

**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 :

ILHAM AJI NURCAHYO

NIM. 12505241019

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
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 : Ilham Aji Nurcahyo
NIM : 12505241019
Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Jurusan : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Fakultas : Teknik

Telah melaksanakan program PPL di SMK Negeri 3 Yogyakarta dari tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan tanggal 12 September 2015 dan laporan ini sebagai bukti pelaksanaannya.

Yogyakarta, 18 September 2015

Dosen Pembimbing Lapangan PPL
Universitas Negeri Yogyakarta,

Guru Pembimbing PPL
SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Drs. Agus Santoso, M.Pd.
NIP. 19640822 198812 1 002

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Koordinator KKN – PPL
SMK Negeri 3 Yogyakarta

Drs. Bujang Sabri
NIP. 19630830 198703 1 003

Drs. H. Heru Widada
NIP. 19630522 198703 1 005

LEMBAR PENGESAHAN

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

Nama : Ilham Aji Nurcahyo
NIM : 12505241019
Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Jurusan : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Fakultas : Teknik

Telah melaksanakan program PPL di SMK Negeri 3 Yogyakarta dari tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan tanggal 12 September 2015 dan laporan ini sebagai bukti pelaksanaannya.

Yogyakarta, 18 September 2015

Dosen Pembimbing Lapangan PPL
Universitas Negeri Yogyakarta,

Guru Pembimbing PPL
SMK Negeri 3 Yogyakarta,


Drs. Agus Santoso, M.Pd.

NIP. 19640822 198812 1 002



Suwarsono, S.Pd.T., M.Pd.

NIP. 19820209 201406 1 001

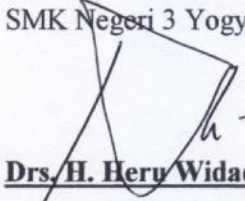
Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Koordinator KKN – PPL
SMK Negeri 3 Yogyakarta


Drs. Bujang Sabri

NIP. 19630830 198703 1 003


Drs. H. Heru Widada

NIP. 19630522 198703 1 005

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik, dan karunia-Nya kepada penyusun sehingga penyusun diberi kemudahan dalam melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Yogyakarta di SMK Negeri 3 Yogyakarta tahun 2015.

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan memberikan banyak sekali manfaat sebagai bekal masa depan. Melalui kegiatan PPL ini penyusun telah belajar banyak hal terutama dalam belajar menjadi seorang pengajar yang baik, berorganisasi, saling memahami, saling bertukar pikiran, dan masih banyak hal lagi yang kami dapatkan.

Laporan ini merupakan hasil kegiatan yang telah dilakukan selama melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 3 Yogyakarta yang dimulai pada tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 12 September 2015. Tentunya, semua ini dapat terwujud bukan karena diri pribadi, tetapi banyak pihak yang telah membantu dalam melaksanakan kegiatan PPL, semua dapat berjalan dengan lancar karena bantuan dan kerjasama dengan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Siti Hajar Yuliningsih, ibu yang senantiasa memberikan dukungan moral dan material.
2. Bapak Supana, atas segala dukungan yang telah diberikan.
3. Kakak dan adikku yang senantiasa memberikan hiburan di rumah.
4. Ketua LPPMP beserta staff yang telah memberikan semua informasi pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan di Sekolah.
5. Bapak Drs. Agus Santoso, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL yang telah memberikan bimbingan dan pemantauan hingga penyusunan laporan ini.
6. Bapak Drs. Bujang Sabri selaku Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta.
7. Bapak Drs. Heru Widada selaku Koordinator KKN-PPL SMK Negeri 3 Yogyakarta.
8. Bapak Joko Ismono, S.Pd, selaku Kepala Program Unit Kerja Teknik Bangunan yang telah menyediakan fasilitas terhadap mahasiswa PPL di jurusan Teknik Bangunan.
9. Bapak Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd. selaku guru pembimbing kegiatan PPL yang telah banyak memberikan arahan serta motivasi sehingga kegiatan program PPL yang dilaksanakan dapat berjalan lancar.
10. Fajar Dwi Safitri, yang selalu memberi semangat dan motivasi.

11. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PPL SMK Negeri 3 Yogyakarta.
12. Bapak/ibu guru dan karyawan SMK Negeri 3 Yogyakarta yang sudah membantu melancarkan pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan selama ini.
13. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta 2015 di SMK Negeri 3 Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan ini, penyusun menyadari masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan maupun penyusunan laporan kegiatan PPL, sehingga kritik maupun saran yang dapat membangun sangat diperlukan demi kesempurnanya laporan ini. Sehingga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi pihak SMK Negeri 3 Yogyakarta dan mahasiswa PPL Universitas Negeri Yogyakarta.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 September 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PPL	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK	vi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Analisa Situasi.....	1
1. Kondisi Fisik Sekolah.....	1
2. Kondisi Non Fisik Sekolah	3
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL	6
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	
A. Persiapan	9
B. Pelaksanaan	13
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi	
1. Analisis Hasil Pelaksanaan.....	16
2. Refleksi.....	17
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan	20
B. Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN	

ABSTRAK

LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

Oleh :

Ilham Aji Nurcahyo

NIM. 12505241019

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan R.W. Monginsidi 2A, Yogyakarta adalah lokasi yang digunakan untuk pelaksanaan kegiatan PPL mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta selama \pm 1 bulan. Kegiatan PPL dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 12 September 2015. Dalam kegiatan PPL ini, mahasiswa melakukan kegiatan mengajar yang terbimbing. Mahasiswa menjalankan program mengajar minimal 4 kali pertemuan. Metode yang digunakan dalam mengajar beragam, seperti metode diskusi, tanya jawab, ceramah, demonstrasi dan Praktik. Praktikan telah menyelesaikan tugas mengajar sebanyak 5 kali selama kegiatan PPL berlangsung. Mengampu mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak dengan tatap muka 3 kali seminggu dan setiap minggunya praktikan mengajar selama 18 jam pelajaran.

Secara keseluruhan program kerja PPL terlaksana dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa kendala seperti pengelolaan kelas yang terkadang sulit untuk dikondisikan. Namun, semua itu merupakan sebuah proses untuk menuju yang lebih baik lagi. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, praktikan telah melaksanakan pembuatan rencana pembelajaran sebanyak 5 RPP, melakukan kegiatan praktik mengajar sebanyak 5 kali pertemuan, dan melakukan 1 kali evaluasi belajar untuk mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di tiap kelasnya.

Melalui kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan ini, praktikan mendapatkan banyak bekal seperti pengalaman serta gambaran nyata tentang kegiatan pembelajaran, serta nilai-nilai seperti kerja keras, kerjasama, tanggung jawab, dan disiplin. Selain itu, dapat membantu mahasiswa dalam mempersiapkan diri untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional dan memiliki keterampilan mengajar. Untuk pelaksanaan PPL periode yang akan datang ada baiknya jika antara pihak sekolah, pihak kampus dan mahasiswa lebih meningkatkan kerjasama agar dapat lebih bermanfaat bagi semua pihak.

Kata Kunci : *PPL, Menggambar Dengan Perangkat Lunak,, SMK Negeri 3 Yogyakarta*

BAB I

PENDAHULUAN

Peningkatan efisiensi dan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran terus dilakukan, termasuk dalam hal ini adalah program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang merupakan program kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon pendidik atau tenaga kependidikan. Hal tersebut sesuai dengan visi dari PPL yaitu wahana pembentukan calon guru atau tenaga pendidikan yang profesional. Dengan demikian praktik pengalaman tersebut diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mahasiswa sehingga dapat memberikan sumbangan dalam hal pendidikan terutama pada lembaga pendidikan di mana ia ditempatkan.

Lokasi PPL adalah sekolah atau lembaga pendidikan yang berada di wilayah Propinsi DIY dan Jawa Tengah. Sekolah meliputi SD, SMP, MTs, SMA, SMK, dan MAN. Lembaga pendidikan mencakup lembaga pengelola pendidikan seperti Dinas Pendidikan, Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) milik kedinasan, klub cabang olah raga, balai diklat di masyarakat atau instansi swasta. Sekolah atau lembaga pendidikan yang digunakan sebagai lokasi PPL dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian antara mata pelajaran atau materi kegiatan yang dipraktikkan di sekolah atau lembaga pendidikan dengan program studi mahasiswa.

