuliah Praktik Pengalaman Lapangan)



Disusun Oleh :  
**ANDINA WAHYU WINJANI**  
**NIM. 11518244004**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELKTRO**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2015**

## LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertandatangan di bawah ini, selaku pembimbing PPL mengesahkan laporan kegiatan PPL SMK Negeri 3 Yogyakarta dan menerangkan bahwa :

**Nama** : Andina Wahyu Winjani  
**NIM** : 11518244004  
**Program Studi** : Pendidikan Teknik Elektro  
**Jurusan** : Pendidikan Teknik Mekatronika  
**Fakultas** : Teknik

Telah melaksanakan program PPL di SMK Negeri 3 Yogyakarta dari tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan tanggal 18 September 2015 dan laporan ini sebagai bukti pelaksanaannya.

Yogyakarta, September 2015

Dosen Pembimbing Lapangan PPL  
Universitas Negeri Yogyakarta,

Guru Pembimbing PPL  
SMK Negeri 3 Yogyakarta,

  
Dr. H. Sunaryo Soenarto, M.Pd

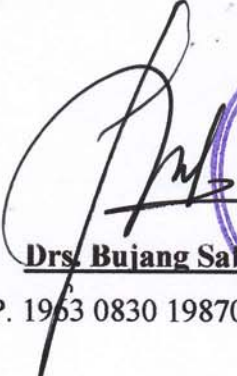
NIP. 19580603 198601 1 001

  
Maryadi, S.Pd.T

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Koordinator PPL,  
SMK Negeri 3 Yogyakarta

  
Drs. Bujang Sabri

NIP. 1963 0830 198703 1 003

  
Drs. Heru Widada

NIP. 19630522 198703 1 005

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyusun laporan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Yogyakarta di SMK N 3 Yogyakarta.

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan ini memberikan banyak manfaat sebagai bekal untuk ke depannya. Melalui program ini pula penyusun telah banyak belajar hal terutama dalam proses belajar mengajar di SMK.

Laporan ini merupakan hasil kegiatan yang telah dilakukan selama melaksanakan PPL di SMK N 3 Yogyakarta dimulai pada tanggal 10 Agustus 2015 hingga 18 September 2015. Dalam melaksanakan kegiatan PPL, semua dapat berjalan dengan lancar karena bantuan dan kerjasama dengan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Bujang Sabri selaku Kepala Sekolah SMK N 3 Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Heru Widada selaku Koordinator PPL SMK N 3 Yogyakarta.
3. Bapak Maryadi S.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL UNY.
4. Bapak Drs. Sunaryo Soenarto, selaku guru pembimbing kegiatan PPL mahasiswa yang telah banyak memberikan arahan sehingga kegiatan program PPL yang dilaksanakan oleh mahasiswa dapat berjalan lancar.
5. Siswa SMK N 3 Yogyakarta khususnya jurusan Teknik Permesinan yang telah membantu dalam pelaksanaan program PPL.
6. Orang tua, saudara, yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama ini.
7. Teman – teman kelompok PPL UNY SMK N 3 Yogyakarta.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta 2015 di SMK Negeri 3 Yogyakarta.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan maupun laporan kegiatan PPL, sehingga penyusun mengharap masukan, baik kritik maupun saran yang dapat membangun sehingga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi pihak SMK N 3 Yogyakarta dan mahasiswa PPL Universitas Negeri Yogyakarta.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, September 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
ABSTRAK.....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Analisis Situasi SMK N 3 Yogyakarta .....	2
1. Visi dan Misi Sekolah.....	3
2. Kondisi Fisik Sekolah.....	4
3. Kondisi Non Fisik Sekolah .....	5
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL/ Magang III .....	7
a) Pengajaran Mikro/ Micro teaching .....	7
b) Pembuatan Media dan Metodologi Pembelajaran .....	7
c) Pembekalan PPL .....	7
d) Observasi Sekolah.....	8
e) Pembuatan persiapan PPL/ Magang III/ Mengajar .....	8
f) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital.....	9
<b>BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL KEGIATAN PPL. 10</b>	
A. PERSIAPAN PRA – PPL .....	10
1. Pengajaran Mikro/ Magang II ( <i>Micro Teaching</i> ).....	10
2. Pembekalan PPL .....	11
3. Observasi Lapangan (SMK N 3 Yogyakarta) .....	11
4. Persiapan Mengajar.....	14
B. PELAKSANAAN PPL/MAGANG III/ MENGAJAR .....	15
1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	17
2) Media Pembelajaran .....	17
3) Penyajian Materi .....	17
4) Evaluasi.....	18
C. ANALISIS HASIL PELAKSANAAN DAN REFLEKSI.....	18
1. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL/ Magang III .....	18
2. Refleksi .....	20
<b>BAB III PENUTUP.....</b>	<b>22</b>
A. KESIMPULAN.....	22
B. SARAN.....	23
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>25</b>

## ABSTRAK

### Laporan Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Di SMK Negeri 3 Yogyakarta Tahun 2015

Oleh:

Andina Wahyu Winjani

NIM. 11518244004

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan kegiatan yang dilaksanakan di sekolah yang bertujuan memberikan bekal pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang kependidikan. Pelaksanaan PPL di SMK N 3 Yogyakarta ini, mahasiswa dibimbing untuk dapat belajar menjadi guru yang baik dengan menyiapkan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi, dan merefleksi hasil pembelajaran.

Kegiatan PPL dilaksanakan sejak tanggal 10 Agustus 2015 sampai tanggal 19 September 2015. Mata pelajaran yang diampu saat pelaksanaan PPL adalah Simulasi Digital. Sebelumnya, mahasiswa PPL telah melakukan observasi guru, kelas, maupun pembelajaran terkait dengan mata pelajaran Simulasi Digital. Pelaksanaan praktik mengajar sebanyak 4 kali tatap muka (4 kelas) dengan 3 jam pelajaran tiap pertemuan untuk mata pelajaran Simulasi Digital tiap minggu.. Sebelum melaksanakan praktik mengajar, mahasiswa membuat perlengkapan mengajar (Silabus, RPP, Media) dan mengevaluasi setelah pembelajaran dilaksanakan.

Kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) telah memberikan wawasan dan rasa tanggung jawab sebagai pendidik terhadap proses belajar mengajar, meningkatkan kualitas dan profesionalitas tenaga pendidik, serta membina hubungan yang baik antar lembaga pendidikan. Dengan keberhasilan PPL Universitas Negeri Yogyakarta ini diharapkan untuk lebih ditingkatkan sehingga akan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi pengembangan sekolah, siswa dan mahasiswa yang bersangkutan.

Kata kunci : *Praktik Pengalaman Lapangan(PPL), SMK Negeri 3 Yogyakarta, Simulasi Digital*

## **BAB I PENDAHULUAN**

Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu lembaga Perguruan Tinggi yang bertujuan menyiapkan tenaga kependidikan yang berkualitas dan professional. Salah satu usaha nyata untuk menyiapkan pendidik yang handal, Universitas Negeri Yogyakarta ini menyelenggarakan adanya Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III merupakan mata kuliah wajib yang diwujudkan dalam bentuk praktik mengajar secara langsung di lembaga pendidikan yaitu SMK. Dengan adanya Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III ini mahasiswa calon pendidik mempunyai bekal dalam mengajar dan terlatih dalam mengidentifikasi permasalahan di lapangan. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III merupakan wadah bagi mahasiswa untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan sebagai bekal di masa yang akan datang.

Persyaratan untuk menjadi seorang guru ataupun tenaga pendidik tidak hanya dalam hal penguasaan materi ataupun keterampilan mengajar, akan tetapi juga sikap dan kepribadian budi pekerti luhur haruslah menjadi bagian penting seorang guru. Hal ini jelas dalam dimensi kompetensi guru. Dalam kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini, mahasiswa diterjunkan ke sekolah atau lembaga dalam jangka waktu satu bulan/ lebih secara bertahap dan berkesinambungan untuk dapat mengenal, memahami, dan menghayati semua kompetensi yang diperlukan untuk menjadi seorang guru atau tenaga pendidik. Bekal pengalaman yang diperoleh ini diharapkan akan menjadi bekal untuk mengembangkan diri sebagai calon guru maupun tenaga pendidik yang sadar akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang pendidik yang professional.

Praktik Pengalaman Lapangan ini merupakan sekolah atau lembaga pendidikan yang ada di wilayah provinsi DIY dan Jawa Tengah. Pada program PPL UNY 2015 ini dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2015 sampai 18 September 2015, mahasiswa memilih lokasi pelaksanaan PPL di SMK N 3 Yogyakarta yang beralamat di JL. R.W. Monginsidi No.2 Yogyakarta. SMK ini dipilih sebagai lokasi PPL berdasarkan pertimbangan kesesuaian antara mata pelajaran atau materi yang ada di sekolah dengan program studi sesuai mahasiswa.

Sebelum pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan/ Magang III, mahasiswa telah melakukan pelatihan pengajaran mikro, pembekalan PPL/ Magang III dan observasi langsung terkait kondisi SMK N 3 Yogyakarta. Hal ini dilakukan sebagai persiapan demi kelancaran pelaksanaan PPL/ Magang III.

## **A. Analisis Situasi SMK N 3 Yogyakarta**

SMK N 3 Yogyakarta yang terletak di JL. R.W. Monginsidi No.2 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah unggulan yang ada di Kodya Yogyakarta. Sebagai sekolah unggulan, pembenahan dan pengembangan kualitas dan sarana prasarana untuk pembelajaran dilakukan untuk dapat bersaing di kancan provinsi maupun nasional.

SMK N 3 Yogyakarta terletak di dusun Jetis Yogyakarta yang terdiri dari 134 orang guru tetap, 46 orang guru tidak tetap, 3 guru agama, 19 karyawan tetap dan 31 pegawai tidak tetap. Siswa yang bersekolah di SMK N 3 Yogyakarta sebanyak ± 2122 orang siswa. SMK N 3 Yogyakarta memiliki 8 program studi keahlian yang terbagi menjadi beberapa kompetensi keahlian antaranya kompetensi keahlian teknik gambar bangunan, teknik konstruksi kayu, teknik instalasi tenaga listrik, teknik audio dan video, teknik pemesinan, teknik kendaraan ringan, teknik multimedia, dan teknik komputer dan jaringan.

Masalah yang ada di SMK N 3 Yogyakarta ini salah satunya adalah kurangnya pemanfaatan sarana prasarana yang tersedia secara optimal. Hal ini terlihat salah satunya seperti pada lab komputer yang sudah mencukupi jumlah siswa akan tetapi tidak adanya koneksi internet yang terpenuhi. Padahal dalam Kurikulum 2013 ini segala materi Simulasi Digital khususnya sangat membutuhkan adanya jaringan internet karena dituntut dalam silabus dan materi yang ada. Tentunya dengan adanya permasalahan ini kompetensi dasar yang harus dicapai pun tidak terpenuhi karena tidak adanya jaringan internet.

Masalah lain yang ada, yaitu SDM yang belum optimal, hal ini bukan lah karena SDM yang tidak profesional namun karena adanya Kurikulum yang membingungkan. Beberapa guru diharuskan mengikuti materi sesuai Kurtilas padahal terkadang materinya tidak sesuai dengan kompetensi yang dimiliki guru. Silabus yang tersedia juga menjadi masalah karena tidak sesuai dengan jurusan Teknik Permesinan sehingga harus dikembangkan. Namun dengan adanya pembenahan dan akreditasi yang dilakukan, beberapa hal terkait hal tersebut sudah mulai dibenahi dan ditingkatkan. Dengan adanya pembenahan dan peningkatan ini diharapkan SMK N 3 Yogyakarta memiliki kualitas lulusan yang unggul dan mampu bersaing.

SMK N 3 Yogyakarta yang berada di pusat kota Yogyakarta menjadikan SMK ini sebagai SMK yang diunggulkan karena wilayahnya yang strategis menjadikan pemenuhan sarana dan prasarana dari pemerintah dengan baik. Rincian sarana dan prasarana yang ada di SMK N 3 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

## 1. Visi dan Misi Sekolah

### a. Visi SMK N 3 Yogyakarta

Menjadi Lembaga Pendidikan dan Pelatihan berstandar internasional yang berfungsi optimal untuk menyiapkan kader teknisi menengah yang kompeten di bidangnya, unggul dalam imtaq, iptek dan mandiri, sehingga mampu berkompetisi pada era globalisasi.

### b. Misi SMK N 3 Yogyakarta

- Melaksanakan pendidikan dan pelatihan berkualitas prima menuju standar internasional.
- Melaksanakan pendidikan dan pelatihan yang berfungsi optimal untuk menghasilkan lulusan yang kompeten di bidangnya, unggul dalam imtaq, iptek, dan mandiri.
- Melaksanakan pendidikan dan pelatihan untuk menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi di era globalisasi.

### c. Tujuan SMK N 3 Yogyakarta

- Mewujudkan Lembaga pendidikan dan pelatihan yang berkualitas prima menuju standar internasional.
- Menghasilkan lulusan yang kompeten di bidangnya, unggul dalam imtaq, iptek dan mandiri.
- Menghasilkan lulusan yang mampu berkompetensi pada era globalisasi
- Menghasilkan lulusan yang berwawasan kearifan local.

### d. Kebijakan Mutu SMK N 3 Yogyakarta

Kebijakan SMK N 3 Yogyakarta disingkat **HANDAL** dan **KONSISTEN** yang

<b>H</b> : Humanis	<b>KONS</b> : Konstruktif
<b>A</b> : Agamis	<b>S</b> : Sistematis
<b>N</b> : Normatif	<b>I</b> : Interaktif
<b>D</b> : Dinamis	<b>S</b> : Solutif
<b>A</b> : Adaptif	<b>T</b> : Taktis
<b>L</b> : Loyal	<b>E</b> : Efektif-Efisien
	<b>N</b> : Nyaman

## 2. Kondisi Fisik Sekolah

SMK N 3 Yogyakarta memiliki tenaga pengajar dan karyawan sebanyak 225 orang dengan 142 orang guru tetap, 24 orang guru tidak tetap, 9 orang guru agama, 24 orang karyawan tetap, dan 31 pegawai tidak tetap. Sekolah ini memiliki kurang lebih 2200 siswa yang terbagi dalam 8 kompetensi keahlian yaitu

**Tabel 1. Kompetensi Keahlian di SMK N 3 Yogyakarta**

No	Kompetensi Keahlian
1	Kompetensi Keahlian Multimedia
2	Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan
3	Kompetensi Keahlian Kendaraan Ringan
4	Kompetensi Keahlian Teknik Permesinan
5	Kompetensi Keahlian Audio Video
6	Kompetensi Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik
7	Kompetensi Keahlian Gambar Bangunan
8	Kompetensi Keahlian Konstruksi Kayu

SMK N 3 Yogyakarta atau lebih dikenal dengan SMK N 2 Jetis ini beralamat di JL.R. W. Monginsidi No. 2A, Yogyakarta memiliki luas kurang lebih 4 hektar, terdiri dari ruang-ruang dan kelas, yaitu:

**Tabel 2. Ruang-ruang di SMK N 3 Yogyakarta**

Nama Ruang / Area	Jumlah Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )	Total Luas (m <sup>2</sup> )	Keadaan
Ruang Kepala Sekolah	3	23	69	Baik
Ruang Guru	1	180	180	Baik
Ruang Pelayanan Administrasi	1	117	117	Baik
Ruang Perpustakaan	1	180	180	Baik
Ruang Unit Produksi	1	27	27	Baik
Ruang Pramuka/Koperasi/UKS	2	66	132	Baik
Ruang Ibadah	2	225	450	Baik
Ruang Bersama	1	500	500	Baik
Ruang Kantin Sekolah	3	72	216	Baik
Ruang Toilet	28	3	84	Baik
Ruang Gudang	2	54	108	Baik

Ruang Kelas	48	63	3024	Baik
Ruang Praktik/Bengkel/Workshop	3	81	243	Baik
Ruang Lab.Fisika/Kimia/Biologi	1	90	90	Baik
Ruang Lab.Bahasa	3	63	189	Baik
Ruang Praktik Computer	4	81	324	Baik
Lab. Multimedia	1	81	81	Baik
Ruang Praktik Gambar Teknik	1	135	135	Baik
Ruang Teknik Praktik Audio-Video	3	56	168	Baik
Ruang Praktik TKJ	1	81	81	Baik
Ruang Praktik Multimedia	1	81	81	Baik

**Tabel 3. Struktur Organisasi SMK N 3 Yogyakarta (terlampir)**

### **3. Kondisi Non Fisik Sekolah**

#### **3.1. Kondisi umum SMK N 3 Yogyakarta**

SMK N 3 Yogyakarta merupakan sekolah unggulan yang sangat diminati oleh masyarakat kota Yogyakarta maupun luar kota. Bahkan sebagian besar peserta didik baru SMK N 3 Yogyakarta tahun 2015/2016 didominasi oleh siswa yang berasal dari Kabupaten Sleman. SMK ini sudah populer menghasilkan lulusan yang menghasilkan keterampilan yang handal dan siap bekerja.

#### **3.2. Kondisi Siswa**

Potensi akademik yang dimiliki oleh siswa SMK N 3 Yogyakarta terbilang tinggi. Hal ini terlihat dari proses seleksi PPDB yang ketat dan menghasilkan seleksi yang terpilih.

#### **3.3. Media dan Sarana Prasarana**

Media dan sarana prasarana di SMK N 3 Yogyakarta cukup memadai. Hal ini terlihat dengan kelengkapan lab komputer yang terdiri dari 40 komputer sehingga mendukung kelancaran proses belajar mengajar. LCD/ Proyektor pun sudah tersedia dan tidak ada kendala yang berarti. Hanya saja, komputer yang sudah memadai ini belum terfasilitasi koneksi internet sebagai pendukung materi yang ada.

#### **3.4. Perpustakaan**

Pengelolaan perpustakaan sudah cukup bagus didukung dengan adanya pegawai perpustakaan dan buku yang mencukupi. Akan tetapi maksimalisasi perpustakaan sebagai media baca masih kurang

sehingga siswa belum sepenuhnya memanfaatkan perpustakaan sebagai gudang ilmu.

### **3.5. Laboratorium dan Bengkel**

Laboratorium dan bengkel sudah tersedia di setiap jurusan, namun ada beberapa peralatan bengkel yang tidak ada tempatnya dikarenakan alat tersebut tidak digunakan sebagai materi ajar. Padahal alat tersebut sangat bermanfaat untuk dunia industry sekarang ini.

### **3.6. Lingkungan Sekolah**

Kondisi sekolah yang terawat dan strategis membuat SMK N 3 Yogyakarta sebagai salah satu sekolah unggulan yang diminati oleh siswa dari berbagai daerah bahkan luar Daerah Istimewa Yogyakarta. Walaupun lokasi sekolah berada di pinggir jalan raya, namun kegiatan belajar berlangsung kondusif karena tata tertib yang mengharuskan siswanya disiplin.

### **3.7. Fasilitas Olahraga**

Fasilitas yang ada di SMK N 3 Yogyakarta terbilang lengkap dan memadai. Berbagai jenis lapangan pun sudah ada dan terfasilitasi peralatan olahraga yang lengkap.

### **3.8. Ruang Kelas**

Ruang kelas SMK N 3 Yogyakarta merupakan bagian dari cagar budaya D.I.Yogyakarta yang sangat memadai karena diperhatikan betul oleh pemerintah pusat.

### **3.9. Tempat Ibadah**

SMK N 3 Yogyakarta telah memiliki sebuah masjid yang lumayan besar dan terawat dengan baik. Fasilitas pendukung seperti tempat wudhu, jam dinding, mukena serta AlQuran sudah tersedia.

### **3.10. Kegiatan Kesiswaan (Ekstrakurikuler)**

Kegiatan kesiswaan seperti pramuka, OSIS, PMR, dan ekstrakurikuler olahraga sangat aktif di SMK N 3 Yogyakarta. Tidak hanya aktif di dalam sekolah, kegiatan-kegiatan ini aktif dalam berbagai kesempatan lomba tingkat provinsi maupun daerah. Bahkan beberapa ekstrakurikuler ini mendapatkan berbagai prestasi di berbagai perlombaan yang diadakan di daerah maupun luar daerah.

### **3.11. Bimbingan Konseling**

SMK N 3 Yogyakarta memiliki ruang BK yang cukup luas dengan struktur dan prosedur yang sangat terorganisasi dengan baik dan mendukung ketertiban kegiatan belajar mengajar.

### **3.12. Koperasi Siswa**

Koperasi siswa sangat mendukung dan memberikan pelayanan yang cukup baik kepada seluruh bagian sekolah. Tersedianya alat tulis, fotocopy-an dan beberapa alat penunjang pembelajaran tersedia di koperasi.

## **B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL/ Magang III**

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III merupakan mata kuliah lapangan sebagai usaha peningkatan efisiensi dan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III memberikan pengalaman belajar, memperluas wawasan, melatih dan mengembangkan kompetensi juga meningkatkan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab serta kemampuan dalam memecahkan masalah.

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III meliputi pra-PPL dan PPL. Pra PPL merupakan kegiatan sosialisasi awal termasuk di dalamnya pembekalan PPL. Pra PPL ini juga sebelumnya telah diberikan dalam mata kuliah seperti metodologi penelitian pendidikan, Disain Multimedia, Media Pembelajaran dan Pembelajaran Mikro. Penjabaran perumusan program dan rancangan kegiatan PPL/ Magang III adalah sebagai berikut:

### **a) Pengajaran Mikro/ Micro teaching`**

Pengajaran mikro dilakukan sebelum PPL/ Magang III dilaksanakan. Kegiatan ini dilakukan kurang lebih selama 4 bulan dimana mahasiswa melakukan praktik mengajar yang didukung oleh teman sejawat sebagai siswanya didampingi oleh DPL PPL.

### **b) Pembuatan Media dan Metodologi Pembelajaran**

Terkait pembuatan media dan metodologi pembelajaran, di perkuliahan sebelumnya telah diagendakan sebagai mata kuliah wajib yang harus diambil sebagai bekal sebelum PPL/ Magang III. Mata kuliah tersebut antaranya disain multimedia, media pembelajaran, dan metodologi pembelajaran.

### **c) Pembekalan PPL**

Pembekalan PPL wajib diikuti oleh peserta PPL agar nantinya mahasiswa mempunyai gambaran konsep dasar mengenai PPL/ Magang III serta bagaimana situasi dan kondisi sekolah yang akan dijadikan tempat PPL/ Magang III.

#### **d) Observasi Sekolah**

Observasi merupakan kegiatan yang harus dilakukan sebelum penerjunan PPL/ Magang III berupa pengamatan serta bimbingan ke guru pembimbing di sekolah. Dari hasil observasi ini akan didapatkan kondisi fisik sekolah, administrasi guru, perangkat pembelajaran, proses pembelajaran dan metode yang diberikan guru ketika mengajar.

#### **e) Pembuatan persiapan PPL/ Magang III/ Mengajar**

Persiapan mengajar dilakukan dengan berbagai kegiatan seperti salah satunya kegiatan pengajaran mikro, yang terpenting lagi yaitu persiapan dilakukan dengan konsultasi dengan guru pembimbing di sekolah tentang berbagai hal terkait dengan administrasi guru yang harus dibuat, perangkat pembelajaran seperti RPP, alat evaluasi, materi yang harus diberikan terutama untuk mata pelajaran Simulasi Digital yang dilaksanakan 3 jam untuk satu pertemuan dan terdiri dari 4 kelas program Teknik Permesinan.

Perumusan kegiatan dilakukan dengan rancangan pembuatan matriks program yang akan dilakukanselama PPL yang meliputi pembuatan administrasi guru, pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyiapan materi ajar, pembuatan media pembelajaran, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan di 4 kelas X Teknik Permesinan dengan waktu 3 jam per-pertemuan. Perencanaan Kegiatan Belajar Mengajar diuraikan sebagai berikut:

- a. Pertemuan I ( tanggal 11 Agustus – 14 Agustus 2015) kelas X TP 1 – TP 4 pada jam ke 4, 5, 6

Pertemuan pertama berisi perkenalan kepada siswa oleh guru pembimbing/ pengampu. Dilanjutkan dengan pemberian materi Komunikasi dan Komunikasi Daring. Metode yang digunakan berupa metode kooperatife learning “Numbered Head Together”, dengan metode saintifik. Pembelajaran langsung berjalan karena sudah dilakukan observasi awal terkait sampai mana pembelajaran diberikan dan terbatasnya waktu PPL/ Magang III. Tidak lupa diakhir pembelajaran diberikan evaluasi berupa soal uraian.

- b. Pertemuan II (18 Agustus – 21 Agustus 2015) kelas X TP1- X TP4 pada jam ke 4, 5, 6

Pertemuan kedua dilakukan dengan pemberian materi Pengenalan Email dan Cara membuatnya. Pertemua kedua diberikan tugas berupa membuat email di sekolah (jika waktu mencukupi) dan diteruskan

dirumah kemudia mengirim tugas melalui email. Metode yang digunakan berupa demonstrasi dan ceramah.

- c. Pertemuan III (25 Agustus – 28 Agustus 2015) kelas X TP1- X TP4 pada jam ke 4, 5, 6

Petemuan ketiga direncanakan untuk kelanjutan penyampaian materi email dengan tugas praktik pembuatan daftar isi secara otomatis/ heading dan dikirim melalui email. Evaluasi berupa penilaian langsung terhadap hasil tugas yang diberikan.

- d. Pertemuan IV (1 September – 4 September 2015) kelas X TP1- X TP4 pada jam ke 4, 5, 6

Materi pertemuan ke IV memasuki evaluasi latihan soal tentang materi pembuatan daftar isi secara otomatis/ Heading yang dilakukan tanpa *open book*.

- e. Pertemuan V (8 September – 11 September 2015) kelas X TP1- X TP4 pada jam ke 4, 5, 6

Pertemuan berikutnya diisi dengan Menerapkan Komunikasi dalam jaringan tentang Kewargaan Digital. Dilakukan menggunakan media pembelajaran berupa flash adobe CS3 yang dilakukan dengan metode Tanya jawab dan ceramah. Dilakukan evaluasi berupa soal pilihan ganda.

- f. Pertemuan VI (14 September – 18 September 2015) kelas X TP1- X TP4 pada jam ke 4, 5, 6

Pertemuan terakhir ini dilakukan evaluasi keseluruhan sebagai persiapan MID minggu selanjutnya. Pertemuan terakhir ini diberikan soal berupa pilihan ganda dan uraian dan dikerjakan *close book*.

#### **f) Evaluasi pelaksanaan pembelajaran Simulasi Digital**

Evaluasi merupakan refleksi dari pelaksanaan yang telah dilaksanakan selama PPL/ Magang III. Evaluasi mengacu pada matriks perencanaan dan hasil yang dicapai pada pelaksanaan PPL/ Magang III. Evaluasi ini nantinya akan dijadikan masukan dan pembelajaran agar ke depan PPL/ Magang III di SMK N 3 Yogyakarta semakin baik dari saat ini.

## BAB II

### PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL KEGIATAN PPL

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III memiliki beberapa tahap dimana setiap tahapannya harus diikuti oleh setiap peserta PPL. Beberapa tahapan seperti tahap persiapan - Pra PPL yang dilaksanakan kurang lebih 1 semester sebelumnya, pelaksanaan PPL yang dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus 2015 sampai 19 September 2015, dan tahap analisis hasil setelah PPL dilaksanakan. Uraian tentang hasil pelaksanaan program individu Praktik Pengalaman Lapangan adalah sebagai berikut:

#### A. PERSIAPAN PRA – PPL

Pada tahap ini, mahasiswa harus aktif dalam pelaksanaannya, karena dalam persiapan Pra – PPL mahasiswa harus siap secara fisik maupun mental dalam pelaksanaan di lapangan (SMK). Sebelum diterjunkan di lokasi PPL mahasiswa harus memiliki bekal yang cukup dalam melaksanakan PPL. Persiapan Pra-PPL yang dilakukan adalah sebagai berikut:

##### 1. Pengajaran Mikro/ Magang II (*Micro Teaching*)

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III bertujuan untuk mengembangkan kompetensi mengajar mahasiswa sebagai calon guru/ pendidik atau tenaga kependidikan. Oleh karena itu, para calon guru/ tenaga pendidik harus memiliki bekal yang cukup agar dapat menguasai kompetensi guru yang baik dalam pembelajaran melalui pembentukan kemampuan mengajar baik secara teoritis maupun praktis.

Secara praktis, bekal kemampuan mengajar dilakukan dengan pemberian mata kuliah wajib, pengajaran mikro atau *micro teaching*. Pengajaran mikro wajib ditempuh pada semester sebelum pelaksanaan PPL/ Magang III dan harus lulus dengan nilai minimal B sebagai syarat untuk melaksanakan PPL/ Magang III. Dalam pelaksanaannya, pengajaran mikro diberikan dalam rangka memenuhi 4 standar kompetensi guru yang dibutuhkan yaitu memahami karakteristik peserta didik, menguasai bidang studi yang diajarkan, menguasai metodologi pembelajaran yang mendidik dan memiliki kepribadian sebagai guru. Persiapan ini dilakukan sebagai tuntutan dan kewajiban untuk memenuhi keterampilan yang diperlukan sebagai seorang calon guru/ tenaga kependidikan.

## **2. Pembekalan PPL**

Pembekalan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III wajib diikuti oleh mahasiswa sebelum penerjuunan di lapangan. Pembelajaran bertujuan untuk memahami dan menghayati konsep dasar PPL/ Magang III, mendapatkan informasi situasi kondisi sekolah secara umum, bekal pengetahuan tata krama kehidupan di sekolah, pengelolaan dan pengembangan lembaga pendidikan, dan bekal pengetahuan dan keterampilan praktis. Materi pembekalan meliputi pengembangan wawasan mahasiswa, pelaksanaan pendidikan yang relevan dengan kebijakan baru di lembaga pendidikan dan materi terkait teknis PPL/ Magang III. Peserta PPL/ Magang III dinyatakan lulus dalam mengikuti pembekalan jika:

- a. Mengikuti seluruh rangkaian pembekalan dengan tertib dan disiplin.
- b. Mengikuti pendalaman dengan DPL PPL/ Magang III masing-masing.

## **3. Observasi Lapangan (SMK N 3 Yogyakarta)**

Dalam observasi di lapangan, lebih tepatnya di SMK N 3 Yogyakarta diharapkan mahasiswa memperoleh gambaran keadaan kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung dan pengetahuan serta tugas sebagai seorang guru. Observasi dilakukan pada mata pelajaran Simulasi Digital pada paket keahlian Teknik Permesinan kelas X SMK N 3 Yogyakarta. Observasi tidak hanya sampai pada guru di kelas tetapi juga keadaan siswa yang diajarnya serta lingkungan sekolah. Hasil observasi adalah sebagai berikut:

### **a. Kondisi Sekolah**

Observasi kondisi sekolah merupakan pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui kondisi sekolah secara fisik baik dari potensi yang dimiliki guru dan peserta didik, jumlah guru dan peserta didik, serta kelembagaan di sekolah.

### **b. Perangkat Pembelajaran**

#### **a) Kurikulum Pelajaran Simulasi Digital**

Mata pelajaran Simulasi Digital merupakan pelajaran yang menerapkan Kurikulum 2013 pada paket keahlian Teknik Permesinan program studi Teknik Mesin dengan bidang studi keahlian Teknologi dan Rekayasa.

#### **b) Silabus**

Silabus yang digunakan merupakan silabus pengembangan dari Kurikulum 2013.

c) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang digunakan adalah RPP yang sesuai dengan Kurikulum 2013 dengan beberapa aspek penilaian seperti sikap, pengetahuan, keterampilan dan social.

**c. Proses Pembelajaran Simulasi Digital**

a) Membuka pelajaran

Diawali dengan salam kepada peserta didik, kemudian menyiapkan fisik dan psikis peserta didik untuk pemberian materi pembelajaran, diikuti dengan mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman peserta didik di masa depan dan memotivasi siswa selama pembelajaran.

b) Penyajian materi

Guru memberikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, menekankan pentingnya materi tersebut di masa mendatang secara sistematis maupun gradual.

c) Metode pembelajaran

Dalam menyampaikan materi guru menggunakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara ceramah, tanya jawab, diskusi, dan demonstrasi, serta beberapa metode pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.

d) Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah bahasa nasional Bahasa Indonesia dan terkadang memakai bahasa daerah yaitu bahasa Jawa karena mayoritas orang D.I.Yogyakarta sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik.

e) Waktu

Waktu pembelajaran dalam satu kali pertemuan adalah tiga (3) jam pelajaran atau 135 menit. Dalam pelaksanaannya, proses belajar mengajar dibagi menjadi 4 tahapan, 15 menit pemberian salam, motivasi siswa, dan pentingnya materi yang diberikan untuk masa depan, 80 menit untuk praktik dan teori, 30 menit untuk evaluasi, 10 menit terakhir untuk penutup.

f) Cara Memotivasi Siswa

Guru menanyakan terkait dengan materi yang akan disampaikan atau memberikan gambaran pentingnya materi yang akan diberikan sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Tidak lupa guru memberikan pujian.

g) Teknik Penguasaan Kelas

Guru memegang salah satu siswa penyebab kegaduhan dan memberikan tugas mandiri untuk yang suka keributan.

h) Penggunaan Media

Guru memaksimalkan penggunaan media di kelas seperti penggunaan fasilitas proyektor, computer untuk masing-masing siswa saat pembelajaran berlangsung, powerpoint untuk presentasi materi sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Guru juga memanfaatkan Labsheet siswa serta alat evaluasi sebagai media pembelajaran.

i) Gerak

Guru di dalam kelas memberi pengajaran dengan berdiri memberikan materi, berkeliling untuk mengawasi dan mengajari siswa pada saat praktik, dan diselingi duduk di kursi guru.

j) Bentuk dan Cara Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan berbagai bentuk seperti pilihan ganda maupun uraian juga praktik secara langsung dengan evaluasi hasil yang dikerjakan.

k) Menutup Pelajaran

Guru menutup pelajaran dengan mengevaluasi materi yang telah disampaikan pada hari itu, mereview apa yang telah diberikan, dan memberikan sedikit gambaran materi untuk pertemuan yang akan datang. Diakhiri dengan menutup pelajaran dengan salam.

**d. Perilaku siswa di Kelas**

Dalam proses pembelajaran, masih banyak siswa yang kurang berminat dengan materi yang diberikan. Masih banyak yang sering bermain sendiri dengan tangannya bermain music di meja, ataupun terkadang sesekali memegang telepon genggam, serta beberapa sering menggerombol bermain game di komputer.

**e. Perilaku di Luar Sekolah**

Secara umum peserta didik berlaku sopan dan santun, selalu tersenyum dan menyapa guru, bersalaman dan mencium tangan. Berpakaian rapi dan tertib.

Dari observasi yang dilakukan, proses belajar mengajar sudah berlangsung kondusif sehingga mahasiswa PPL tinggal menyiapkan beberapa administrasi guru dan tentunya kesiapan fisik dan mental sebagai persiapan mengajar yang akan dilaksanakan.

#### 4. Persiapan Mengajar

Persiapan mengajar dilakukan setelah melalui pengamatan-pengamatan sebelumnya. Beberapa persiapan yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

##### 1) **Konsultasi dengan Guru Pembimbing**

Konsultasi dengan guru pembimbing dilakukan jauh hari sebelum mengajar dilakukan. Sebelum mengajar, mahasiswa meminta beberapa persetujuan seperti kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat, evaluasi yang digunakan, metode pembelajaran yang digunakan, serta kesesuaian materi yang akan diberikan. Setelah mengajar, mahasiswa juga terbimbing lagi terkait dengan penguasaan materi dan kelas, penggunaan metode juga evaluasi yang dilakukan. Hal ini akan menambah pengetahuan serta pengalaman langsung karena guru pembimbing akan memberikan masukan-masukan yang bertujuan untuk kemajuan dan kelancaran dalam proses belajar mengajar yang akan datang.

##### 2) **Rencana Persiapan Pembelajaran**

Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas, mahasiswa telah menyiapkan rencana persiapan pembelajaran yang di dalamnya berupa skenario pelaksanaan pembelajaran yang akan berlangsung. Di dalamnya sudah terdapat cara mengevaluasi hasil kerja siswa serta materi yang runtut, tahap demi tahap dari awal hingga penutup. Bentuk RPP yang dibuat sesuai dengan format Kurikulum 2013.

RPP dibuat dengan tujuan untuk memudahkan mahasiswa calon guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar sehingga jelas bagaimana materi yang akan disampaikan, media apa yang digunakan serta metode yang dipakai ketika proses belajar mengajar berlangsung. RPP juga menyiapkan evaluasi apa yang sudah dipersiapkan sehingga selaras antara materi yang diberikan dengan evaluasi yang harus dikerjakan peserta didik.

##### 3) **Penguasaan Materi**

Penguasaan materi merupakan hal yang paling penting dalam mengajar. Materi yang disampaikan harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan dan telah disetujui oleh guru pembimbing di sekolah. Terkait penguasaan materi ini, mahasiswa menggunakan buku acuan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013 sebagai buku pegangan sesuai dengan Kurikulum 2013. Penguasaan materi ini telah dipelajari dan dipraktikkan dalam cara mengajar ketika *micro teaching*.

#### 4) **Media Pembelajaran**

Media merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Sarana dan prasarana di SMK N 3 Yogyakarta sudah sangat mendukung, namun masih banyak keterbatasan dalam pemberian materi. Dalam pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan, dalam lab sudah terdapat 40 komputer sehingga setiap peserta didik mendapat satu computer.

Namun walaupun sudah begitu, materi yang terkait dengan dunia maya ini masih terbatas oleh tidak adanya jaringan internet yang lancar. Oleh karena itu, pembelajaran terkendala oleh koneksi yang belum merata pada setiap jurusan. Namun untuk hal lain seperti proyektor, komputer utama maupun papan tulis tersedia lengkap dengan pendukungnya.

#### 5) **Metode Mengajar**

Metode merupakan hal penting sehingga materi sampai ke peserta didik untuk lebih mudah dipahami dan dimengerti. Metode belajar yang sudah dipersiapkan adalah metode cooperative learning yaitu metode Numbered Head Together dimana pada prosesnya siswa diajak mengerjakan pemecahan masalah atau menjawab pertanyaan secara individu kemudian dikelompokkan sesuai dengan masalah yang sama. Metode lain yang digunakan antara lain tanya jawab, ceramah, pembelajaran saintifik dan diskusi.

#### 6) **Instrumen evaluasi**

Instrumen merupakan alat evaluasi yang digunakan untuk menilai dan mengetahui tingkat kemampuan peserta didik. Dalam Kurikulum 2013, instrumen penilaian terbagi menjadi empat (4) bagian yaitu penilaian sosial, pengetahuan, keterampilan dan sikap.

### **B. PELAKSANAAN PPL/MAGANG III/ MENGAJAR**

Pelaksanaan PPL/ Magang III dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 18 September 2015. Guru pembimbing untuk mata pelajaran Simulasi Digital ini adalah Bapak Maryadi, S.Pd.T. Pelaksanaan PPL atau KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) merupakan praktik mengajar terbimbing dimana administrasi mahasiswa calon guru telah disetujui terlebih dahulu oleh pembimbing di sekolah dan mahasiswa masih diawasi dan diarahkan oleh guru ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Namun untuk beberapa pertemuan,

guru pembimbing tidak dapat mengawasi jalannya pembelajaran dikarenakan sedang mengurus akreditasi jurusan.

Dalam praktik mengajar, mahasiswa melakukan 24 kali pertemuan dalam enam (6) minggu untuk empat (4) kelas atau empat (4) kali pertemuan perminggu. Mahasiswa dituntut untuk memenuhi 128 jam kegiatan selama PPL. Jadwal mengajar dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4. Jadwal Mengajar mata pelajaran Simulasi Digital**

HARI	JAM KE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SENIN	Mata Pelajaran										
	Kelas										
SELASA	Mata Pelajaran				Simulasi Digital						
	Kelas				X TP 1						
RABU	Mata Pelajaran				Simulasi Digital						
	Kelas				X TP 2						
KAMIS	Mata Pelajaran				Simulasi Digital						
	Kelas				X TP 3						
JUM'AT	Mata Pelajaran				Simulasi Digital						
	Kelas				X TP 4						
SABTU	Mata Pelajaran										
	Kelas										

**Tabel 5. Waktu Pelajaran**

WAKTU PELAJARAN	
Senin s.d Sabtu	Senin s.d Sabtu
Tidak Upacara	Upacara :
	07.00 - 07.45
1. 07.00 - 07.45	1. 07.45 - 08.25
2. 07.45 - 08.30	2. 08.25 - 09.05

3. 08.30 - 09.15	3. 09.05 - 09.45
4. 09.15 - 10.00	4. 09.45 - 10.25
<b>ISTIRAHAT ( 15' )</b>	<b>ISTIRAHAT ( 15' )</b>
5. 10.15 - 11.00	5. 10.40 - 11.20
6. 11.00 - 11.45	6. 11.20 - 12.00
<b>ISTIRAHAT ( 30' )</b>	<b>ISTIRAHAT ( 30' )</b>
7. 12.15 - 13.00	7. 12.30 - 13.10
8. 13.00 - 13.45	8. 13.10 - 13.50
9. 13.45 - 14.30	9. 13.50 - 14.30
10. 14.30 - 15.15	10. 14.30 - 15.10

### 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan RPP dilakukan pada minggu pertama bulan Agustus 2015 sebelum PPL dilaksanakan. RPP yang dibuat selama 6 minggu atau 6 pertemuan adalah 3 RPP. Penjabaran RPP adalah sebagai berikut:

- RPP 1: RPP 1 merupakan pertemuan ke-1 dengan materi pengertian komunikasi dan komunikasi dalam jaringan dan pengenalan komunikasi asinkron yaitu email
- RPP 2: RPP 2 merupakan skenario untuk 6 jam pelajaran atau 2 pertemuan. Minggu ke-2 diisi oleh materi tentang email sedangkan minggu ke-3 tentang pembuatan email (praktik).
- RPP 3: RPP 3 merupakan materi untuk minggu ke-4 dan ke-5 yaitu materi tentang pengenalan pembuatan daftar isi secara otomatis (heading) dan minggu selanjutnya adalah evaluasi praktik pembuatan daftar isi secara otomatis. Sedangkan minggu terakhir digunakan untuk evaluasi sebelum mid semester dilaksanakan.

### 2) Media Pembelajaran

Media yang digunakan yaitu melalui LCD/ Proyektor dengan media berbasis Flash Adobe CS3 dan koneksi internet melalui server.

### 3) Penyajian Materi

- **Penguasaan Materi**

Sebagai calon guru, mahasiswa sudah seharusnya menguasai materi yang akan disampaikan sehingga peserta didik dapat menerima ilmu tersebut dengan baik.

- **Penggunaan Metode**

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum dengan metode saintifik. Namun dapat pula dikembangkan dengan menggunakan metode lain seperti metode pembelajaran cooperative learning, *Numbered Head Together*, diskusi, Tanya jawab dan demonstrasi.

#### **4) Evaluasi**

Evaluasi merupakan salah satu tolak ukur kegiatan belajar mengajar yang dilakukan peserta didik. Evaluasi dalam Kurikulum 2013 tidak hanya dilakukan pada aspek kognitif atau pengetahuan saja namun juga sikap, keterampilan dan social setiap peserta didik. Evaluasi kognitif dilakukan setiap pertemuan materi dan evaluasi keterampilan diambil setiap melakukan praktik. Untuk evaluasi sikap dan social dilakukan bertahap sampai pertemuan terakhir.

### **C. ANALISIS HASIL PELAKSANAAN DAN REFLEKSI**

#### **1. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL/ Magang III**

Dalam pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III mengajar tidak hanya menyampaikan materi saja, seharusnya mengajar berarti menyampaikan ilmu atau materi yang kita punya hingga sampai kepada peserta didik dengan baik. Artinya seberapa besar pemahaman peserta didik terhadap apa yang disampaikan merupakan pencapaian setinggi-tingginya dalam mengajar. Namun tidak hanya itu, mengajar berarti mendidik, secara bertahap-berkesinambungan, tahap demi tahap sampai terbentuk perilaku yang sesuai dengan adab dan perilaku yang baik dan benar. Adapun beberapa hambatan yang muncul dalam pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III adalah sebagai berikut:

##### **a. Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh mahasiswa calon guru adalah sebanyak 3 buah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk pembelajaran dalam waktu 6 minggu. Akan tetapi mahasiswa praktikan harus membuat RPP selama 1 tahun ajaran. Hambatan yang ada yaitu banyaknya format evaluasi penilaian sehingga pembuatan awal diperlukan waktu yang relative lama.

## **b. Analisis Pembuatan Media Pembelajaran**

Media yang tersedia di lab computer Teknik Permesinan sudah cukup memadai. Seperti LCD/ Proyektor, papan tulis, penghapus, 40 komputer sudah tersedia. Akan tetapi hambatan yang didapat adalah tidak adanya koneksi internet yang memadai. Padahal terkait dengan materi yang diberikan seharusnya memakai koneksi internet sebagai medianya. Pelajaran tetap berlangsung walaupun hanya beberapa computer saja yang mampu menggunakan koneksi internet.

## **c. Analisis Pembuatan Materi Pembelajaran**

### **o Analisis Hasil Penyusunan Materi**

Materi yang dibuat sudah tersedia di Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia 2013. Namun dalam penyusunan materi, terjadi ketidaksamaan materi dikarenakan materi untuk simulasi digital ini ada sejumlah 4 buku sehingga cukup membingungkan materi mana yang harus diajarkan. Namun dengan Kurikulum 2013 yang diharuskan untuk dikembangkan, materi yang telah tersedia telah dikembangkan sesuai dengan guru pengampu masing-masing.

### **o Analisis Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran yang digunakan untuk teoritis adalah metode Kooperatif Learning “Numbered Head Together” sangat efisien karena membentuk kemandirian dan tanggung jawab dalam pemahaman materi. Namun untuk metode ceramah dan diskusi menyebabkan siswa bermain sendiri dan tidak focus dengan apa yang disampaikan karena keadaan lab yang tersedia masing-masing siswa dengan 1 komputer. Hal ini menyebabkan siswa gaduh dan bosan. Tidak hanya itu, ada pula siswa yang tidak mau mencatat dan terkadang mainan telepon genggam sehingga telepon genggam harus disimpan oleh guru terlebih dahulu.

## **d. Analisis Pembuatan Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi dilakukan dengan 3 cara, untuk evaluasi kognitif dilakukan dengan tes tertulis (pilihan ganda maupun uraian) sedangkan keterampilan dilakukan dengan tes praktik secara langsung dan untuk sikap dan social dengan pengamatan dan keaktifan siswa di dalam kelas selama PPL dilaksanakan. Setiap pertemuan atau setiap materi di akhir diadakan evaluasi berupa soal, kemudian di akhir PPL dilakukan evaluasi keseluruhan karena bersamaan dengan agenda MID Semester. Hasil evaluasi direkap setiap hari dan diadakan remedi atau pengulangan sehingga peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil evaluasi akan terlampir.

## 2. Refleksi

Dalam pelaksanaan pembelajaran PPL/ Magang III ditemui beberapa hambatan. Dengan adanya hambatan ini diperlukan penanganan atau refleksi yang bertujuan agar program PPL/ Magang III yang akan datang menjadi lebih baik. Adapun beberapa hal yang perlu dalam pelaksanaan PPL/ Magang III adalah sebagai berikut:

### 1) Refleksi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Mahasiswa sudah seharusnya mempelajari format evaluasi atau penilaian semenjak pengajaran mikro diberikan. Hal ini demi kelancaran dan kemudahan ketika berada di lapangan. Kurikulum 2013 ditunda penerapannya di SMK, namun ada beberapa SMK yang masih menggunakannya sehingga ada baiknya pembuatan RPP dan evaluasinya disesuaikan dengan kurikulum SMK yang akan dijadikan tempat PPL.

### 2) Refleksi terhadap Media Pembelajaran

Pemilihan media yang cocok dan sesuai dengan materi sebaiknya sangat diperhatikan. Untuk mengatasi keterbatasan koneksi internet, peserta didik bergantian menggunakan koneksi yang ada untuk menyesuaikan dengan materi yang ada. Sebagai tugas, peserta didik harus membuat tugas menggunakan koneksi internet di rumah masing-masing melalui warung internet terdekat sehingga peserta didik benar-benar paham tentang materi yang diberikan.

### 3) Refleksi terhadap Materi Pembelajaran

#### ➤ Refleksi Materi Pelajaran

Hambatan yang diperoleh terhadap materi pelajaran Simulasi Digital adalah terdapat 4 jenis buku acuan yang berbeda. Hal ini membingungkan guru maupun peserta didik. Untuk itu, mahasiswa calon guru membuat materi pengembangan dari Kurikulum 2013 sehingga antara materi dengan media yang ada saling berkesinambungan dan tidak ada keterbatasan yang berarti. Dalam pengembangan materi ini tentunya mahasiswa telah berkonsultasi dan disetujui oleh guru pembimbing.

#### ➤ Refleksi Metode Pembelajaran

Hambatan yang ada terjadi karena ketidaksesuaian metode dengan keadaan kelas dan media yang ada. Hal ini tentunya akan membuat pembelajaran menjadi tidak kondusif. Untuk mengatasi hal ini, mahasiswa pratikan tidak hanya mengajar di depan akan tetapi juga mengawasi dengan cara berkeliling dan menghapus file-file tidak

penting seperti game, video film dari computer peserta didik. Tidak hanya itu, sebelum pembelajaran berlangsung sebaiknya telepon genggam siswa dikumpulkan di depan sampai pembelajaran selesai. Untuk metode yang digunakan bisa dilakukan dengan variasi metode yang ada sehingga peserta didik tidak erasa bosan maupun gaduh.

➤ **Refleksi terhadap Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran yang sangat banyak terkadang menyebabkan guru sulit untuk menilai siswa. Hal ini biasanya sulit dilakukan pada evaluasi sikap dan social. ada baiknya evaluasi dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan setiap pertemuan. Tidak hanya itu, bisa pula dilakukan melalui angket yang diberikan untuk siswa dengan cara menilai sikap salah satu teman sekelasnya. Hal ini akan sangat membantu guru dalam penilaian sikap masing-masing siswa. Untuk nilai kognitif yang belum tuntas, hal ini bisa dibenahi dengan cara adanya perbaikan/ pengayaan.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan pembahasan PPL/ Magang III tahun 2015 di SMK N 3 Yogyakarta yang dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 18 September 2015, PPL/ Magang III merupakan wadah bagi setiap mahasiswa kependidikan untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman praktik secara langsung sebagai calon guru/ tenaga pendidik.

Dengan adanya PPL/ Magang III ini, mahasiswa memiliki pengalaman yang nyata tentang apa yang dipelajari selama perkuliahan dan mampu mengembangkan diri sebagai calon guru atau tenaga pendidik yang memahami tugas serta tanggung jawab seorang guru/ tenaga pendidik. Adapun beberapa hal yang dapat disimpulkan dari Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III antara lain:

1. Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III memberikan pengalaman tersendiri bagi mahasiswa. Bahkan pembelajaran ini tidak bisa didapatkan di praktik pengajaran mikro. Praktik pengajaran mikro lebih menekankan pada tata cara dan administrasi, berbeda dengan PPL ini yang sudah sangat kompleks dengan keadaan siswa yang beragam dan mendidik siswa dengan berbagai macam karakter yang berbeda.
2. Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III bukanlah sekedar menyampaikan materi semata, tetapi juga bagaimana caranya ilmu yang diajarkan sampai ke peserta didik sehingga memahami materi yang diberikan. Mengajar dan menjadi guru bukanlah sebatas soal materi saja tapi soal pengabdian diri. Pengabdian untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Mengajar adalah salah satu cara mencerdaskan penerus-penerus bangsa.
3. PPL harus dilaksanakan pada setiap program sekolah pendidikan, karena PPL merupakan gambaran nyata apa yang nantinya akan kita hadapi di masa yang akan datang. PPL juga mengembangkan kemampuan dan minat mahasiswa yang sebenarnya. Apakah nantinya mahasiswa menginginkan menjadi guru atau lebih menyukai dunia industry. Hal ini sangat berguna untuk pengembangan minat dan bakat mahasiswa.
4. PPL merupakan pengalaman yang berharga. Melebihi teori yang kita pelajari selama perkuliahan. PPL merupakan penerapan ilmu yang kita peroleh di

perkuliahan namun dengan membawa banyak aspek lainnya. Seperti profesionalitas dan sebagainya.

5. PPL/ Magang III memberikan wawasan pengetahuan tentang segala sesuatu yang ada di sekolah seperti administrasi sekolah, manajemen sekolah struktur organisasi sekolah yang semakin menumbuhkan profesionalisme guru tidak hanya sebatas mengajar dan belajar.
6. Penguasaan materi merupakan hal utama yang harus dimiliki oleh seorang guru/ tenaga kependidikan. Bagaimana ilmu/ materi sampai ke peserta didik merupakan pencapaian yang luar biasa untuk seorang guru.
7. Media, sarana-prasarana dan administrasi guru menjadi salah satu hal yang penting. Tanpa persiapan ini mengajar tidak akan maksimal dan memberikan hasil yang kurang memuaskan.

## **B. SARAN**

Saran merupakan sarana peningkatan dan kemajuan pelaksanaan program PPL/ Magang III untuk program selanjutnya. Berikut beberapa kritik dan saran untuk Program PPL/ Magang III:

1. Pihak sekolah

SMK merupakan sekolah berbasis kejuruan. Sekolah sebaiknya memperhatikan betul kualitas guru sebagai tenaga pendidik sehingga kualitas sekolah tidak akan turun. Kualitas siswa SMK sangat tergantung pada keterampilan yang dimiliki sehingga sarana-prasarana yang menunjang akan meningkatkan ketrampilan peserta didik. Terkait sarana-prasarana yang ada, sudah cukup memadai namun akan lebih baik jika koneksi internet dapat terjangkau oleh seluruh peserta didik di lab komputer.

2. Pihak Universitas Negeri Yogyakarta

Ketidaksesuaian program studi dengan program studi jurusan teknik mesin permesinan dengan program studi mahasiswa PPL sangat banyak ditemui. Untuk itu akan lebih baik jika antara UNY dengan pihak SMK mencocokkan ulang mata pelajaran yang ada di setiap jurusan dengan mata kuliah yang didapat oleh mahasiswa pratikan. Sehingga dengan adanya kesesuaian tersebut, mahasiswa secara bersama-sama mengembangkan bidang studi yang diampunya.

3. Mahasiswa peserta PPL

Mahasiswa PPL hendaknya mempersiapkan diri semenjak pengajaran mikro diberikan, hal ini tentunya akan memberikan kemampuan yang

maksimal ketika pelaksanaan PPL dilaksanakan. Mengajar itu penting, namun administrasi pendidik juga perlu diperhatikan karena hal ini merupakan pendukung utama kelengkapan mengajar secara menjadikan guru professional.

## **DAFTAR PUSTAKA**

**TIM PP PPL & PKL, 2014, *Panduan PPL/MAGANG III*, UNY : Yogyakarta**



# LAMPIRAN



## **LAMPIRAN 1**

### **Matriks Program Kerja PPL**



Universitas Negeri Yogyakarta

**MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY**  
Tahun : 2015

F01

Kelompok Mahasiswa

Nomor Lokasi :  
Nama Sekolah / Lembaga : SMK Negeri 3 Yogyakarta  
Alamat Sekolah / Lembaga : Jl. R. W. Monginsidi 2A Yogyakarta Telp. 0274-513503

No	Program/Kegiatan PPL	Jumlah Jam per Minggu						Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	VI	
1	<b>Persiapan</b>							
	a. Pembuatan RPP	6	5	5	5	5	5	31
	b. Pembuatan Media Pembelajaran	4	3	3	3	3	3	19
	d. Diskusi Dengan Teman	2	2	2	2	4	4	16
2	<b>Kegiatan Belajar Mengajar</b>							
	a. Pelaksanaan	12	12	12	12	12	12	72
	b. Evaluasi dan Tindak Lanjut	8	8	8	8	8	8	48
	<b>Konsultasi Guru Pembimbing</b>							
3	a. Pelaksanaan	5	4	4	4	4	4	25
	<b>Kegiatan Tambahan</b>							
4	a. Mengikuti Upacara Bendera	1	1					2
	b. Pembuatan Administrasi Pendidik	5	5					10
	c. Membantu mengajar					2		2
	d. Konsultasi dengan DPL			1		1		2
5	<b>Pembuatan Laporan PPL</b>							
	a. Pelaksanaan				2	5	5	12
<b>Jumlah Jam</b>		43	40	35	36	44	41	239

Mengetahui/Menyetujui,  
Kepala SMK N 3 Yogyakarta

*[Signature]*

Drs. Juang Sabri  
NIP. 1963 0803 198703 1 003



Dosen Pembimbing Lapangan

*[Signature]*

Dr. H. Soenarjo Soenarto, M.Pd.  
NIP. 19580630 198601 1 001

Yogyakarta, September 2015  
Yang membuat,

*[Signature]*

Andina Wahyu Winjani  
NIM.11518244004



**LAMPIRAN 2**  
**Laporan Harian PPL**



## LAPORAN HARIAN PELAKSANAAN PPL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

F02
Untuk Mahasiswa

**NAMA SEKOLAH** : SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA  
**ALAMAT** : JL. R.W. MONGINSIDI NO. 2A,  
 YOGYAKARTA  
**GURU PEMBIMBING** : MARYADI, S.Pd.T

**NAMA MAHASISWA** : ANDINA WAHYU WINJANI  
**NO MAHASISWA** : 11518244004  
**FAK/JUR/PRODI** : FAKULTAS TEKNIK/JURUSAN  
 PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO/  
 PENDIDIKAN TEKNIK MEKATRONIKA  
**DOSEN PEMBIMBING** : DR. H. SOENARYO SOENARTO, M.PD.

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 10 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengikuti kegiatan upacara bendera</li> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Pembuatan RPP mata pelajaran Simulasi Digital pertemuan pertama</li> <li>• Pembuatan media pembelajaran</li> </ul>	<p>Mahasiswa melakukan bimbingan dengan guru tentang perancangan RPP kurikulum 2013 pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri 3 Yogyakarta serta mulai minggu pertama langsung mengajar secara terbimbing</p> <p>KBM berlangsung kondusif dengan materi “Komunikasi dan Komunikasi Dalam Jaringan”.</p>	<p>Silabus kurikulum 2013 pada mata pelajaran Simulasi Digital kurang mendetail dan membayangkan karena terdapat 4 buah silabus dan materi yang berbeda.</p> <p>Karena mendadak langsung mengajar, Labsheet siswa beserta lembar pertanyaan dan untuk menjawab pertanyaan belum</p>	<p>Guru menyarankan untuk mengembangkan silabus 2013 yang sudah ada</p> <p>Mengajar menggunakan metode yang telah disusun di RPP dan mengerjakan evaluasi dengan kertas terlepas dari masing-masing</p>
2	Selasa, 11 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TPI)</li> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Evaluasi dan Tindak lanjut KBM</li> </ul>			

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP1)		tersedia.	siswa.
3	Rabu, 12 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> <li>● Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>● Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> </ul>	KBM berlangsung dengan materi “Komunikasi dan Komunikasi Dalam Jaringan”.	Kelas berlangsung gaduh karena belum terbiasa melakukan KBM secara kondusif	Dilakukan ketegasan dalam pengelolaan kelas terhadap siswa yang membuat gaduh
4	Kamis, 13 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> <li>● Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>● Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> </ul>	KBM berlangsung kondusif dengan materi “Komunikasi dan Komunikasi Dalam Jaringan”.		
5	Jumat, 14 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP4)</li> <li>● Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>● Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X</li> </ul>	KBM berlangsung kondusif dengan materi “Komunikasi dan Komunikasi Dalam Jaringan”.		

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		Teknik Permesinan (TP4)			
6	Sabtu, 15 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan administrasi guru</li> <li>Diskusi dengan teman mahasiswa PPL</li> <li>Pembuatan RPP untuk pertemuan ke-2</li> <li>Pembuatan media untuk pertemuan ke-2</li> </ul>	Pembuatan buku administrasi pendidik dari pembuatan jadwal, jam efektif, prota, prosem dan silabus.	Belum mahir dalam pengerjaan administrasi guru karena sangat berkaitan satu dengan yang lain	Berdiskusi dengan teman dan mencari dokumen admin pendidik dari internet
7	Senin, 17 Agustus 2015	Upacara HUT Republik Indonesia.	Melaksanakan upacara bendera dalam rangka memperingati ulang tahun republik Indonesia.		
8	Selasa, 18 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP1)</li> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP1)</li> </ul>	KBM berlangsung kondusif dengan materi "Komunikasi Dalam Jaringan Asinkron : Email".	Tidak adanya koneksi internet yang mendukung pemberian materi pembelajaran sehingga siswa saling berebut untuk pembuatan email di komputer server	Pembuatan email menggunakan internet yang ada di komputer server secara bergantian dan siswa yang lain mengerjakan tugas
9	Rabu, 19 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata</li> </ul>	KBM berlangsung kondusif dengan materi "Komunikasi Dalam Jaringan Asinkron : Email".	Tidak adanya koneksi internet yang mendukung pemberian materi pembelajaran sehingga siswa saling berebut untuk pembuatan email di komputer server	Pembuatan email menggunakan internet yang ada di komputer server secara bergantian dan siswa yang lain mengerjakan tugas

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
10	Kamis, 20 Agustus 2015	<p>pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> </ul>	<p>KBM berlangsung kondusif dengan materi “Komunikasi Dalam Jaringan Asinkron : Email”.</p>	<p>Tidak adanya koneksi internet yang mendukung pemberian materi pembelajaran sehingga siswa saling berebut untuk pembuatan email di komputer server</p>	<p>Pembuatan email internet yang ada di komputer server secara bergantian dan siswa yang lain mengerjakan tugas</p>
11	Jumat, 21 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP4)</li> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP4)</li> </ul>	<p>KBM berlangsung kondusif dengan materi “Komunikasi Dalam Jaringan Asinkron : Email”.</p>	<p>Tidak adanya koneksi internet yang mendukung pemberian materi pembelajaran sehingga siswa saling berebut untuk pembuatan email di komputer server</p>	<p>Pembuatan email internet yang ada di komputer server secara bergantian dan siswa yang lain mengerjakan tugas</p>
12	Sabtu, 22 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan administrasi guru</li> <li>Diskusi dengan teman mahasiswa PPL</li> <li>Pembuatan media pembelajaran untuk pertemuan berikutnya</li> </ul>	<p>Pembuatan buku administrasi pendidik, RPP, dan media pembelajaran</p>		

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
13	Selasa, 25 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP1)</li> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP1)</li> </ul>	KBM berjalan dengan kondusif dengan materi “Penerapan Komunikasi Dalam Jaringan Asinkron: Email – Pembuatan daftar isi secara otomatis dan dikirimkan melalui email.	Banyak siswa yang bermain dengan telepon genggam dan bermain game	Telepon genggam dikumpulkan di depan dan menghapus game yng ada di computer.
14	Rabu, 26 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> </ul>	KBM berjalan dengan kondusif dengan materi “Penerapan Komunikasi Dalam Jaringan Asinkron: Email – Pembuatan daftar isi secara otomatis dan dikirimkan melalui email.		
15	Kamis, 27 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> </ul>	KBM berjalan dengan kondusif dengan materi “Penerapan Komunikasi Dalam Jaringan Asinkron: Email – Pembuatan daftar isi secara otomatis dan dikirimkan melalui email.	Ada beberapa siswa yang bermain games saat pemberian materi	Menegur siswa untuk tidak bermain games dan menghapus game dari computer.
16	Jumat, 28 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik</li> </ul>	KBM berjalan dengan kondusif dengan materi “Penerapan Komunikasi Dalam Jaringan		

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		<p>Permesinan (TP4)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP4)</li> </ul>	Asinkron: Email – Pembuatan daftar isi secara otomatis dan dikirimkan melalui email.		
17	Sabtu, 29 Agustus 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat labsheet untuk pertemuan berikutnya</li> </ul>	Pembuatan labsheet untuk beberapa pertemuan yang akan datang		
18	Selasa, 1 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP1)</li> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP1)</li> </ul>	KBM berjalan secara kondusif dengan pemberian latihan soal pembuatan daftar isi secara otomatis	Banyak siswa yang masih bingung dan menanyakan beberapa langkah pembuatan secara bersamaan	Menjelaskan kembali secara rinci dan secara dibimbing secara bergantian
19	Rabu, 2 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> </ul>	KBM berjalan secara kondusif dengan pemberian latihan soal pembuatan daftar isi secara otomatis	Beberapa siswa mengeluarkan flashdisk untuk menyimpan file rusak karena virus yang ada di komputer	Meng-Install beberapa firewall serta antivirus
20	Kamis, 3 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik</li> </ul>	KBM berjalan secara kondusif dengan pemberian latihan soal pembuatan daftar isi secara	Beberapa siswa tidak dapat mengirimkan tugas karena alamat email yang	Pemberian alamat email dan remidi/ perbaikan

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		<p>Permesinan (TP3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> </ul>	otomatis	salah	
21	Jumat, 4 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP4)</li> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP4)</li> </ul>	KBM berjalan secara kondusif dengan pemberian latihan soal pembuatan daftar isi secara otomatis		
22	Sabtu, 5 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan Laporan PPL</li> <li>• Diskusi dengan teman mahasiswa PPL</li> <li>• Pembuatan RPP untuk pertemuan selanjutnya</li> <li>• Pembuatan media pembelajaran</li> </ul>	Berdiskusi dengan teman mahasiswa PPL berkaitan dengan pembuatan laporan PPL dan pembuatan RPP serta media pembelajaran.		
23	Selasa, 8 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP1)</li> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X</li> </ul>	KBM berjalan secara kondusif dengan materi "Pengenalan kelas maya: Kewargaan Digital"	Beberapa siswa meminta perbaikan nilai sehingga pelajaran tidak focus pada materi	Pemberian tugas perbaikan di rumah

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
24	Rabu, 9 September 2015	<p>Teknik Permesinan (TP1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> </ul>	KBM berjalan secara kondusif dengan materi "Pengenalan kelas maya: Kewargaan Digital"		
25	Kamis, 10 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> </ul>	KBM berjalan secara kondusif dengan materi "Pengenalan kelas maya: Kewargaan Digital"		
26	Jumat, 11 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP4)</li> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP4)</li> </ul>	KBM berjalan secara kondusif dengan materi "Pengenalan kelas maya: Kewargaan Digital"		

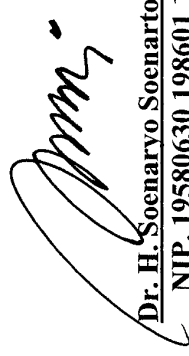
No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
27	Sabtu, 12 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan Laporan</li> <li>• Pembuatan latihan soal sebagai pra-mid semester</li> </ul>	Laporan kegiatan serta latihan soal pra-mid semester		
28	Selasa, 15 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP1)</li> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP1)</li> </ul>	Latihan soal pra-mid semester		
29	Rabu, 16 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP2)</li> </ul>	Latihan soal pra-mid semester		
30	Kamis, 17 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> <li>• Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>• Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP3)</li> </ul>	Latihan soal pra-mid semester		

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
31	Jumat, 18 september 2015	<p>Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP4)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Konsultasi dengan guru pembimbing</li> <li>Evaluasi dan Tindak lanjut KBM mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Teknik Permesinan (TP4)</li> </ul>	Latihan soal pra-mid semester dan penyerahan semua bukti berkas evaluasi dan administrasi guru	Belum menyelesaikan evaluasi dan tindak lanjut untuk kelas X TP4	Pemberian tambahan di hari berikutnya
32	Sabtu, 19 September 2015	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan laporan</li> <li>Pembuatan soal MID Semester</li> <li>Penyerahan semua berkas dan buti evaluasi</li> </ul>	Pembuatan laporan dan soal MID Semester dengan soal pilihan ganda berjumlah 50 dan penyerahan berkas		

Yogyakarta, September 2015

Mengetahui,


Dosen Pembimbing Lapangan


  
Dr. H. Soenarvo Soenarto, M.Pd.  
 NIP. 19580630 198601 1 001

Guru Pembimbing

  
Marvadi S.Pd.T

Mahasiswa PPL

  
Andina Wahyu Winjani  
 NIM. 11518244004

The logo of Universitas Negeri Yogyakarta is a circular emblem. It features a central white torch with a red flame, set against a yellow background. The torch is flanked by two green wings. Below the wings is a green book. The entire emblem is surrounded by a blue border with a scalloped edge. The text "UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA" is written in white capital letters around the top and sides of the emblem, and "UNU" is written in white at the bottom.

**LAMPIRAN 3**  
**STRUKTUR ORGANISASI DAN**  
**SILABUS SMK NEGERI 3**  
**YOGYAKARTA**



**SILABUS MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL  
(DASAR PROGRAM KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)**

Satuan Pendidikan : SMK / MAK  
Kelas : X

**Kompetensi Inti**

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya</p> <p>1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam</p> <p>1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari</p>					
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					
<p>3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)</p> <p>4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)</p>	<p><b>Komunikasi dalam jaringan (daring/online)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online)</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan komponen pendukung komunikasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Mengklasifikasikan pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online).</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p>	<p><b>3JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dalam jaringan</p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mengeksplorasi jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mengeksplorasi tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mengeksplorasi fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mengeksplorasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang komunikasi dalam jaringan.</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
3.2. Menerapkan	<b>Penerapan komunikasi</b>	<b>Mengamati</b>	<b>Tugas</b>	<b>6JP</b>	Modul Simulasi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
komunikasi daring <i>(online)</i> 4.2. Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring <i>(online)</i>	<b>daring (online)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan komunikasi daring</li> <li>• Pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>• Tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul>	Mengamati penerapan komunikasi daring ( <i>online</i> ) <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tahap persiapan komunikasi daring</li> <li>• Mendiskusikan tahap pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>• Mendiskusikan tahap tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring</li> <li>• Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>• Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul> <b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring ( <i>online</i> ) <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring	Membuat laporan penerapan komunikasi daring ( <i>online</i> ) <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda		Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3. Memahami kelas maya. 4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.	<b>Kelas maya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi kelas maya</li> <li>• Jenis kelas maya</li> <li>• Manfaat kelas maya</li> <li>• Fitur kelas maya</li> </ul>	<p>(online)</p> <p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai aplikasi kelas maya</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan definisi kelas maya</li> <li>• Mendiskusikan jenis kelas maya</li> <li>• Mendiskusikan manfaat kelas maya</li> <li>• Mendiskusikan fitur kelas maya</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi definisi kelas maya</li> <li>• Mengeksplorasi jenis kelas maya</li> <li>• Mengeksplorasi manfaat kelas maya</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang kelas maya</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	6JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>4.4. Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya.</p>	<p><b>Pembelajaran melalui kelas maya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan akun</li> <li>• Pengaturan profil</li> <li>• Bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>• Perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>• Catatan (<i>note</i>)</li> <li>• Tugas atau kuis</li> <li>• Kalender</li> <li>• <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>• Materi belajar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi fitur kelas maya</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang kelas maya</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pelbagai aplikasi kelas maya</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang proses pembelajaran melalui kelas maya.</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi</p>	<p><b>18JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jajak Pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>• Evaluasi pembelajaran</li> </ul>	<p>grup/kelas/kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tentang perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>• Mendiskusikan tentang catatan (<i>note</i>)</li> <li>• Mendiskusikan tentang tugas atau kuis</li> <li>• Mendiskusikan tentang kalender</li> <li>• Mendiskusikan tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>• Mendiskusikan tentang materi belajar</li> <li>• Mendiskusikan tentang jajak pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>• Mendiskusikan tentang evaluasi pembelajaran</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan akun</li> <li>• Mengeksplorasi proses pengaturan profil</li> <li>• Mengeksplorasi proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>• Mengeksplorasi tentang perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>• Mengeksplorasi tentang catatan (<i>note</i>)</li> <li>• Mengeksplorasi tentang</li> </ul>	<p>dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tugas atau kuis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tentang kalender</li> <li>• Mengeksplorasi tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>• Mengeksplorasi tentang materi belajar</li> <li>• Mengeksplorasi tentang jajak pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>• Mengeksplorasi tentang evaluasi pembelajaran</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.5. Memahami Microsoft Excel</p> <p>4.5. Menyajikan hasil pemahaman tentang Microsoft Excel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mampu menyiapkan Workbook Microsoft Excel 2007.</li> <li>Mampu mengatur halaman Workbook Microsoft Excel 2007.</li> <li>Mampu mengatur penampilan Workbook Microsoft Excel 2007.</li> <li>Mampu menyisipkan teks ke dalam Workbook Microsoft Excel 2007.</li> <li>Mampu membuat chart dengan Microsoft Office Excel 2007</li> <li>Mampu membuat summarize data dengan Microsoft Office Excel 2007</li> <li>Mampu menggunakan rumus dengan Microsoft Office Excel 2007</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai aplikasi Microsoft excel</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan definisi Microsoft Excel</li> <li>Mendiskusikan fungsi Microsoft Excel</li> <li>Mendiskusikan jenis Microsoft Excel</li> <li>Mendiskusikan ciri khas Microsoft Excel</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi definisi Microsoft Excel</li> <li>Mengeksplorasi fungsi Microsoft Excel</li> <li>Mengeksplorasi jenis Microsoft Excel</li> <li>Mengeksplorasi ciri khas Microsoft Excel</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang Microsoft Excel</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat presentasi di Microsoft Excel</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Praktik</p>	<p><b>9JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.6. Menerapkan presentasi video</p> <p>4.6. Menyajikan hasil penerapan presentasi video</p>	<p>➢ Mampu membuat presentasi dengan program powerpoint 2007</p> <p>➢ Mampu menyimpan file presentasi powerpoint 2007.</p> <p>➢ Mampu membuka file presentasi powerpoint 2007.</p> <p>➢ Memahami bagian-bagian slide presentasi powerpoint 2007.</p> <p>➢ Mampu mengatur header dan footer pada slide powerpoint 2007.</p> <p>➢ Memahami format slide presentasi powerpoint 2007.</p> <p>➢ Mampu menggunakan office theme pada powerpoint 2007.</p> <p>➢ Mampu menggunakan background slide presentasi powerpoint 2007.</p>	<p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pelbagai Microsoft Excel</p> <p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai presentasi video powerpoint 2007</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tahap praproduksi video powerpoint 2007</li> <li>• Mendiskusikan tahap produksi video powerpoint 2007</li> <li>• Mendiskusikan tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video powerpoint 2007</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tahap praproduksi video powerpoint 2007</li> <li>• Mengeksplorasi tahap produksi video powerpoint 2007</li> <li>• Mengeksplorasi tahap</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang presentasi video powerpoint 2007</li> <li>• Membuat presentasi video powerpoint 2007</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>	<p><b>6JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mampu menentukan font untuk slide presentasi powerpoint 2007.</li> <li>➤ Mampu membuat gambar untuk slide presentasi poerpoint 2007.</li> </ul>	<p>pascaproduksi dan tindak lanjut video powerpoint 2007</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang presentasi video powerpoint 2007</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang presentasi video powerpoint 2007</p>	<p><b>Tes</b> Praktik, Pilihan Ganda</p>		



**LAMPIRAN 4**

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran  
(RPP)**

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



Disusun oleh :

Nama : Andina Wahyu Winjani  
NIP : 11518244004  
Jabatan : PPL UNY 2015  
Unit Kerja : SMKN 3 Yogyakarta

PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
AGUSTUS 2015

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 3.1)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Kelas/Semester	: X TP
Program Keahlian	: Teknik Pemesinan
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Topik	: 1. Komunikasi Dalam Jaringan (Daring Online)
Waktu	: 3 x 40 menit

### A. Kompetensi Inti SMK kelas X :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1	1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.	
2	2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif dan peduli lingkungan).	2.1.1. Jujur dalam pengamatan. 2.1.2. Teliti dalam pengamatan.
3	3.1 Memahami komunikasi dalam jaringan	3.1.1 Menjelaskan pengertian komunikasi 3.1.2 Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan 3.1.3 Mengenali jenis komunikasi 3.1.4 Mengenali fungsi dan jenis komunikasi daring 3.1.5 Mengenali komponen pendukung komunikasi dalam jaringan.
4	4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan	4.1.1 Mengidentifikasi jenis komunikasi 4.1.2 Mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi daring 4.1.3 Mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan.

## C. Tujuan Pembelajaran ( 3 Jam Pelajaran)

Dengan kegiatan diskusi dan pembelajaran praktik pada proses pembelajaran penjelasan & pendeskripsian komunikasi dalam jaringan diharapkan siswa mempertebal keyakinan terhadap kebesaran Tuhan, Jujur dan teliti dalam pengamatan, serta dapat:

1. Menjelaskan pengertian komunikasi
2. Mengenali jenis komunikasi dalam jaringan
3. Mengidentifikasi jenis komunikasi
4. Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan

5. Mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi daring
6. Mengenali fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan
7. Mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan.
8. Mengenali komponen pendukung komunikasi dalam jaringan

#### **D. Materi Pembelajaran**

Penjelasan dan pendeskripsian komunikasi dalam jaringan:

1. Pengertian komunikasi dalam jaringan
2. Jenis komunikasi dalam jaringan
3. Tujuan komunikasi dalam jaringan
4. Fungsi komunikasi dalam jaringan
5. Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan

#### **E. Model dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Pembelajaran kooperatif Numbered Head Together
3. Metode : Diskusi

#### **F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media  
Laptop, LCD, Software RealVNC
2. Alat dan Bahan  
Lembar kerja siswa
3. Sumber Belajar  
Simulasi Digital Jilid I Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013

#### **G. Kegiatan Pembelajaran**

1. Pertemuan I (x 40 menit)

<b>Kegiatan</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan salam dan menanyakan kehadiran peserta didik, kemudian mempersilakan salah satu peserta didik untuk memimpin doa.</li> <li>2. Guru memberikan gambaran tentang pentingnya komunikasi dalam</li> </ol>	30 menit

		<p>jaringan, jenis dan komponen pendukungnya.</p> <p>3. Sebagai apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis, siswa diajak menyebutkan contoh komunikasi dalam jaringan.</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa.</p> <p>5. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik</p>	
Kegiatan Inti	Penomoran	Guru menjelaskan materi sedikit pada Lembar Kerja Siswa yang telah disediakan dan membagi kelas menjadi 8 kelompok kecil beranggotakan 1-5 orang kemudian setiap anggota kelompok diberikan nomor 1-5	160 menit
	Menanya (Mengajukan Pertanyaan)	Guru memberi pertanyaan atau tugas yang masing-masing kelompok harus mengerjakannya. (Pertanyaan sesuai dengan materi ajar: Komunikasi Dalam Jaringan)	
	Berpikir Bersama	Kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban paling benar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok mengetahui atau mengerti jawaban tersebut.	
	Menjawab	Pada tahap ini guru memanggil salah nomor kelompok dan siswa yang bersangkutan (sesuai nomor) menjelaskan hasil diskusi di depan kelas. Kemudian guru menunjuk lagi beberapa nomor.	
Penutup		<p>1. Peserta didik dan guru mereview hasil kegiatan pembelajaran.</p> <p>2. Guru memberikan tes tertulis untuk mengetahui seberapa pengetahuan siswa.</p> <p>3. Guru memberi penilaian kepada</p>	10 menit

		siswa yang aktif dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, bertanya, dan menyampaikan pendapat di dalam kelas.	
		4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan berdoa dan memberikan pesan untuk tetap belajar.	

## H. Penilaian

### 1. Sikap Spiritual

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar observasi
- c. Kisi-kisi:

No.	Butir Nilai (Sikap Spiritual)	Indikator	Jumlah Butir
1	Mensyukuri kebesaran ciptaan Tuhan YME dengan mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan dan ketrampilan tentang sistem kontrol dalam kehidupan sehari hari	1. Menerima perbedaan ciri-ciri fisik teman di kelasnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan.	1
		2. Menerima dengan ikhlas ciri-ciri fisik yang dimiliki sebagai karuni Tuhan.	1

Instrumen: lihat *Lampiran 1*

### 2. Sikap Sosial

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi:

No.	Butir Nilai (Sikap Sosial)	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kejujuran	1. Melakukan pengamatan terhadap objek yang relevan. 2. Melakukan pengamatan dengan indera yang sesuai. 3. Mencatat hasil pengamatan sesuai kenyataan.	1

		4. Melaporkan/mengkomunikasikan hasil pengamatan sesuai data yang diperoleh.	
2.	Ketelitian	1. Melakukan pengamatan secara runtut. 2. Melakukan pengamatan secara detil. 3. Mencatat semua data/informasi yang diperoleh. 4. Melaporkan/mengkomunikasikan hasil pengamatan/percobaan secara terperinci.	1

Instrumen: lihat *Lampiran 2*

### 3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Tulis
- b. Bentuk Instrumen : Uraian
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor Butir Soal
1	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi	1	1
2	Peserta didik dapat mengidentifikasikan jenis komunikasi	1	2
3	Peserta didik dapat mengenali jenis komunikasi		3
4	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi daring	1	4
5	Peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi daring	1	5
6	Peserta didik dapat mengenali fungsi dan jenis komunikasi daring		6
7	Peserta didik mampu mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan	1	7
8	Peserta didik dapat mengenali komponen pendukung komunikasi daring		8
	Jumlah	8	

Instrumen: lihat *Lampiran 3*

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes Praktik
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi :

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan	4.1.1 Mengidentifikasi jenis komunikasi 4.1.2 Mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi daring 4.1.3 Mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan.

No	Butir Nilai	Indikator
1.	Bekerja sama (berpikir bersama)	4. Berdiskusi bersama mengenai masalah yang diberikan oleh guru dan memecahkannya bersama-sama
		3. Berdiskusi bersama mengenai masalah yang diberikan guru tetapi tidak memecahkan secara bersama-sama
		2. Berdiskusi bersama mengenai masalah yang diberikan tetapi tidak dituliskan pada LKS
		1. Tidak berdiskusi bersama
2.	Menyampaikan pendapat	4. Penyampaian pendapat dilakukan di depan kelas secara bergantian dengan teman satu kelompok
		3. Penyampaian pendapat dilakukan di depan kelas namun tidak secara bergantian dengan teman sekelompok
		2. Penyampaian pendapat dilakukan sendiri-sendiri
		1. Tidak menyampaikan pendapat hasil pemecahan masalah
3.	Bertanya	4. Bertanya setelah sebelumnya berdiskusi dengan teman sekelompok
		3. Bertanya namun tanpa didiskusikan terlebih dahulu dengan kelompok.

		2. Bertanya sendiri
		1. Tidak bertanya

Instrumen: lihat *Lampiran 4*.

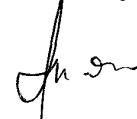
Yogyakarta, 11 Agustus 2015

Guru Pembimbing



Maryadi, S.Pd.T

Guru Mata Pelajaran



Andina Wahyu Winjani

NIM 11518244004

## LAMPIRAN 1

### INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL (LEMBAR OBSERVASI)

#### A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap spiritual ini berupa Lembar Observasi.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

#### B. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan pengamatan Anda selama dua minggu terakhir, nilailah sikap setiap peserta didik Anda dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada Lembar Observasi dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = apabila SELALU melakukan perilaku yang diamati

3 = apabila SERING melakukan perilaku yang diamati

2 = apabila KADANG-KADANG melakukan perilaku yang diamati

1 = apabila TIDAK PERNAH melakukan perilaku yang diamati

#### C. Lembar Observasi

##### LEMBAR OBSERVASI

Kelas : X TP1

Semester : 1

Tahun Pelajaran : 2015/2016

Periode Pengamatan : Tanggal 11 Agustus 2015

Butir Nilai : Mensyukuri kebesaran ciptaan Tuhan YME dengan mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap tentang keselamatan, kesehatan kerja dan lingkungan dalam menerapkan teknik penanganan material

Indikator Sikap : 1. Menerima perbedaan ciri-ciri fisik teman di kelasnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan.  
2. Menerima dengan ikhlas ciri-ciri fisik yang dimiliki sebagai karunia Tuhan.

## PETUNJUK PENGHITUNGAN SKOR SIKAP

### 1. Rumus Penghitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

- Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

### 2. Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

## LAMPIRAN 2

### INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SOSIAL (LEMBAR OBSERVASI)

#### A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap sosial ini berupa Lembar Observasi.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

#### B. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan pengamatan Anda selama dua minggu terakhir, nilailah sikap setiap peserta didik Anda dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada Lembar Observasi dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = apabila MEMENUHI 4 indikator

3 = apabila MEMENUHI 3 indikator

2 = apabila MEMENUHI 2 indikator

1 = apabila MEMENUHI 1 indikator

Sikap	Indikator
<b>Kejujuran</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan pengamatan terhadap variabel/objek yang relevan.</li><li>2. Melakukan pengamatan dengan indera yang sesuai.</li><li>3. Mencatat hasil pengamatan sesuai kenyataan.</li><li>4. Melaporkan/ mengkomunikasikan hasil pengamatan/ percobaan sesuai data yang diperoleh.</li></ol>
<b>Ketelitian</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan pengamatan secara runtut.</li><li>2. Melakukan pengamatan secara detail.</li><li>3. Mencatat semua data/informasi yang diperoleh.</li><li>4. Melaporkan/ mengkomunikasikan hasil pengamatan/ percobaan secara terperinci.</li></ol>

### C. Lembar Observasi

#### LEMBAR OBSERVASI

Kelas : X TP1  
Semester : 1  
Tahun Pelajaran : 2015/2016  
Periode Pengamatan : Tanggal 11 Agustus 2015  
Butir Nilai : Kejujuran dan Ketelitian

#### PETUNJUK PENGHITUNGAN SKOR SIKAP SOSIAL

##### 1. Rumus Penghitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

- Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

##### 2. Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

LAMPIRAN 3

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN**

**A. Kisi – kisi Soal**

No.	Kompetensi dasar	Indikator	Indikator Soal	Jumlah Butir Soal	Bentuk soal	Nomor Soal
1.	3.1 Memahami Komunikasi dalam jaringan	3.1.1 Menjelaskan pengertian komunikasi	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi	1	uraian	1
2.		3.2.1 Mengenali jenis komunikasi	Peserta didik dapat mengenali jenis komunikasi	1	uraian	2
		3.2.2 Menjelaskan komunikasi dalam jaringan	Peserta didik dapat menjelaskan komunikasi dalam jaringan	1	uraian	3
		3.2.3 Mengenali fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan	Peserta didik dapat mengenali fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan	1	uraian	4
		3.2.4 Mengenali komponen pendukung komunikasi dalam jaringan	Peserta didik dapat mengenali komponen pendukung dalam komunikasi dalam jaringan	1	uraian	5
3	4.1 Menyajikan hasil	4.1.1 Mengidentifikasi	Peserta didik dapat	1	uraian	6

No.	Kompetensi dasar	Indikator	Indikator Soal	Jumlah Butir Soal	Bentuk soal	Nomor Soal
	pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan	ikasi jenis komunikasi	mengidentifikasi jenis komunikasi			
		4.1.2 Mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi daring	Peserta didik dapat mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi daring	1	Uraian	7
		4.1.3 Mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi daring	Peserta didik dapat mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi daring	1	uraian	8
			Jumlah	8		

## B. Soal

1. Jelaskan pengertian komunikasi!
2. Sebutkan jenis komunikasi!
3. Jelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan!
4. Sebutkan fungsi dan jenis komunikasi komunikasi daring!
5. Sebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan!
6. Identifikasi jenis komunikasi!
7. Identifikasi fungsi dan jenis komunikasi komunikasi daring!
8. Identifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan!

## C. Kunci Jawaban dan Kriteria penilaian

1. Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambing-lambang yang bermakna bagi

kedua belah pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk mengubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu yang diharapkan. Komunikasi terjadi jika saya berbicara, Anda mengerti, dan sebaliknya jika Anda yang berbicara, saya mengerti.

## 2. Jenis Komunikasi

- a. Komunikasi lisan atau verbal
- b. Komunikasi nirkata atau nonverbal

## 3. Komunikasi dalam jaringan atau komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan informasi atau pesan digunakan dengan internet atau melalui dunia maya.

## 4. Jenis komunikasi daring:

- a) Komunikasi daring sinkron, komunikasi terjadi dalam waktu serempak.  
Fungsinya : forum bertukar informasi secara langsung
- b) Komunikasi asinkron, komunikasi terjadi secara tunda.  
Fungsinya : forum bertukar informasi dalam waktu tertentu .

## 5. Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan

- Komponen perangkat keras  
Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata.
- Komponen perangkat lunak (software)  
Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Program diperlukan sebagai penjemabatan antara perangkat akal (*brainware*) dengan perangkat keras (*hardware*).
- Komponen perangkat nalar atau akal (*brainware*)

## 6. Identifikasi jenis komunikasi:

- Komunikasi lisan atau verbal, yaitu komunikasi menggunakan kata-kata baik hal itu diucapkan maupun ditulis.
- Komunikasi nirkata atau nonverbal, yaitu komunikasi menggunakan bahasa tubuh, bahasa gerak atau gerak isyarat atau gambar.

## 7. Identifikasi Jenis komunikasi daring!

- Sinkron: Text Chat

➤ Asinkron: Email

8. Identifikasi komponen:

- Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet.
- Program-program yang biasa digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+*hangout*, webconference, dll.
- Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring.

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 4

**INSTRUMEN PENILAIAN KETRAMPILAN  
(LEMBAR OBSERVASI UNJUK KERJA)**

**A. Petunjuk Umum**

1. Instrumen penilaian sikap ketrampilan ini berupa Lembar Observasi unjuk kerja.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

**B. Petunjuk Pengisian**

Berdasarkan pengamatan Guru pada saat praktek, menilai ketrampilan setiap peserta didik dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada Lembar Observasi unjuk kerja dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = apabila MEMENUHI 4 indikator

3 = apabila MEMENUHI 3 indikator

2 = apabila MEMENUHI 2 indikator

1 = apabila MEMENUHI 1 indikator

No	Butir Nilai	Indikator
1.	Bekerja sama (berpikir bersama)	5. Berdiskusi bersama mengenai masalah yang diberikan oleh guru dan memecahkannya bersama-sama
		4. Berdiskusi bersama mengenai masalah yang diberikan guru tetapi tidak memecahkan secara bersama-sama
		4. Berdiskusi bersama mengenai masalah yang diberikan tetapi tidak dituliskan pada LKS
		3. Tidak berdiskusi bersama
2.	Menyampaikan pendapat	5. Penyampaian pendapat dilakukan di depan kelas secara bergantian dengan teman satu kelompok
		5. Penyampaian pendapat dilakukan di depan kelas namun tidak secara bergantian dengan teman sekelompok
		4. Penyampaian pendapat dilakukan

		sendiri-sendiri
		2. Tidak menyampaikan pendapat hasil pemecahan masalah
3.	Bertanya	4. Bertanya setelah sebelumnya berdiskusi dengan teman sekelompok
		3. Bertanya namun tanpa didiskusikan terlebih dahulu dengan kelompok.
		2. Bertanya sendiri
		1. Tidak bertanya

Lembar Observasi

### LEMBAR OBSERVASI KETRAMPILAN UNJUK KERJA

Kelas : X TP1  
Semester : 1  
Tahun Pelajaran : 2015/2016  
Periode Pengamatan : Tanggal 11 Agustus 2015  
Butir Nilai : 1. Menyampaikan pendapat  
2. Bertanya  
3. Bekerja sama (Diskusi)

### PETUNJUK PENGHITUNGAN SKOR SIKAP SOSIAL

1. Rumus Penghitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

- Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

2. Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



Disusun oleh :

Nama : Andina Wahyu Winjani  
NIP : 11518244004  
Jabatan : PPL UNY 2015  
Unit Kerja : SMKN 3 Yogyakarta

PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
AGUSTUS 2015

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 3.2)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Kelas/Semester	: X TP
Program Keahlian	: Teknik Pemesinan
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Topik	: 1. Menerapkan Pengetahuan Komunikasi Dalam Jaringan (Daring Online)
Waktu	: 6 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti SMK kelas X :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1	1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.	
2	2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif dan peduli lingkungan).	2.1.1. Jujur dalam pengamatan. 2.1.2. Teliti dalam pengamatan.
3	3.2 Menerapkan komunikasi daring	3.2.1 Menjelaskan bentuk komunikasi daring asinkron; e-mail 3.2.2 Menjelaskan kelebihan gmail 3.2.3 Menyebutkan fasilitas yang dimiliki gmail 3.2.4 Menjelaskan tata krama penggunaan komunikasi asinkron 3.2.5 Menjelaskan cara membuat akun dan menggunakan e-mail.
4	4.2 Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring	4.2.1 Membuat akun dan menggunakan e-mail. 4.2.2 Menerapkan tata krama dalam komunikasi asinkron

## C. Tujuan Pembelajaran ( 6 Jam Pelajaran)

Dengan kegiatan diskusi dan pembelajaran praktik pada proses pembelajaran penjelasan & pendeskripsian komunikasi dalam jaringan diharapkan siswa mempertebal keyakinan terhadap kebesaran Tuhan, Jujur dan teliti dalam pengamatan, serta dapat:

- 1 Menjelaskan bentuk komunikasi daring asinkron; e-mail
- 2 Menjelaskan kelebihan gmail
- 3 Menyebutkan fasilitas yang dimiliki gmail
- 4 Menjelaskan tata krama penggunaan komunikasi asinkron

- 5 Menjelaskan cara membuat akun dan menggunakan e-mail.
6. Membuat akun dan menggunakan e-mail
7. Menerapkan tata krama komunikasi asinkron

#### **D. Materi Pembelajaran**

Penjelasan dan pendeskripsian komunikasi dalam jaringan:

- 1 Bentuk komunikasi daring asinkron; e-mail
- 2 Kelebihan gmail
- 3 Fasilitas yang dimiliki gmail
- 4 Tata krama penggunaan komunikasi asinkron
- 5 Cara membuat akun dan menggunakan e-mail.
6. Membuat akun dan menggunakan e-mail
7. Menerapkan tata krama komunikasi asinkron

#### **E. Model dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Ceramah
3. Metode : Diskusi

#### **F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media  
Laptop, LCD, Software RealVNC
2. Alat dan Bahan  
Lembar kerja siswa
3. Sumber Belajar  
Simulasi Digital Jilid I Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik  
Indonesia 2013

## G. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Pertemuan 2 (6 x 45 menit)

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik</li> <li>Guru mereview materi yang telah disampaikan sebelumnya</li> </ol>	15 menit
Kegiatan Inti	Mengamati	Menjelaskan dan mendeskripsikan e-mail, cara membuat akun dan menggunakan email serta tata cara penggunaan komunikasi asinkron.	250menit
	Menanya	Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang teknik e-mail, cara membuat akun serta tata cara berkomunikasi melalui email.	
	Eksperimen/ eksplorasi	Mengumpulkan data dari sumber pustaka, benda konkrit, dokumen, penjelasan guru untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang email, cara membuatnya serta tata krama menggunakannya.	
	Mengasosiasi	Mengkategorikan data dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait dengan email, cara membuat dan menggunakan email serta tata krama menggunakan email.	
	Mengkomunikasikan	Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang email, cara membuat dan menggunakan email serta tata cara penggunaannya.	
Penutup		<ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik dan guru mereview hasil kegiatan pembelajaran.</li> <li>Guru memberi reward siswa yang memiliki kinerja baik.</li> <li>Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan berdoa dan memberikan pesan untuk tetap belajar.</li> </ol>	15 menit

## H. Penilaian

### 1. Sikap Spiritual

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar observasi
- c. Kisi-kisi:

No.	Butir Nilai (Sikap Spiritual)	Indikator	Jumlah Butir
1	Mensyukuri kebesaran ciptaan Tuhan YME dengan mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan dan ketrampilan tentang sistem kontrol dalam kehidupan sehari hari	1. Menerima perbedaan ciri-ciri fisik teman di kelasnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan.	1
		2. Menerima dengan ikhlas ciri-ciri fisik yang dimiliki sebagai karuni Tuhan.	1

Instrumen: lihat *Lampiran 1*

### 2. Sikap Sosial

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi:

No.	Butir Nilai (Sikap Sosial)	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kejujuran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan pengamatan terhadap objek yang relevan.</li><li>2. Melakukan pengamatan dengan indera yang sesuai.</li><li>3. Mencatat hasil pengamatan sesuai kenyataan.</li><li>4. Melaporkan/mengkomunikasikan hasil pengamatan sesuai data yang diperoleh.</li></ol>	1
2.	Ketelitian	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan pengamatan secara runtut.</li><li>2. Melakukan pengamatan secara detil.</li></ol>	1

		3. Mencatat semua data/informasi yang diperoleh. 4. Melaporkan/mengkomunikasikan hasil pengamatan/percobaan secara terperinci.	
--	--	---	--

Instrumen: lihat *Lampiran 2*

### 3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Tulis
- b. Bentuk Instrumen : Uraian
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor Butir Soal
1	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi asinkron e-mail.	1	1
2	Peserta didik dapat menjelaskan kelebihan gmail.	1	2
3	Peserta didik dapat menjelaskan fasilitas gmail.		3
4	Peserta didik dapat menjelaskan cara membuat akun dan menggunakan gmail.	1	4
5	Peserta didik dapat menjelaskan tata krama komunikasi asinkron.	1	5
	Jumlah	5	

Instrumen: lihat *Lampiran 3*

### 4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes Praktik
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi :

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	4.1 Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring.	4.1.1 Membuat akun dan menggunakan email : Gmail 4.1.2 Menerapkan tata krama penggunaan komunikasi

	asinkron: Gmail
--	-----------------

No	Butir Nilai	Indikator
1.	Pembuatan Email: Gmail	4. Siswa membuat email sesuai dengan format yang diberikan Guru
		3. Siswa membuat email namun tidak sesuai dengan format yang diberikan guru
		2. Siswa membuat email tidak sampai selesai
		1. Siswa tidak membuat email.
2.	Menggunakan Email	4. Siswa menggunakan email untuk mengirim tugas yang diberikan guru sesuai dengan format yang diberikan
		3. Siswa menggunakan email untuk mengirim tugas yang diberikan guru namun tidak sesuai format
		2. Siswa menggunakan email untuk mengirim tugas yang tidak sesuai
		1. Siswa tidak mengirim email
3.	Menerapkan tata krama penggunaan email	4. Siswa menuliskan CC, Subyek sesuai dengan format yang diberikan
		3. Siswa hanya menuliskan salah satu format yang diberikan
		2. Tidak menuliskan CC, Subyek sesuai dengan format yang diberikan
		1. Tidak mengirim email

Instrumen: lihat *Lampiran 4*.

Yogyakarta, 17 Agustus 2015

Guru Pembimbing

Guru Mata Pelajaran

Maryadi, S.Pd.T

Andina Wahyu Winjani

NIM 11518244004

## LAMPIRAN 1

### INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL (LEMBAR OBSERVASI)

#### A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap spiritual ini berupa Lembar Observasi.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

#### B. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan pengamatan Anda selama dua minggu terakhir, nilailah sikap setiap peserta didik Anda dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada Lembar Observasi dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = apabila SELALU melakukan perilaku yang diamati

3 = apabila SERING melakukan perilaku yang diamati

2 = apabila KADANG-KADANG melakukan perilaku yang diamati

1 = apabila TIDAK PERNAH melakukan perilaku yang diamati

#### C. Lembar Observasi

##### LEMBAR OBSERVASI

- Kelas :  
Semester : 1  
Tahun Pelajaran : 2015/2016  
Periode Pengamatan : Tanggal 11 Agustus 2015  
Butir Nilai : Mensyukuri kebesaran ciptaan Tuhan YME dengan mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap tentang keselamatan, kesehatan kerja dan lingkungan dalam menerapkan teknik penanganan material  
Indikator Sikap : 1. Menerima perbedaan ciri-ciri fisik teman di kelasnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan.  
2. Menerima dengan ikhlas ciri-ciri fisik yang dimiliki sebagai karunia Tuhan.

## PETUNJUK PENGHITUNGAN SKOR SIKAP

### 1. Rumus Penghitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

- Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

### 2. Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

## LAMPIRAN 2

### INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SOSIAL (LEMBAR OBSERVASI)

#### A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap sosial ini berupa Lembar Observasi.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

#### B. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan pengamatan Anda selama dua minggu terakhir, nilailah sikap setiap peserta didik Anda dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada Lembar Observasi dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = apabila MEMENUHI 4 indikator

3 = apabila MEMENUHI 3 indikator

2 = apabila MEMENUHI 2 indikator

1 = apabila MEMENUHI 1 indikator

Sikap	Indikator
<b>Kejujuran</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan pengamatan terhadap variabel/objek yang relevan.</li><li>2. Melakukan pengamatan dengan indera yang sesuai.</li><li>3. Mencatat hasil pengamatan sesuai kenyataan.</li><li>4. Melaporkan/ mengkomunikasikan hasil pengamatan/ percobaan sesuai data yang diperoleh.</li></ol>
<b>Ketelitian</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan pengamatan secara runtut.</li><li>2. Melakukan pengamatan secara detail.</li><li>3. Mencatat semua data/informasi yang diperoleh.</li><li>4. Melaporkan/ mengkomunikasikan hasil pengamatan/ percobaan secara terperinci.</li></ol>

## PETUNJUK PENGHITUNGAN SKOR SIKAP SOSIAL

### 1. Rumus Penghitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

- Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

### 2. Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

LAMPIRAN 3

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN**

**A. Kisi – kisi Soal**

No.	Kompetensi dasar	Indikator	Indikator Soal	Jumlah Butir Soal	Bentuk soal	Nomor Soal
1.	3.1 Menerapkan komunikasi daring (online)	3.1.1 Menjelaskan pengertian email	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian email	1	uraian	1
2.		3.2.1 Menjelaskan kelebihan gmail	Peserta didik dapat menjelaskan kelebihan gmail	1	uraian	2
		3.2.2 Menyebutkan fasilitas di dalam gmail	Peserta didik dapat menyebutkan fasilitas di dalam gmail	1	uraian	3
		3.2.3 Menjelaskan cara membuat dan menggunakan akun Gmail	Peserta didik dapat menjelaskan cara membuat dan menggunakan akun Gmail	1	uraian	4
		3.2.4 Menjelaskan tata krama komunikasi daring asinkron	Peserta didik dapat menjelaskan tata krama komunikasi daring asinkron	1	uraian	5
			Jumlah	5		

## B. Soal

1. Jelaskan pengertian email!
2. Jelaskan kelebihan Gmail!
3. Sebutkan fasilitas yang ada di Gmail!
4. Sebutkan 5 contoh tata krama dalam komunikasi asinkron!
5. Jelaskan apa yang dimaksud CC, BCC!

## C. Kunci Jawaban dan Kriteria penilaian

1. Email *E-mail* singkatan dari *electronic-mail* yang berarti surat elektronik disingkat **surel**. Lebih khusus, *e-mail* adalah cara pengiriman data, file teks, foto digital, file audio, dan video dari satu komputer ke komputer lainnya dalam jaringan Internet.
2. Kelebihan Gmail:
  - a. *e-mail* akan langsung terkirim ke alamat tujuan dalam waktu yang singkat
  - b. *e-mail* dapat menampung lampiran (*attachment*) berupa *file* digital
  - c. Sebagian besar *e-mail* tidak memerlukan biaya selain untuk koneksi Internet
3. Fasilitas Gmail:
  - Mempunyai kapasitas penampungan *e-mail* yang besar. Secara terus-menerus. Kapasitas penampungan tersebut selalu ditambah.
  - Mempunyai fasilitas pencarian (*search*) untuk membantu proses pencarian
  - Mendapatkan akses aplikasi Google lainnya, antara lain:
    - *Google Drive*  
Aplikasi ini memungkinkan Anda untuk membuka lampiran dokumen secara langsung tanpa mengunduh terlebih dahulu.
    - *Google Talk*  
Memungkinkan sesama pengguna Gmail untuk berkomunikasi secara sinkron.
    - *Google Calendar*
4. Tata krama :
  - ✓ **Gunakanlah bahasa yang baik dan sopan.** Bedakan pemilihan kata sesuai hubungan Anda dengan penerima pesan. Saat berkirim pesan pada

Guru atau atasan, gunakan bahasa yang formal. Saat berkirim pesan pada teman, Anda dapat menggunakan bahasa yang lebih santai.

- ✓ **Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf kapital.** Dalam tata krama korespondensi elektronik, penulisan seluruh kalimat menggunakan huruf kapital berarti sama dengan berteriak/marah.
- ✓ **Tidak menggunakan jenis huruf (*font*) yang beragam.** Gunakanlah *font* standar, dengan ukuran yang standar. Karena penggunaan *font* yang beragam akan menyulitkan pembacaan dan melelahkan mata.
- ✓ **Kejelasan penulisan subjek,**gunakanlah subjek yang dapat langsung dimengerti oleh penerima *e-mail* Anda.
- ✓ **Perhatikan penerima CC, dan perhatikan juga penerima BCC *e-mail* Anda.** Dianjurkan untuk mengirim *CC* ataupun *BCC* berdasarkan hak membaca *e-mail* tersebut.

## LAMPIRAN 4

### INSTRUMEN PENILAIAN KETRAMPILAN (LEMBAR OBSERVASI UNJUK KERJA)

#### A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap ketrampilan ini berupa Lembar Observasi unjuk kerja.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

#### B. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan pengamatan Guru pada saat praktek, menilai ketrampilan setiap peserta didik dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada Lembar Observasi unjuk kerja dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = apabila MEMENUHI 4 indikator

3 = apabila MEMENUHI 3 indikator

2 = apabila MEMENUHI 2 indikator

1 = apabila MEMENUHI 1 indikator

No	Butir Nilai	Indikator
1.	Pembuatan Email: Gmail	5. Siswa membuat email sesuai dengan format yang diberikan Guru
		4. Siswa membuat email namun tidak sesuai dengan format yang diberikan guru
		4. Siswa membuat email tidak sampai selesai
		3. Siswa tidak membuat email.
2.	Menggunakan Email	5. Siswa menggunakan email untuk mengirim tugas yang diberikan guru sesuai dengan format yang diberikan
		5. Siswa menggunakan email untuk mengirim tugas yang diberikan guru namun tidak sesuai format
		4. Siswa menggunakan email untuk mengirim tugas yang tidak sesuai
		2. Siswa tidak mengirim email

3.	Menerapkan tata krama penggunaan email	4. Siswa menuliskan CC, Subyek sesuai dengan format yang diberikan
		3. Siswa hanya menuliskan salah satu format yang diberikan
		2. Tidak menuliskan CC, Subyek sesuai dengan format yang diberikan
		1. Tidak mengirim email





## PETUNJUK PENGHITUNGAN SKOR SIKAP SOSIAL

### 1. Rumus Penghitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$$

- Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

### 2. Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir:  $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



Disusun oleh :

Nama : Andina Wahyu Winjani  
NIP : 11518244004  
Jabatan : PPL UNY 2015  
Unit Kerja : SMKN 3 Yogyakarta

PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA  
AGUSTUS 2015

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 3.1)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Kelas/Semester	: X TP
Program Keahlian	: Teknik Pemesinan
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Topik	: 1. Menerapkan Pengetahuann Komunikasi Dalam Jaringan (Daring Online)
Waktu	: 6 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti SMK kelas X :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif, dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1	1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya	

	terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.	
2	2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif dan peduli lingkungan.	2.1.1. Jujur dalam pengamatan. 2.1.2. Teliti dalam pengamatan.
3	3.2 Menerapkan komunikasi daring	3.2.1 Menjelaskan warga digitaal 3.2.2 Menjelaskan kewargaan digital 3.2.3 Menyebutkan komponen kewargaan digital 3.2.4 Menjelaskan t.h.i.n.k

### C. Tujuan Pembelajaran ( 6 Jam Pelajaran)

Dengan kegiatan diskusi dan pembelajaran praktik pada proses pembelajaran penjelasan & pendeskripsian komunikasi dalam jaringan diharapkan siswa mempertebal keyakinan terhadap kebesaran Tuhan, Jujur dan teliti dalam pengamatan, serta dapat:

- 1 Menjelaskan warga digital
- 2 Menjelaskan kewargaan digital
- 3 Menyebutkan komponen kewargaan digital
- 4 Menjelaskan t.h.i.n.k

### D. Materi Pembelajaran

Penjelasan dan pendeskripsian komunikasi dalam jaringan:

- 1 Warga Digital
- 2 Kewargaan Digital
- 3 Konponen kewargaan digital
- 4 t.h.i.n.k

### E. Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model: Ceramah

Metode: Diskusi

#### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media

Laptop, LCD, Software RealVNC

2. Alat dan Bahan

Lembar kerja siswa

3. Sumber Belajar

Simulasi Digital Jilid I Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2013

#### G. Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan 2 (6 x 45 menit)

Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		1. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan peserta didik 2. Guru mereview materi yang telah disampaikan sebelumnya	15 menit
Kegiatan Inti	Mengamati	Menjelaskan dan mendeskripsikan warga digital, kewargaan digital, komponen kewargaan digital dan t.h.i.n.k	120menit
	Menanya	Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang teknik e-mail, cara membuat akun serta tata cara berkomunikasi melalui email.	
	Eksperimen/ eksplorasi	Mengumpulkan data dari sumber pustaka, benda konkrit, dokumen, penjelasan guru untuk menjawab pertanyaan yang diajukan	

		tentang warga digital, cara membuatnya serta tata krama menggunakannya.	
	Mengasosiasi	Mengkategorikan data dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait dengan warga digital	
	Mengkomunikasikan	Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang warga digital, serta komponen kewargaan digital.	
Penutup		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dan guru mereview hasil kegiatan pembelajaran.</li> <li>2. Guru memberi reward siswa yang memiliki kinerja baik.</li> <li>3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan berdoa dan memberikan pesan untuk tetap belajar.</li> </ol>	15 menit

## H. Penilaian

1. Sikap Spiritual
  - a. Teknik Penilaian : Observasi
  - b. Bentuk Instrumen : Lembar observasi
  - c. Kisi-kisi:

No.	Butir Nilai (Sikap Spiritual)	Indikator	Jumlah Butir
1	Mensyukuri kebesaran ciptaan Tuhan YME dengan mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan dan ketrampilan tentang sistem kontrol dalam	1. Menerima perbedaan ciri-ciri fisik teman di kelasnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan.	1

	kehidupan sehari-hari	2. Menerima dengan ikhlas ciri-ciri fisik yang dimiliki sebagai karuni Tuhan.	1
--	-----------------------	---	---

Instrumen: lihat *Lampiran 1*

## 2. Sikap Sosial

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi:

No.	Butir Nilai (Sikap Sosial)	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kejujuran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pengamatan terhadap objek yang relevan.</li> <li>2. Melakukan pengamatan dengan indera yang sesuai.</li> <li>3. Mencatat hasil pengamatan sesuai kenyataan.</li> <li>4. Melaporkan/mengkomunikasikan hasil pengamatan sesuai data yang diperoleh.</li> </ol>	1
2.	Ketelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pengamatan secara runtut.</li> <li>2. Melakukan pengamatan secara detil.</li> <li>3. Mencatat semua data/informasi yang diperoleh.</li> <li>4. Melaporkan/mengkomunikasikan hasil pengamatan/percobaan secara terperinci.</li> </ol>	1

Instrumen: lihat *Lampiran 2*

3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Tulis
- b. Bentuk Instrumen : Pilihan ganda
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	Jumlah Butir Soal	Nomor Butir Soal
1	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian warga digital	1	1
2	Peserta didik dapat menjelaskan kewargaan digital	1	2
3	Peserta didik dapat menyebutkan komponen kewargaan digital.	6	3-6,9,10
4	Peserta didik dapat menjelaskan tentang t.h.i.n.k	2	7-8
	Jumlah	10	

Instrumen: lihat *Lampiran 3*

Yogyakarta, 17 Agustus 2015

Guru Pembimbing

Guru Mata Pelajaran

Maryadi, S.Pd.T

Andina Wahyu Winjani

NIM 11518244004

## LAMPIRAN 1

### INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL (LEMBAR OBSERVASI)

#### A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap spiritual ini berupa Lembar Observasi.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

#### B. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan pengamatan Anda selama dua minggu terakhir, nilailah sikap setiap peserta didik Anda dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada Lembar Observasi dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = apabila SELALU melakukan perilaku yang diamati

3 = apabila SERING melakukan perilaku yang diamati

2 = apabila KADANG-KADANG melakukan perilaku yang diamati

1 = apabila TIDAK PERNAH melakukan perilaku yang diamati

#### C. Lembar Observasi

##### LEMBAR OBSERVASI

Kelas :  
Semester : 1  
Tahun Pelajaran : 2015/2016  
Periode Pengamatan : Tanggal 11 Agustus 2015  
Butir Nilai : Mensyukuri kebesaran ciptaan Tuhan YME dengan mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap tentang keselamatan, kesehatan kerja dan lingkungan dalam menerapkan teknik penanganan material  
Indikator Sikap : 1. Menerima perbedaan ciri-ciri fisik teman di kelasnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan.  
2. Menerima dengan ikhlas ciri-ciri fisik yang dimiliki sebagai karunia Tuhan

## LAMPIRAN 2

**INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SOSIAL  
(LEMBAR OBSERVASI)**

**A. Petunjuk Umum**

1. Instrumen penilaian sikap sosial ini berupa Lembar Observasi.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

**B. Petunjuk Pengisian**

Berdasarkan pengamatan Anda selama dua minggu terakhir, nilailah sikap setiap peserta didik Anda dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada Lembar Observasi dengan ketentuan sebagai berikut:

4 = apabila MEMENUHI 4 indikator

3 = apabila MEMENUHI 3 indikator

2 = apabila MEMENUHI 2 indikator

1 = apabila MEMENUHI 1 indikator

<b>Sikap</b>	<b>Indikator</b>
<b>Kejujuran</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan pengamatan terhadap variabel/objek yang relevan.</li><li>2. Melakukan pengamatan dengan indera yang sesuai.</li><li>3. Mencatat hasil pengamatan sesuai kenyataan.</li><li>4. Melaporkan/ mengkomunikasikan hasil pengamatan/ percobaan sesuai data yang diperoleh.</li></ol>
<b>Ketelitian</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Melakukan pengamatan secara runtut.</li><li>2. Melakukan pengamatan secara detil.</li><li>3. Mencatat semua data/informasi yang diperoleh.</li><li>4. Melaporkan/ mengkomunikasikan hasil pengamatan/ percobaan secara terperinci.</li></ol>

LAMPIRAN 3

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN**

**A. Kisi – kisi Soal**

No.	Kompetensi dasar	Indikator	Indikator Soal	Jumlah Butir Soal	Bentuk soal	Nomor Soal
1.	3.1 Menerapkan komunikasi daring (online)	3.1.1 Menjelaskan pengertian warga digital	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian warga digital	1	Pilihan ganda	1
2.		3.2.1 Menjelaskan pengertian kewargaan digital	Peserta didik dapat menjelaskan kelebihan gmail	1	Pilihan ganda	2
		3.2.2 Menyebutkan komponen kewargaan digital	Peserta didik dapat menyebutkan fasilitas di dalam gmail	6	Pilihan ganda	3-6,9,10
		3.2.3 Menjelaskan apa itu t.h.i.n.k	Peserta didik dapat menjelaskan cara membuat dan menggunakan	2	Pilihan ganda	7-8

No.	Kompetensi dasar	Indikator	Indikator Soal	Jumlah Butir Soal	Bentuk soal	Nomor Soal
			n akun Gmail			
			Jumlah	10		

Nama :

No.abs/Kelas :

**Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang benar!**

1. Orang yang sadar apa yang baik apa yang salah, menunjukkan kecerdasan perilaku teknologi, dan membuat pilihan yang tepat ketika menggunakan teknologi disebut
  - a. Kewargaan digital
  - b. Warga Digital
  - c. Komunitas Digital
  - d. Akses Digital
2. Kewargaan digital adalah
  - a. Konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar.
  - b. Tindakan yang tepat dan bertanggung jawab terkait dengan penggunaan teknologi.
  - c. E-mail, sms, chatting, forum
  - d. Sesuatu yang harus dipenuhi
3. Segala proses jual-beli yang dilaksanakan secara daring disebut
  - a. Kesehatan digital
  - b. Etiket Digital
  - c. Transaksi Digital
  - d. Keamanan digital

4. Meretas informasi dari website, plagiarism, membuat virus merupakan contoh perbuatan melanggar ....
  - a. Kesehatan digital
  - b. Etiket Digital
  - c. Transaksi Digital
  - d. Hukum Digital
5. Meng-install anti virus, firewall, membackup data merupakan contoh dari komponen digital ....
  - a. Keamanan digital
  - b. Etiket Digital
  - c. Transaksi Digital
  - d. Hukum Digital
6. Yang termasuk hukum siber di Indonesia, kecuali ....
  - a. Aspek hak cipta
  - b. Aspek Yuridiksi
  - c. Aspek privat belajar
  - d. Aspek merek dagang
7. Yang termasuk dengan hak digital adalah?
  - a. Kebebasan menulis blog
  - b. Bertutur kata sopan
  - c. Pembajakan konten
  - d. Menyebarkan informasi palsu
8. Etiket digital adalah
  - a. Menjaga perasaan dan kenyamanan pengguna lain
  - b. Aturan tata krama dalam komunikasi dalam jaringan
  - c. Proses belajar mengajar mengenai teknologi dan pemanfaatannya.
  - d. Proses jual beli dalam jaringan
9. Penyederhanaan 9 komponen kewargaan digital adalah t.h.i.n.k, salah satunya adalah ....
  - a. True
  - b. Told
  - c. Trust

- d. Twin
- 10. Saat berkomunikasi dalam jaringan kita tidak boleh menggunakan kata-kata yang menyinggung orang lain dan tidak santun. Hal ini disebut dengan ...
  - a. Necessary
  - b. Hurtful
  - c. Illegal
  - d. Kind

**B. Kunci Jawaban dan Kriteria penilaian**

- 1) B
- 2) A
- 3) C
- 4) D
- 5) A
- 6) C
- 7) A
- 8) B
- 9) A
- 10) D



## **LAMPIRAN 5**

### **LabSheet**

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 10/8/15		Hal 1

## 1. Kompetensi

3.1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)

## 2. Indikator

Setelah melakukan pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

- 3.1.1 Menjelaskan pengertian komunikasi
- 3.1.2 Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan
- 3.1.3 Mengenali jenis komunikasi
- 3.1.4 Mengenali fungsi dan jenis komunikasi daring
- 3.1.5 Mengenali komponen pendukung komunikasi dalam jaringan.

## 3. Dasar Teori

Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk mengubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu yang diharapkan (Effendy, 2000 : 13). Komunikasi adalah proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan, informasi, dari seseorang ke orang lain (Handoko, 2002 : 30).

Tidak ada kelompok yang dapat eksis tanpa komunikasi. Menurut Robbins (2002 : 310) komunikasi adalah pentransferan makna di antara anggota kelompok. Lewat pentransferan makna, informasi dan gagasan dapat dihantarkan. Tetapi komunikasi bukan hanya sekedar menanamkan makna tetapi juga harus dapat dipahami. Rumusan ilmiah tersebut di atas barangkali tidak mudah dicerna. Definisi atau batasan komunikasi yang lebih merakyat dan mudah dipahami adalah seperti yang dikemukakan oleh Masrini (Pelajaran Bahasa Prancis untuk Pemula, 2003) dalam bahasa Betawi sebagai berikut: “*gua ngomong lu ngarti, lu ngomong gua ngarti.*” Atau, dalam ragam tulis akan berbunyi sebagai berikut.

Komunikasi terjadi jika saya berbicara, Anda mengerti, dan sebaliknya jika Anda yang berbicara, saya mengerti.

Beberapa fungsi dari komunikasi antara lain sebagai berikut.

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 10/8/15		Hal 2

- Sebagai informasi: komunikasi membantu proses penyampaian informasi yang diperlukan individu dan kelompok untuk mengambil keputusan dengan meneruskan data dan menilai pilihan-pilihan alternatif.
- Sebagai kendali: komunikasi bertindak untuk mengendalikan perilaku anggota dalam beberapa cara, setiap organisasi mempunyai wewenang dan garis panduan formal yang harus dipatuhi oleh karyawan.
- Sebagai motivasi: komunikasi membantu perkembangan motivasi dengan menjelaskan kepada para karyawan apa yang harus dilakukan bagaimana mereka bekerja baik dan apa yang dapat dikerjakan untuk memperbaiki kinerja jika itu di bawah standar.
- Sebagai pengungkapan emosional

### **Kita mengenal 2 (dua) jenis atau kategori komunikasi.**

- a. Komunikasi lisan atau verbal, yaitu komunikasi menggunakan kata-kata, baik hal itu diucapkan, maupun ditulis.
- b. Komunikasi nirkata atau nonverbal, yaitu komunikasi menggunakan bahasa tubuh, bahasa gerak atau gerak isyarat (*gesture*), atau gambar.

Berbekal pengetahuan jenis atau kategori komunikasi tersebut, dapat dikatakan bahwa komunikasi adalah perbuatan mentransfer pesan atau informasi dari satu tempat ke tempat lain, baik secara verbal atau lisan (menggunakan suara), tertulis (menggunakan barang cetak atau media digital seperti buku, majalah, laman, atau surel), maupun secara nirkata atau nonverbal (menggunakan

bahasa tubuh, gerak isyarat (*gesture*), serta tekanan atau tinggi nada suara. Kemampuan seseorang berkomunikasi diukur dari seberapa akurat informasi atau pesan yang dikirim oleh **komunikator** (pengirim informasi) dapat diterima oleh **komunikan** (penerima informasi) dan sebaliknya. Hal tersebut juga menjadi ukuran seberapa mahir kita berkomunikasi.

### **Pengertian Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)**

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 10/8/15		Hal 3

Setelah memahami makna komunikasi, sampailah kita pada Komunikasi Daring. Istilah Komunikasi Daring mengacu pada membaca, menulis, dan berkomunikasi melalui / menggunakan jaringan komputer. (Warschauer, M. 2001 pp. 207-212) Dengan kata lain, Komunikasi Daring adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan

Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau *cyberspace*.

Perkembangan pertama komunikasi daring dimulai pada tahun 1960-an, ketika peneliti Amerika mengembangkan protokol yang memungkinkan mengirim dan menerima informasi atau pesan melalui komputer (Hafner & Lyon, 1996). Protokol tersebut dinamakan ARPANET, yang diluncurkan pada tahun 1969, akhirnya berkembang menjadi Internet. Internet berasal dari *interconnected networks* yang disingkat menjadi *Internetwork*, atau *Internet*, yang digunakan oleh sekitar 200 juta orang di seluruh dunia pada pergantian millennium ke-3.

Komunikasi daring menjadi mungkin dalam dunia pendidikan pertama kali pada tahun 1980-an, setelah pengembangan dan penyebaran komputer pribadi atau PC (*personal computer*). Latar belakang komunikasi daring dalam pembelajaran dan penelitian dapat dibagi menjadi dua periode yang berbeda, ditandai oleh pengenalan komputer sebagai media pendidikan pada tahun 1980-an dan munculnya *world wide web* pada pertengahan 1990-an.

Pada periode pertama, sejak pertengahan 1980-an para pendidik menemukan potensi media pendidikan untuk pengajaran bahasa (Cummins, 1986). Integrasi komunikasi yang dimediasi komputer di dalam kelas itu sendiri dibagi menjadi dua: yang pertama, beberapa pendidik mulai menggunakan *e-mail* untuk mengatur pertukaran informasi jarak jauh, dan yang kedua, pendidik mulai menggunakan program perangkat lunak sinkron (*Daedalus Interchange*.

Daedalus Inc, 1989) untuk memungkinkan percakapan komputer antarkelas. Komunikasi daring atau komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan informasi atau pesan dilakukan dengan menggunakan Internet, atau melalui dunia maya (*cyberspace*). Komunikasi virtual pada abad ini dapat dilakukan di mana saja serta kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah pada penggunaan Internet. Internet adalah media komunikasi yang cukup

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 10/8/15		Hal 4

efektif dan efisien dengan tersedianya berbagai layanan fasilitas seperti web, chatting (mIR chat, Yahoo Masanger, Gtalk, dll), *email friendster*, *facebook* dan *twitter*.

Begitu banyak fasilitas yang ditawarkan dalam dunia maya untuk melakukan komunikasi, dan keberadaannya semakin membuat manusia tergantung pada teknologi. Ketergantungan tersebut dapat dilihat pada maraknya penjualan ponsel dengan harga murah dan tawaran kelengkapan fasilitas untuk mengakses Internet. Kegemaran berkomunikasi yang bermedia Internet ini menimbulkan suatu komunitas baru yang disebut **komunitas virtual**.

### **Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Daring**

Komunikasi daring memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan komunikasi konvensional, antara lain sebagai berikut.

- Dapat dilakukan kapan saja di mana saja: dengan komunikasi daring, setiap pengguna dapat melakukan komunikasi di mana saja dan kapan saja, dengan syarat terkoneksi dengan jaringan internet dan memiliki sarana yang mencukupi.
- Efisiensi biaya: berbeda dengan komunikasi konvensional, komunikasi daring tidak memerlukan pihak yang berkomunikasi untuk bertemu tatap muka, dengan komunikasi daring Anda dapat menghemat biaya transportasi.
- Efisiensi waktu: komunikasi dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus membuang waktu dengan melakukan perjalanan. Pesan komunikasi dapat disampaikan pada saat itu juga dalam hitungan detik walaupun kedua pihak yang berkomunikasi saling berjauhan.

Penggunaan jenis sarana komunikasi akan mempengaruhi keserempakan waktu komunikasi. Terdapat 2 jenis komunikasi daring.

#### **a) Komunikasi daring sinkron (serempak)**

Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 10/8/15		Hal 5

serempak, waktu nyata (*real time*). Contoh komunikasi sinkron antara lain sebagai berikut:

- ***Text chat***

*Text chat* adalah sebuah fitur, aplikasi, atau program dalam jaringan Internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang daring (yang sama - sama sedang menggunakan Internet).

**b) Komunikasi daring asinkron (tak serempak)**

Komunikasi daring tak serempak atau asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh komunikasi daring asinkron adalah *e-mail*, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui *World Wide Web*.

**Komponen Pendukung Komunikasi Daring**



Terdapat beberapa komponen yang harus tersedia sebelum komunikasi daring dapat dilakukan. Komponen-komponen tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian sebagai berikut.

1. Komponen perangkat keras (*hardware*)

Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet.

2. Komponen perangkat lunak (*software*)

3. Komponen perangkat nalar atau akal (*brainware*)

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK			
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)			
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)		
Semester 1	Revisi : 1	Tgl 10/8/15	Hal 6	

Nama :



Kelas/No.Abs :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan pengertian komunikasi!
2. Sebutkan jenis komunikasi!
3. Jelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan!
4. Sebutkan fungsi dan jenis komunikasi komunikasi daring!
5. Sebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan!
6. Identifikasi jenis komunikasi!
7. Identifikasi fungsi dan jenis komunikasi komunikasi daring!

Identifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan!

Jawab:

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK			
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)			
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)		
Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15	Hal 1	

## 1. Kompetensi

4.1 Menyajikan hasil komunikasi daring (online).

## 2. Indikator

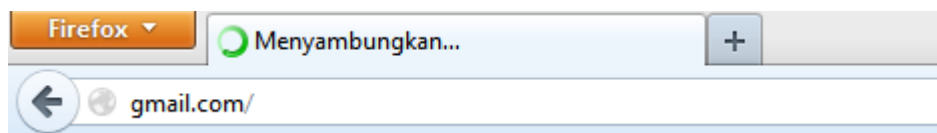
Setelah melakukan pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

4.1.1 Melaksanakan komunikasi daring

## 3. Dasar Teori

Mempertimbangkan berbagai fasilitas yang dimiliki oleh Gmail, dalam proses pembelajaran ini, digunakan Gmail sebagai media berkomunikasi daring asinkron. Untuk mendapatkan layanan Gmail, Anda harus membuat akun Gmail dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

a. Buka halaman Mozilla Firefox dengan alamat pada address bar : gmail.com

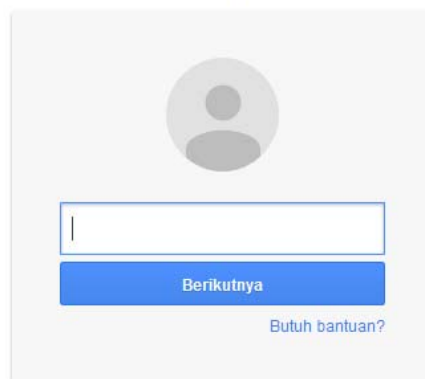


b. Maka akan muncul tampilan seperti ini. Klik “Buat akun”.





Satu akun untuk seluruh Google.

Masuk untuk melanjutkan ke Gmail




[Buat akun](#)

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK			
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)			
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)		
Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15	Hal 2	

### Buat Akun Google Anda


Anda hanya membutuhkan satu akun

Satu nama pengguna dan sandi memberikan Anda akses ke semua produk Google.



Nikmati semuanya

Beralih antar-perangkat dan lanjutkan lagi yang tadi Anda tinggalkan.



**Nama**

Nama Depan  Nama Belakang

**Pilih nama pengguna Anda**

@gmail.com

**Buat sandi**

**Konfirmasi sandi Anda**

**Tanggal lahir**

Tahun  Bulan  Tanggal

**Gender**


Saya...

**Ponsel**

**Alamat email Anda saat ini**

**Buktikan bahwa Anda bukan robot**

Lewati verifikasi ini (mungkin dibutuhkan verifikasi telepon)



**Ketik teks:**

**Lokasi**

Indonesia

Saya menyetujui [Persetujuan Layanan dan Kebijakan Privasi Google](#)

Langkah berikutnya

Pelajari mengapa kami meminta informasi ini.

- c. Isilah semua kolom isian dengan biodata diri Anda.
- Pada “Pilih nama pengguna Anda” isilah sesuai dengan nama pengguna yang diinginkan. Isian ini, digabungkan dengan @gmail.com, nantinya akan menjadi alamat *e-mail* yang digunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Sebagai contoh, si Ali menggunakan nama pengguna ali2015, maka Ali mempunyai alamat email [ali2015@gmail.com](mailto:ali2015@gmail.com). Nama pengguna terdiri atas 6 – 20 karakter yang merupakan gabungan dari angka, huruf, dan tanda titik (.). Jangan gunakan spasi dalam pengisian nama pengguna. Bila nama pengguna yang Anda isikan telah digunakan oleh orang lain, Gmail akan memberitahukan dan meminta Anda untuk memilih nama pengguna yang lain. Contoh, si Ali ingin menggunakan nama pengguna ali2015, ternyata nama tersebut telah digunakan oleh orang lain. Maka Ali harus mengubah nama penggunanya, misalnya dengan menambahkan titik sehingga menjadi ali.2015. Jika nama ini belum ada yang memakai, Google akan menyetujui, dan Anda diminta untuk menentukan kata sandi (*password*).
  - Klik “Buat sandi” dan ketikkan kata sandi (*password*) yang ingin Anda gunakan. Pada kolom isian “Konfirmasi sandi Anda” ketikkan kode sandi yang sama dengan kata sandi yang telah Anda isikan pada kolom isian

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 3

sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengguna tidak lupa ataupun salah ketik saat mengisi kolom isian sandi. Jika Anda sulit mengingatnya, catatlah nama pengguna dan kata sandi di tempat yang mudah Anda capai, karena pasangan nama pengguna dan kata sandi diperlukan untuk mengakses kembali akun Anda.

- Pada bagian/kolom kode verifikasi (*captcha = Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart*), ketikkan sesuai dengan kode yang tertera, biasanya terdiri atas huruf atau kombinasi huruf dan angka. Jika Anda menjumpai kesulitan membaca kode verifikasi tersebut, tekan tombol *refresh* di samping kolom kode verifikasi tersebut, hingga Anda dapat membaca dengan jelas, kemudian mengisikannya ke dalam kolom yang tersedia.
- Klik langkah berikutnya

d. Maka akan tampil

#### Verifikasi akun Anda

Kurang sedikit lagi! Kami tinggal **memverifikasi akun** agar Anda dapat mulai menggunakannya.

Nomor telepon

mis: (061) 2345678

- Google hanya akan menggunakan nomor ini untuk keamanan akun.
- Dapat dikenakan tarif SMS standar.

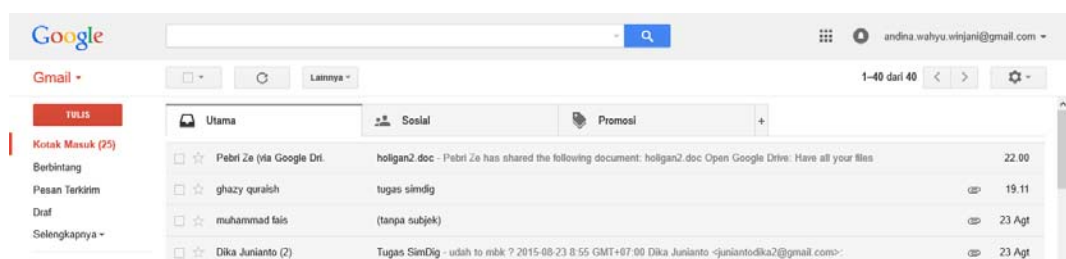
Bagaimana seharusnya kami mengirimkan kode?

- Pesan teks (SMS)  
 Panggilan Suara

[Lanjutkan](#)

Penting: Google tidak akan pernah membagi nomor Anda dengan perusahaan lain atau menggunakannya untuk tujuan pemasaran.

- e. Klik lanjutkan, Isikan kode yang terkirim pada telepon genggam Anda.  
f. Klik “Lanjutkan ke Gmail”.





g. Tugas

h. Buatlah email dengan nama : [namalengkap.noabsen@gmail.com](mailto:namalengkap.noabsen@gmail.com)

i. Tugas!

- 1) Jelaskan pengertian email!
- 2) Jelaskan kelebihan Gmail!

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)		3 x 45 Menit	
Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15	Hal 4		

- 3) Sebutkan fasilitas yang ada di Gmail!
- 4) Sebutkan 5 contoh tata krama dalam komunikasi asinkron!
- 5) Jelaskan apa yang dimaksud CC, BCC!

j. Diketik di MS. Word dengan ketentuan MS. Word yaitu

Jenis huruf : Times New Roman

Ukuran : 12



Line spacing : 1.0

Simpan dengan : Namalengkap.No.Abs

k. Kirim tugas ke:

alamat email : [andina.wahyu.winjani@gmail.com](mailto:andina.wahyu.winjani@gmail.com)

subyek : Tugas simdig 1



	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 1

Nama :



No.abs/Kelas :

**Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang benar!**

1. Orang yang sadar apa yang baik apa yang salah, menunjukkan kecerdasan perilaku teknologi, dan membuat pilihan yang tepat ketika menggunakan teknologi disebut
  - a. Kewargaan digital
  - b. Warga Digital
  - c. Komunitas Digital
  - d. Akses Digital
2. Kewargaan digital adalah
  - a. Konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar.
  - b. Tindakan yang tepat dan bertanggung jawab terkait dengan penggunaan teknologi.
  - c. E-mail, sms, chatting, forum
  - d. Sesuatu yang harus dipenuhi
3. Segala proses jual-beli yang dilaksanakan secara daring disebut
  - a. Kesehatan digital
  - b. Etiket Digital
  - c. Transaksi Digital
  - d. Keamanan digital
4. Meretas informasi dari website, plagiarism, membuat virus merupakan contoh perbuatan melanggar ....
  - a. Kesehatan digital
  - b. Etiket Digital
  - c. Transaksi Digital
  - d. Hukum Digital
5. Meng-install anti virus, firewall, membackup data merupakan contoh dari komponen digital ....
  - a. Keamanan digital
  - b. Etiket Digital
  - c. Transaksi Digital
  - d. Hukum Digital
6. Yang termasuk hokum siber di Indonesia, kecuali ....
  - a. Aspek hak cipta
  - b. Aspek Yuridiksi

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 2

- c. Aspek privat belajar
  - d. Aspek merek dagang
7. Yang termasuk dengan hak digital adalah?
    - a. Kebebasan menulis blog
    - b. Bertutur kata sopan
    - c. Pembajakan konten
    - d. Menyebarkan informasi palsu
  8. Etiket digital adalah
    - a. Menjaga perasaan dan kenyamanan pengguna lain
    - b. Aturan tata krama dalam komunikasi dalam jaringan
    - c. Proses belajar mengajar mengenai teknologi dan pemanfaatannya.
    - d. Proses jual beli dalam jaringan
  9. Penyederhanaan 9 komponen kewargaan digital adalah t.h.i.n.k, salah satunya adalah ....
    - a. True
    - b. Told
    - c. Trust
    - d. Twin
  10. Saat berkomunikasi dalam jaringan kita tidak boleh menggunakan kata-kata yang menyinggung orang lain dan tidak santun. Hal ini disebut dengan ...
    - a. Necessary
    - b. Hurtful
    - c. Illegal
    - d. Kind

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK			
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)			
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)		
Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15	Hal 1	

## 1. Kompetensi

4.1 Menyajikan hasil komunikasi daring (online).

## 2. Indikator

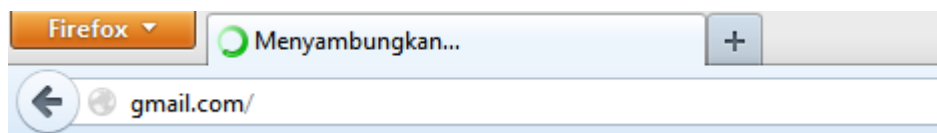
Setelah melakukan pembelajaran, siswa diharapkan dapat:

4.1.1 Melaksanakan komunikasi daring

## 3. Dasar Teori

Mempertimbangkan berbagai fasilitas yang dimiliki oleh Gmail, dalam proses pembelajaran ini, digunakan Gmail sebagai media berkomunikasi daring asinkron. Untuk mendapatkan layanan Gmail, Anda harus membuat akun Gmail dengan mengikuti langkah-langkah berikut.

a. Buka halaman Mozilla Firefox dengan alamat pada address bar : gmail.com

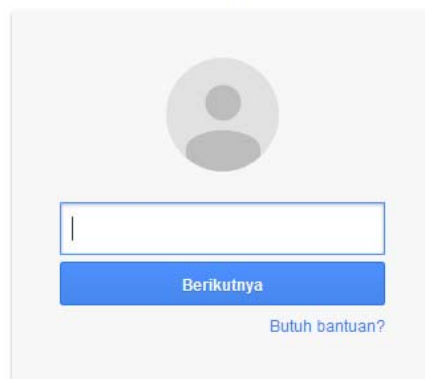


b. Maka akan muncul tampilan seperti ini. Klik “Buat akun”.





Satu akun untuk seluruh Google.

Masuk untuk melanjutkan ke Gmail




[Buat akun](#)

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK			
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)			
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)		
Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15	Hal 2	

### Buat Akun Google Anda


Anda hanya membutuhkan satu akun

Satu nama pengguna dan sandi memberikan Anda akses ke semua produk Google.



Nikmati semuanya

Beralih antar-perangkat dan lanjutkan lagi yang tadi Anda tinggalkan.



**Nama**

Nama Depan  Nama Belakang

**Pilih nama pengguna Anda**

@gmail.com

**Buat sandi**

**Konfirmasi sandi Anda**

**Tanggal lahir**

Tahun  Bulan  Tanggal

**Gender**


Saya...

**Ponsel**

**Alamat email Anda saat ini**

**Buktikan bahwa Anda bukan robot**

Lewati verifikasi ini (mungkin dibutuhkan verifikasi telepon)



**Ketik teks:**

**Lokasi**

Indonesia

Saya menyetujui [Pelayanan Layanan dan Kebijakan Privasi Google](#)

Langkah berikutnya

Pelajari mengapa kami meminta informasi ini.

c. Isilah semua kolom isian dengan biodata diri Anda.

- Pada “Pilih nama pengguna Anda” isilah sesuai dengan nama pengguna yang diinginkan. Isian ini, digabungkan dengan @gmail.com, nantinya akan menjadi alamat *e-mail* yang digunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Sebagai contoh, si Ali menggunakan nama pengguna ali2015, maka Ali mempunyai alamat email [ali2015@gmail.com](mailto:ali2015@gmail.com). Nama pengguna terdiri atas 6 – 20 karakter yang merupakan gabungan dari angka, huruf, dan tanda titik (.). Jangan gunakan spasi dalam pengisian nama pengguna. Bila nama pengguna yang Anda isikan telah digunakan oleh orang lain, Gmail akan memberitahukan dan meminta Anda untuk memilih nama pengguna yang lain. Contoh, si Ali ingin menggunakan nama pengguna ali2015, ternyata nama tersebut telah digunakan oleh orang lain. Maka Ali harus mengubah nama penggunanya, misalnya dengan menambahkan titik sehingga menjadi ali.2015. Jika nama ini belum ada yang memakai, Google akan menyetujui, dan Anda diminta untuk menentukan kata sandi (*password*).
- Klik “Buat sandi” dan ketikkan kata sandi (*password*) yang ingin Anda gunakan. Pada kolom isian “Konfirmasi sandi Anda” ketikkan kode sandi yang sama dengan kata sandi yang telah Anda isikan pada kolom isian

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 3

sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengguna tidak lupa ataupun salah ketik saat mengisi kolom isian sandi. Jika Anda sulit mengingatnya, catatlah nama pengguna dan kata sandi di tempat yang mudah Anda capai, karena pasangan nama pengguna dan kata sandi diperlukan untuk mengakses kembali akun Anda.

- Pada bagian/kolom kode verifikasi (*captcha = Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart*), ketikkan sesuai dengan kode yang tertera, biasanya terdiri atas huruf atau kombinasi huruf dan angka. Jika Anda menjumpai kesulitan membaca kode verifikasi tersebut, tekan tombol *refresh* di samping kolom kode verifikasi tersebut, hingga Anda dapat membaca dengan jelas, kemudian mengisikannya ke dalam kolom yang tersedia.
- Klik langkah berikutnya

d. Maka akan tampil

#### Verifikasi akun Anda

Kurang sedikit lagi! Kami tinggal [memverifikasi akun](#) agar Anda dapat mulai menggunakannya.

Nomor telepon

mis: (061) 2345678

- Google hanya akan menggunakan nomor ini untuk keamanan akun.
- Dapat dikenakan tarif SMS standar.

Bagaimana seharusnya kami mengirimkan kode?

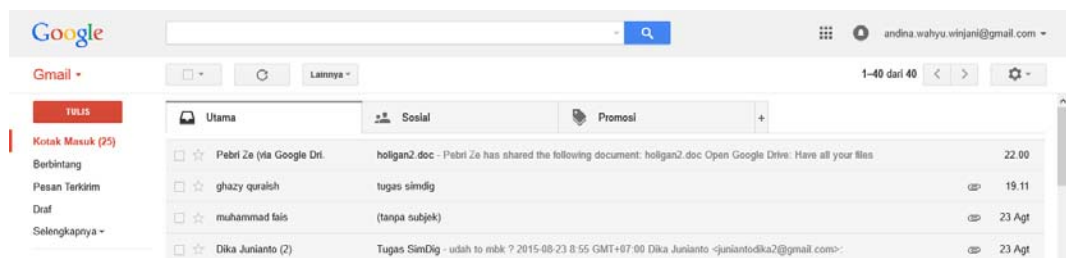
- Pesan teks (SMS)  
 Panggilan Suara

[Lanjutkan](#)

Penting: Google tidak akan pernah membagi nomor Anda dengan perusahaan lain atau menggunakannya untuk tujuan pemasaran.

e. Klik lanjutkan, Isikan kode yang terkirim pada telepon genggam Anda.

f. Klik “Lanjutkan ke Gmail”.



g. Setelah membuat Gmail, buatlah di Microsoft Word tampilan daftar isi seperti ini

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 4

## Daftar Isi

BAB I PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA .....	2
1.1. Definisi Perangkat Lunak Pengolah Kata .....	2
1.2. Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Kata .....	2
1.2.1. Lotus Word Pro .....	2
1.2.3. Star Office Writer .....	2
1.2.4. Open Office Writer .....	2
1.2.5. Microsoft Word .....	2
1.3. Mengoperasikan Microsoft Word 2007 .....	3
1.3.1. Melalui Menu RUN .....	3
Langkah- langkah menjalankan Microsoft Word dari menu Run sebagai berikut.....	3
1.3.2. Melalui Search .....	3
Langkah-langkah menjalankan Microsoft Word dari menu Search sebagai berikut .....	3

h. Teks untuk daftar isi, sebagai berikut:

## **BAB I**

### **PERANGKAT LUNAK PENGOLAH KATA**

#### **1.1. Definisi Perangkat Lunak Pengolah Kata**

Perangkat lunak Word Processor (selanjutnya disebut pengolah kata) adalah suatu program pengolah dokumen berisi teks dan gambar yang memiliki banyak keistimewaan dan sangat professional dibanding dengan program teks yang sudah ada.

#### **1.2. Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Kata**

Perangkat lunak pengolah kata yang banyak digunakan saat ini adalah MS.Word. MS.Word ini banyak digunakan, namun kita perlu mengenal beberapa perangkat lunak pengolah kata antara lain:

##### **1.2.1. Lotus Word Pro**

Aplikasi pengolah kata yg dikeluarkan oleh IBM. Kelebihan dari Lotus Word Pro adalah kemampuan untuk mempertukarkan file dokumen dengan Microsoft Word. Lotus Word Pro juga dapat membuka file-file word dan beberapa aplikasi pengolah kata yg lain.

##### **1.2.2. Corel Word Perfect**

Merupakan program aplikasi pengolah kata yg dapat dijalankan dikomputer dengan sistem operasi Windows. Kelemahan dari WordPerfect adalah dari segi kebutuhan Hard Ware.

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK			
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)			
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)		
Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15	Hal 5	

### 1.2.3. Star Office Writer

Aplikasi pengolah kata yg bersifat multiplatform, artinya dapat dijalankan di berbagai sistem operasi, termasuk Linux, Solaris, Unix, dan Windows. Kelebihan dari Star Office Writer adalah mempunyai banyak contoh memo, faks, surat, resume, dan dokumen untuk mempermudah pekerjaan dengan cara memanfaatkan contoh-contoh tersebut.

### 1.2.4. Open Office Writer

Aplikasi pengolah kata yg bersifat open source, artinya kita dapat mendownloadnya dari Internet ([www.openoffice.org](http://www.openoffice.org)) dan menggunakannya secara gratis. Kelebihan dari yg lainnya adalah dapat dijalankan di berbagai platform sistem operasi, seperti Windows, Linux, Solaris, dan Mac Os. Writer merupakan aplikasi yg dilengkapi semua fitur yg kita harapkan dari sebuah aplikasi pengolah kata.

### 1.2.5. Microsoft Word

Microsoft word atau sering disebut Ms. Word. Dikeluarkan oleh perusahaan perangkat lunak terbesar didunia Microsoft Corp. Microsoft Word dikeluarkan dalam satu paket dengan aplikasi perkantoran yg lain, yakni Microsoft Excel, Microsoft Access, dan Microsoft PowerPoint. Word merupakan program pengolah kata yg paling sering digunakan karena Word mempunyai kemampuan yg sangat andal untuk membuat berbagai jenis dokumen. Kelebihan-kelebihan dari Word adalah kemampuannya untuk menyisipkan objek-objek.

## 1.3. Mengoperasikan Microsoft Word 2007

### 1.3.1. Melalui Menu RUN

Langkah- langkah menjalankan Microsoft Word dari menu Run sebagai berikut.

- Klik menu **Start**
- Klik menu **Run**
- Klik **Browse**
- Cari letak dari file yang akan kita buka.
- Misalnya di **Program Files\Microsoft Office\WINWORD.exe.** setelah terpilih klik **OK.**

### 1.3.2. Melalui Search

Langkah-langkah menjalankan Microsoft Word dari menu Search sebagai berikut.

- Klik **Start**
  - Klik **Search**
  - Klik **All files and folders**
  - Pada form isian kita bisa menuliskan nama file yang ingin kita cari, misalnya **Winword**
- i. Ketentuan MS. Word yaitu
- Jenis huruf : Times New Roman

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Menyajikan Hasil Komunikasi Daring (Online)		3 x 45 Menit	
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15	Hal 6	

Ukuran : 12

Line spacing : 1.0

Simpan dengan : Namalengkap.No.Abs

Ukuran judul : 16

j. Ukuran heading

- Heading 1 : (judul) ukuran huruf 16, Bold, Times New Roman
- Heading 2, Heading 3 : ukuran huruf 12 Bold, Times New Roman

k. Untuk membuat daftar isi, caranya adalah sebagai berikut:

- Menggunakan fasilitas Styles-Heading.
- Blok kata / kalimat yang akan dijadikan Heading 1, misal **Bab I. Perangkat Lunak Pengolah Kata**
- Pada tab Home – Styles pilih heading 1 untuk menunjukkan judul bab.
- Untuk membuat subbab (Heading 2) blok kata / kalimat yang diinginkan. Misalnya : A. **Definisi Perangkat Lunak Pengolah Kata**
- Pada tab Home – Styles pilih Heading 2. Lakukan pada subbab lain seperti poin 3 dan 4.

l. Setelah selesai, silahkan laporkan ke guru untuk di nilai secara langsung.

m. Kirim tugas ke:

alamat email : [andina.wahyu.winjani@gmail.com](mailto:andina.wahyu.winjani@gmail.com)

subyek : Tugas simdig 2

## Daftar Isi

SIMULASI DIGITAL.....	2
A. KOMUNIKASI.....	2
1. Komunikasi.....	2
2. Fungsi komunikasi adalah :.....	2
2.1. Sebagai informasi.....	2
2.2. Sebagai kendali .....	2
2.3. Sebagai motivasi .....	2
2.4. Pengungkap emosional.....	2
B. EMAIL.....	2
C. KOMUNIKASI DALAM JARINGAN (DARING).....	3
1. JENIS KOMUNIKASI JARINGAN.....	3
1.1. Komunikasi dalam jaringan sinkron.....	3
1.2. Komunikasi dalam jaringan asinkron.....	3
2. KOMPONEN PENDUKUNG KOMUNIKASI DALAM JARINGAN .....	4
2.1. Hardware/perangkat keras.....	4
2.2. Software.....	4
2.3. Brainware.....	4
D. KEWARGAAN DIGITAL.....	4
1. Warga digital.....	4
2. Kewargaan Digital .....	4
3.1. Lingkungan Belajar dan Akademis .....	4
3.1.1. Akses Digital.....	4
3.1.2. Komunikasi Digital .....	5
3.1.3. Literasi Digital .....	5
3.2. Lingkungan Sekolah dan Tingkah Laku .....	5
3.2.1. Etiket Digital.....	5
3.2.2. Hak Digital .....	5
3.2.3. Keamanan Digital .....	5
3.3. Kehidupan Anda di Luar Lingkungan Sekolah .....	5
3.3.1. Hukum Digital .....	5
3.3.2. Transaksi Digital .....	5
3.3.3. Kesehatan Digital .....	5

# **SIMULASI DIGITAL**

## **A. KOMUNIKASI**

### **1. Komunikasi**

Komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yg dimaksud dapat dipahami. Jika anda berbicara sedangkan mitra bicara anda tidak mengerti, atau sebaliknya, maka komunikasi belum terjadi.

### **2. Fungsi komunikasi adalah :**

#### **2.1. Sebagai informasi**

Komunikasi membantu proses penyampaian informasi yang diperlukan individu dan atau kelompok untuk mengambil keputusan dengan meneruskan data dan menilai pilihan-pilihan alternatif

#### **2.2. Sebagai kendali**

Komunikasi bertindak untuk mengendalikan perilaku anggota dalam beberapa cara, setiap organisasi mempunyai wewenang dan garis panduan formal yang harus dipatuhi oleh karyawan.

#### **2.3. Sebagai motivasi**

Komunikasi membantu perkembangan motivasi dengan menjelaskan para karyawan apa yang harus dilakukan bagaimana mereka bekerja baik dan apa yang dapat dikerjakan untuk memperbaiki kinerja jika itu di bawah standar

#### **2.4. Pengungkap emosional**

Bagi sebagian komunitas, mereka memerlukan interaksi social, komunikasi yang terjadi di dalam komunitas itu merupakan cara anggota untuk menunjukkan kekecewaan dan rasa puas. Oleh karena itu, komunikasi menyiarkan ungkapan emosional dari perasaan dan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan social

## **B. EMAIL**

E-mail merupakan singkatan dari Elektronik Mail yang berarti surat menyurat dalam Internet. E-mail banyak digunakan karena alasan mudah

dikirim dan cepat sampai tujuan. E-mail tidak memerlukan kertas atau perangkat, melainkan cukup mengetik melalui keyboard dan dalam hitungan detik setelah dikirim, surat akan sampai tujuan meskipun jarak penerima mencapai ribuan kilometer, tanpa batasan ruang dan waktu.

E-mail merupakan salah satu fasilitas dari Internet yang paling sering digunakan dan paling populer. Setidaknya setiap orang yang mengakses Internet, mereka pasti tidak lupa memeriksa kotak masuk (inbox) dalam emailnya, karena hanya inilah sarana pengiriman surat yang paling murah di dunia.

### **C. KOMUNIKASI DALAM JARINGAN (DARING)**

Istilah komunikasi dalam jaringan mengacu pada membaca, menulis, dan berkomunikasi melalui/menggunakan jaringan computer. Komunikasi dalam jaringan adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu biasa disebut komunikasi dunia maya atau cyberspace.

Komunikasi dalam jaringan pertama dimulai tahun 1960, di sebuah universitas of Hawaii yang memiliki daerah yang luas dan berkeinginan untuk menghubungkan computer-computer yang tersebar di kampus tersebut.

#### **1. JENIS KOMUNIKASI JARINGAN**

##### **1.1. Komunikasi dalam jaringan sinkron**

Komunikasi dalam jaringan secara real time menggunakan komputer sebagai media, disebut dengan komunikasi dalam jaringan serempak/sinkron. Contoh komunikasi sinkron misalkan aplikasi chat (yahoo messenger, google talk, MIRC dll), video chat (skype, line, facetime, google+ hangout, dll).

##### **1.2. Komunikasi dalam jaringan asinkron**

Komunikasi dalam jaringan secara tunda menggunakan komputer sebagai media, disebut dengan komunikasi dalam jaringan tak serempak/asinkron. Contoh komunikasi asinkron misalnya aplikasi e-mail, video streaming, dll).

## **2. KOMPONEN PENDUKUNG KOMUNIKASI DALAM JARINGAN**

### **2.1. Hardware/perangkat keras**

Perangkat yang bentuknya dapat dilihat atau diraba oleh manusia.  
contoh : komputer, headset, microphone, dan perangkat pendukung koneksi internet

### **2.2. Software**

Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Software digunakan sebagai perantara antara perangkat keras (hardware) dengan pengguna (brainware).

### **2.3. Brainware**

Brainware adalah pengguna software ataupun hardware untuk berkomunikasi dalam jaringan.

## **D. KEWARGAAN DIGITAL**

### **1. Warga digital**

Orang yang sadar akan hal baik dan yang buruk, menunjukkan kecerdasan perilaku teknologi, dan bisa membuat pilihan yang tepat saat menggunakan teknologi. Memanfaatkan TI untuk membentuk suatu komunitas, pekerjaan, dan berekreasi.

### **2. Kewargaan Digital**

Konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar. Atau juga dapat didefinisikan sebagai norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab atas penggunaan teknologi. Implikasi penggunaan teknologi dunia maya yang baik dan benar:

### **3. Komponen Kewargaan Digital**

#### **3.1. Lingkungan Belajar dan Akademis**

##### **3.1.1. Akses Digital**

Setiap orang punya hak untuk memakai fasilitas TIK, tapi tidak setiap orang punya kesempatan yang sama untuk mengakses teknologi.

### **3.1.2. Komunikasi Digital**

Setiap warga digital diharapkan mengetahui jenis-jenis komunikasi, dan mengetahui kelebihan dan kekurangan komunikasi-komunikasi tersebut.

### **3.1.3. Literasi Digital**

Proses belajar mengajar mengenai teknologi dan pemanfaatan teknologi.

## **3.2. Lingkungan Sekolah dan Tingkah Laku**

### **3.2.1. Etiket Digital**

Dibuat dengan tujuan menjaga perasaan dan kenyamanan user lainnya.

### **3.2.2. Hak Digital**

Setiap warga digital mempunyai hak privasi, kebebasan berbicara, dan lain-lain. Setiap warga digital juga punya kewajiban yang harus terpenuhi, membantu pemanfaatan teknologi, mengikuti aturan yang berlaku.

### **3.2.3. Keamanan Digital**

Warga digital harus hati-hati menjaga informasi dari pihak yang tidak bertanggung jawab.

## **3.3. Kehidupan Anda di Luar Lingkungan Sekolah**

### **3.3.1. Hukum Digital**

Mengatur etiket penggunaan teknologi dalam masyarakat.

### **3.3.2. Transaksi Digital**

Dalam jual-beli online, penjual dan pembeli harus menyadari resiko dan keuntungan jual-beli online.

### **3.3.3. Kesehatan Digital**

Dibalik manfaat teknologi digital, ada beberapa hal yang bisa mengancam kesehatan (baik fisik maupun mental). Untuk mencegahnya, kita harus menyadari bahaya yang dapat ditimbulkan teknologi digital.

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Latihan pra-MID			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 1

NAMA :

KELAS/NO.ABS :

I. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tanda silang (X) menurut jawaban yang benar!



1. Apa yang dimaksud dengan komunikasi ?
  - a. Proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan, informasi, dari seseorang ke orang lain.
  - b. Anda Berbicara Saya tidak mengerti dan sebaliknya.
  - c. Proses penyampaian perasaan dan hati.
  - d. Kemampuan seseorang untuk berbicara.
2. Fungsi komunikasi adalah sebagai berikut, kecuali ...
  - a. Informasi
  - b. Kendali
  - c. Bercanda
  - d. Pengungkapan emosional
3. Gesture merupakan bentuk dari komunikasi ....
  - a. Lisan
  - b. Nirkata
  - c. Verbal
  - d. Isyarat
4. Apa yang dimaksud dengan komunikasi dalam jaringan ?
  - a. Cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan
  - b. Perbuatan mentransfer pesan atau informasi dari satu tempat ke tempat lain, baik secara verbal atau lisan
  - c. Cara berkomunikasi dimana penyampaiannya dilakukan ketika berbicara berhadapan.
  - d. Komunikasi dengan orang yang tidak dikenal.
5. Kegemaran berkomunikasi yang bermedia Internet ini menimbulkan suatu komunitas baru disebut dengan ...
  - a. Komunikasi Virtual
  - b. Komunikasi Verbal
  - c. Komunikasi Lisan
  - d. Komunikasi Nirkata

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Latihan pra-MID			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 2



6. Contoh daring komunikasi daring asinkron adalah ...
  - a. Text Chat
  - b. Skype
  - c. Email
  - d. Isyarat
7. Komponen pendukung perangkat komunikasi dalam jaringan adalah sebagai berikut, kecuali ...
  - a. Komputer
  - b. AutoCad
  - c. Otak / Pikiran
  - d. Facebook
8. 6 potensi kunci untuk pemanfaatan teknologi dan komunikasi adalah sebagai berikut
  - a. Fleksibilitas
  - b. Dimana saja
  - c. Motivator
  - d. Koneksi internet
9. Apa yang dimaksud dengan model adjunt pada model e-learning ...
  - a. Pembelajaran dengan internet sebagai medianya
  - b. Pembelajaran praktik dan melalui internet
  - c. Pembelajaran praktik
  - d. Pembelajaran yang dilakukan secara langsung atau tatap muka
10. Berikut di bawah ini yang merupakan langkah dari pembuatan daftar isi secara otomatis adalah kecuali ...
  - a. Pilih menu Home - Style
  - b. Blok kata yang akan dijadikan sebagai daftar isi
  - c. Blok semua kata kemudian klik Heading 1
  - d. Pilih heading 1 atau heading 2 sesuai dengan urutan pembuatan daftar isi
11. Di bawah ini yang termasuk dalam komponen T.H.I.N.K adalah
  - a. Trust
  - b. True
  - c. Close
  - d. Open
12. Apa yang dimaksud dengan etiket digital ...
  - a. Aturan tata karma penggunaan teknologi dan informasi

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	Latihan pra-MID			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 3



- b. Komunikasi dapat dilakukan secara satu arah, dua arah, antarpribadi maupun komunikasi dalam forum
  - c. Aturan tata krama dalam kehidupan sehari-hari
  - d. Jual-beli yang dilakukan secara online
13. Orang yang sadar apa yang baik apa yang salah, menunjukkan kecerdasan perilaku teknologi, dan membuat pilihan yang tepat ketika menggunakan teknologi disebut dengan ...
- a. Kewargaan Digital
  - b. Warga Digital
  - c. Warga Teknologi
  - d. Literasi Digital
14. Tata karma dalam berkomunikasi lewat email adalah sebagai berikut kecuali ...
- a. Menggunakan bahasa yang baik dan benar
  - b. Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf kapital
  - c. Menggunakan jenis huruf yang beragam
  - d. Kejelasan penulisan subyek, penerima CC
15. Berikut merupakan langkah pembuatan gmail kecuali ...
- a. Membuka halaman web Gmail.com
  - b. Mengisi biodata
  - c. Mengisi nama dan tanggal lahir saja
  - d. Menyetujui aturan ketentuan yang dibuat oleh gmail
- II. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!
1. Apa yang dimaksud dengan komunikasi dalam jaringan! (10)
  2. Apa yang dimaksud dengan kewargaan digital! (10)
  3. Sebutkan 3 komponen kewargaan digital! Jelaskan! (30)
  4. Bagaimana cara membuat heading jika terdapat 2 heading! Jelaskan. (20)
  5. Sebutkan 3 contoh tata karma yang baik dalam berkirim email! (30)

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	MID SEMESTER			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 1



1. Apa yang dimaksud dengan komunikasi ?
  - a. Proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan, informasi, dari seseorang ke orang lain
  - b. Komunikasi terjadi jika Anda berbicara dan saya tidak mengerti
  - c. Komunikasi membantu perkembangan motivasi dengan menjelaskan kepada para karyawan apa yang harus dilakukan bagaimana mereka bekerja baik dan apa yang dapat dikerjakan untuk memperbaiki kinerja jika itu di bawah standar.
  - d. Komunikasi adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan
2. Apa yang dimaksud dengan komunikasi dalam jaringan ?
  - a. Proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan, informasi, dari seseorang ke orang lain
  - b. Komunikasi terjadi jika Anda berbicara dan saya tidak mengerti
  - c. Komunikasi membantu perkembangan motivasi dengan menjelaskan kepada para karyawan apa yang harus dilakukan bagaimana mereka bekerja baik dan apa yang dapat dikerjakan untuk memperbaiki kinerja jika itu di bawah standar.
  - d. Komunikasi adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan
3. Komunikasi sebagai informasi berarti ....
  - a. Komunikasi membantu perkembangan motivasi dengan menjelaskan kepada para karyawan apa yang harus dilakukan bagaimana mereka bekerja baik dan apa yang dapat dikerjakan untuk memperbaiki kinerja jika itu di bawah standar.
  - b. Komunikasi membantu proses penyampaian informasi yang diperlukan individu dan kelompok untuk mengambil keputusan dengan meneruskan data dan menilai pilihan-pilihan alternatif.
  - c. Komunikasi adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan
  - d. komunikasi menggunakan bahasa tubuh.
4. Komunikasi menggunakan kata-kata, baik hal itu diucapkan, maupun ditulis disebut dengan komunikasi
  - a. Komunikasi verbal
  - b. Komunikasi nirkata
  - c. Komunikasi nonverbal

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	MID SEMESTER			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 2



- d. Komunikasi virtual
5. Bahasa gerak merupakan kategori komunikasi
  - a. Komunikasi verbal
  - b. Komunikasi nirkata
  - c. Komunikasi nonverbal
  - d. Komunikasi virtual
6. Yang termasuk dalam keunggulan dari komunikasi dalam jaringan adalah sebagai berikut kecuali
  - a. Dapat dilakukan dimana saja kapan saja
  - b. Efisiensi biaya
  - c. Menimbulkan keterantungan
  - d. Efisiensi waktu
7. Salah satu contoh komunikasi dalam jaringan (daring) sinkron adalah
  - a. Text Chat
  - b. Email
  - c. Forum
  - d. Rekaman simulasi visual
8. Headset merupakan salah satu komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dalam bagian ...
  - a. Hardware (Perangkat keras)
  - b. Software (Perangkat lunak)
  - c. Perangkat nalar
  - d. Komunikasi virtual
9. Model Adjunt didefinisikan sebagai
  - a. System pembelajaran secara daring
  - b. System pembelajaran praktik
  - c. System pembelajaran tatap muka
  - d. System pembelajaran online
10. Styles-Heading merupakan fasilitas untuk membuat daftar isi secara otomatis yang berada pada bagian ..... Microsoft Word
  - a. Insert
  - b. Home
  - c. View
  - d. Design
11. Email adalah singkatan dari ....
  - a. Elektronika mail

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	MID SEMESTER			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 3



- b. Elektronik mail
  - c. Elektrolit
  - d. Elektro mekanis
12. Kelebihan email disbanding dengan surat biasa, kecuali ...
- a. Email akan terkirim secara langsung ke alamat tujuan
  - b. Email dapat menampung lampiran berupa file digital
  - c. Sebagian besar email tidak memerlukan biaya selain untuk koneksi internet
  - d. Email dapat mengirim uang
13. Berikut contoh email berbayar adalah
- a. Yahoo! Mail plus
  - b. Yahoo! Mail
  - c. Gmail
  - d. Hotmail
14. Kelebihan dari Gmail adalah
- a. Mempunyai kapasitas penyimpanan yang sedikit
  - b. Mempunyai kapasitas penyimpanan yang tidak banyak
  - c. Mempunyai fasilitas pencarian untuk membantu proses pencarian
  - d. Tidak ada akses untuk aplikasi Google
15. Salah satu tata krama (etiket) dalam komunikasi Asinkron adalah kecuali
- a. Menggunakan bahasa yang baik dan sopan
  - b. Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf capital
  - c. Tidak menggunakan jenis huruf yang beragam
  - d. Tidak ada kejelasan penulisan subyek, CC
16. Warga digital adalah
- a. Orang yang sadar yang baik apa yang salah, menunjukkan kecerdasan perilaku teknologi, dan membuat pilihan yang tepat ketika menggunakan teknologi.
  - b. Konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar.
  - c. Orang yang sadar untuk menunjukkan ketidaksantunan teknologi ketika menggunakan teknologi
  - d. Konsep untuk memberikan pengetahuan teknologi yang mutakhir.
17. Konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar merupakan pengertian dari

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	MID SEMESTER			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 4

- a. Warga Digital
  - b. Akses digital
  - c. Kewargaan Digital
  - d. Literasi Digital
18. Setiap orang berhak dalam mengakses fasilitas IT dan teknologi. Hal ini merupakan pengertian dari komponen kewargaan digital ...
- a. Warga Digital
  - b. Akses digital
  - c. Kewargaan Digital
  - d. Literasi Digital
19. Dunia pendidikan telah mencoba untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa mampu menggunakan teknologi. Hal ini merupakan pengertian dari komponen kewargaan digital ...
- a. Warga Digital
  - b. Akses digital
  - c. Kewargaan Digital
  - d. Literasi Digital
20. Salah satu upaya untuk keamanan digital adalah sebagai berikut kecuali
- a. Menginstall anti-virus
  - b. Membackup data
  - c. Menjaga username dan password
  - d. Membuat virus
21. Hukum siber di Indonesia terdiri dari 5 aspek salah satunya ...
- a. Aspek yuridiksi dalam ruang siber
  - b. Aspek perekonomian
  - c. Aspek perdagangan manusia
  - d. Aspek social
22. 9 komponen kewargaan digital dapat disederhanakan menjadi T.H.I.N.K yang salah satunya adalah
- a. Told
  - b. Then
  - c. Trailer
  - d. Necessary
23. Akses aplikasi Google antara lain, kecuali ...
- a. Google Talk
  - b. Google Drive

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	MID SEMESTER			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 5

- c. Google Calender
  - d. Google Games
24. Komunikasi daring dikenal di dunia pendidikan pertama kali pada tahun ....
- a. 1980-an
  - b. 1990-an
  - c. 1970-an
  - d. 2000-an
25. Pemanfaatan E-learning dalam TIK adalah kecuali ....
- a. Konektivitas
  - b. Fleksibilitas
  - c. Kolaborasi
  - d. Kulturasi
26. Hal yang perlu dalam pembuatan daftar isi secara otomatis adalah kecuali
- a. Blok kata yang akan dijadikan Heading
  - b. Ubah ukuran huruf agar bisa dijadikan Heading
  - c. Menu styles pada tab Home
  - d. Pemberian nomor
27. Fungsi e-learning adalah sebagai berikut ...
- a. Sebagai informasi
  - b. Sebagai kendali
  - c. Sebagai tambahan atau pengayaan pembelajaran
  - d. Sebagai penentu hasil belajar
28. Perangkat lunak (software) dalam e-learning adalah sebagai berikut kecuali
- a. LMS
  - b. LCMS
  - c. SLN
  - d. Twitter
29. 9 komponen kewargaan digital dirangkum dalam 3 lingkungan yaitu kecuali ...
- a. Lingkungan sekolah dan tingkah laku
  - b. Lingkungan belajar dan akademis
  - c. Lingkungan rumah dan belajar
  - d. Lingkungan luar sekolah (kehidupan siswa di luar lingkungan sekolah)
30. Meretas halaman web dan membuat virus merupakan pelanggaran dari ....
- a. Literasi digital

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	MID SEMESTER			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 6

- b. Akses digital
- c. Hukum digital
- d. Keamanan digital

31. Bagaimana cara agar virus yang ada di dunia maya tidak merusak data atau file kita ...

- a. Menginstal antivirus
- b. Menjaga username dan password
- c. Membackup data
- d. Mengunduh data

32. Salah satu pelanggaran dalam hukum digital adalah sebagai berikut ...

- a. Meyebarkan fitnah dan mencemarkan nama baik
- b. Menyebarkan berita
- c. Menyebarkan merek dagang sendiri
- d. Menjaga privasi

33. Apa yang dimaksud dengan Kind pada T.H.I.N.K ?

- a. Penting
- b. Illegal
- c. Menyakiti hati
- d. Santun

34. Ketika kita menjelajah internet, kita harus menjaga kesehatan mental kita.

Salah satunya dengan cara ....



- a. Bermain game semalam suntuk
- b. Tidak membiarkan diri kita menonton video yang mengandung sara
- c. Menjelajah facebook seharian
- d. Bermain COC di kelas dan di rumah

35. Hal yang harus dilakukan ketika kita membuat Gmail adalah kecuali ....

- a. Mengisi biodata
- b. Mengisi nomor telepon
- c. Mengisikan kode verifikasi
- d. Mengirim email

36. Dalam membuat Gmail kita harus mengisikan nomor telepon kita, hal ini dimaksudkan untuk ....

- a. Sebagai perantara pengguna lainnya
- b. Menjaga sewaktu-waktu kita lupa password sehingga kode bisa dikirim ke nomor telepon kita
- c. Sebagai keterangan nomor telepon kita

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	MID SEMESTER			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 7

d. Sebagai hiasan

37. Apa yang dimaksud dengan CC pada Gmail ketika kita akan mengirim email

....

- a. Semua orang yang termasuk dalam CC tidak dapat melihat siapa saja yang dikirim email
- b. Semua orang dalam CC dapat melihat siapa saja yang dikirim email
- c. Untuk mengirim surel kepada 10 orang
- d. Untuk mengirim surel secara pribadi

38. Salah satu penerapan memiliki kewargaan digital adalah sebagai berikut

- a. Berbicara kotor di social media
- b. Membuat virus dan menyebarkannya
- c. Bertutur kata yang sopan dan santun ketika berkomunikasi daring
- d. Membaca history computer untuk meretas data

39. Fungsi Heading adalah sebagai berikut kecuali ....

- a. Mengatur jenis huruf pada daftar isi
- b. Mengatur jenis kertas
- c. Mengatur urutan nomor pada daftar isi
- d. Mengatur bagian-bagian bab dan subbab

40. Salah satu contoh pembelajaran daring penuh adalah sebagai berikut



- a. Massachusetts Institut of Technology (MIT) di laman <http://ocw.mit.edu/index.htm>
- b. Halaman web [uny.ac.id](http://uny.ac.id)
- c. Halaman web [ugm.ac.id](http://ugm.ac.id)
- d. Halaman web [itb.ac.id](http://itb.ac.id)

41. Pembelajaran yang dilakukan dimana seluruh prosesnya menggunakan e-learning disebut dengan model pembelajaran ....



- a. Model Daring penuh
- b. Model adjunct
- c. Model Mixed
- d. Model Blended

42. Menulis blog merupakan salah satu komponen kewargaan digital yaitu ....

- a. Etiket Digital
- b. Literasi Digital
- c. Hak digital
- d. Hukum Digital

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	MID SEMESTER			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 8

43. Berikut yang merupakan komponen kewargaan digital pada lingkungan belajar dan akademis adalah ....
- Hak Digital
  - Hukum Diital
  - Kesehatan Digital
  - Literasi Digital
44. Cara mengirim email berupa mengambil salah satu dokumen melalui Gmail adalah meng-klik ....
- Attachment (Lampiran)
  - CC
  - BCC
  - Subyek
45. Di bawah ini yang bukan komponen pendukung e-learning adalah ....
- Pearangkat keras
  - Infrastruktur
  - Line
  - Konten pembelajaran
46. Berikut perbedaan warga digital dan kewargaan digital kecuali
- Warga digital merupakan individu yang memanfaatkan TI
  - Kewargaan digital merupakan konsep yang diberikan untuk memberikan pengetahuan yang baik dan benar
  - Warga digital merupakan tingkah laku yang baik di lingkungan sekolah
  - Warga digital merupakan orang yang sadar apa yang baik dan salah ketika menggunakan teknologi
47. Cara agar warga digital tidak mengunduh music secara illegal adalah dengan ....
- Diberlakukan hukum pengunduhan music secara illegal untuk pembuat webnya maupun si pengunduh
  - Diberikan nasihat
  - Diberikan reward
  - Meretas web pengunduhan music legal
48. Berikut ini bagian-bagian dari T.H.I.N.K kecuali
- True
  - Hurtful
  - Illegal

	TEKNIK PERMESINAN SMK N 3 YK				
	LABSHEET (SIMULASI DIGITAL)				
	Kelas X	MID SEMESTER			3 x 45 Menit
	Semester 1	Revisi : 1	Tgl 18/8/15		Hal 9

d. Neck

49. Bagaimana kita menerapkan kata “Kind” dalam dunia digital ...

- a. Memposting hal-hal yang benar
- b. Tidak menyakiti hati orang lain
- c. Tidak memposting hal-hal yang mengganggu orang lain
- d. Tidak menyinggung hati orang lain

50. Kegemaran berkomunikasi dengan media internet sehingga menimbulkan suatu komunitas baru disebut dengan ....

- a. Komunikasi nirkata
- b. Komunikasi non verbal
- c. Komunikasi lisan
- d. Komunitas Virtual



## **LAMPIRAN 6**

### **Dokumentasi**