Pada program PPL 2015, penulis mendapatkan tempat pelaksanaan program PPL di SMK Negeri 3 Yogyakarta, Jln. W. Monginsidi 2A Yogyakarta.

A. Analisis Situasi

SMK Negeri 3 Yogyakarta berlokasi di Jetis, Kodya Yogyakarta. Dengan banyaknya SMK yang ada di Yogyakarta ini maka SMK Negeri 3 Yogyakarta melakukan berbagai pengembangan dan pembenahan sehingga memiliki kualitas dan dapat bersaing dengan SMK lain yang ada di wilayah DIY maupun Nasional. Usaha pembenahan yang dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan pembenahan pada sarana dan prasarana maupun kualitas pembelajarannya.

Sekolah ini memiliki lahan yang luas dan terletak di Dusun Jetis Yogyakarta didukung oleh tenaga pengajar dan karyawan (lihat Tabel 1).

Tabel 1. Data karyawan, guru dan siswa di SMKN 3 Yogyakarta tahun 2015

No	Data	Jumlah
1	Guru tetap	134
2	Guru tidak tetap	46
3	Karyawan tetap	19
4	Karyawan tidak tetap	31
4	Siswa	2122

SMK Negeri 3 Yogyakarta memiliki delapan program studi keahlian yang terbagi menjadi beberapa kompetensi keahlian: 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 kini timbul adalah pemanfaatan dan penggunaan sarana dan prasarana yang tersedia cukup banyak dan luas yang belum cukup optimal untuk meningkatkan SDM dan kualitas siswa dan gurunya. Masalah yang lain terkait peningkatan kualitas guru dan siswa dengan pelaksanaan program-program pengembangan dan pembenahan yang secara terus menerus dilakukan agar memiliki kualitas lulusan yang unggul dan siap bersaing.

Jumlah siswa yang cukup besar yang berasal dari berbagai daerah di DIY, merupakan peluang sekaligus tantangan yang harus dihadapi oleh sekolah demi mewujudkan misi pendidikan yang dilakukan, yakni terciptanya manusia-manusia handal yang tangguh dan siap bersaing di dunia kerja serta siap mandiri tanpa meninggalkan nilai-nilai luhur pendidikan yang telah dimiliki. Pendidikan, pengajaran, dan pembinaan dari pendidik yang profesional adalah hal yang sangat diperlukan agar siswa termotivasi untuk lebih kreatif dan optimal dalam pengembangan inteleguitasnya.

SMKN 3 Yogyakarta berada di lokasi yang cukup strategis. Selain berada di pusat Kota, SMKN 3 Yogyakarta berada di wilayah yang ramai sehingga mudah diakses. Di SMKN 3 Yogyakarta terdapat banyak fasilitas untuk menunjang kegiatan belajar mengajar siswa di sekolah, rincian sarana dan prasarana yang ada di SMKN 3 Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Negeri 3 Yogyakarta beralamat lengkap di Jl. R.W. Monginsidi No.2 A, Yogyakarta. SMK ini lebih dikenal dengan STM 2 Jetis dan berdiri di lahan dengan luas kurang lebih ±4 hektar. Bangunannya terdiri dari ruang-ruang, yaitu:

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| a. Ruang kepala sekolah | o. Aula |
| b. Ruang wakil kepala sekolah | p. Lapangan basket |
| c. Ruang tata usaha | q. Masjid |
| d. Ruang kepala program studi | r. Ruang guru dan karyawan |
| e. Ruang bursa kerja khusus | s. Perpustakaan |
| f. Ruang bimbingan dan konseling | t. Ruang OSIS dan organisasi |
| g. Ruang laboratorium komputer | ekstrakurikuler |

- | | |
|---------------------------------|---|
| h. Ruang administrasi siswa | u. Koperasi siswa |
| i. Ruang olah raga | v. UKS |
| j. Ruang kelas teori | w. Tempat parkir |
| k. Laboratorium audio video | x. Kamar mandi dan WC |
| l. Laboratorium bahasa inggris | y. Kantin |
| m. Gudang dan inventaris alat | z. Pos SATPAM |
| n. Ruang gambar dan perencanaan | aa. Lapangan olah raga (sepakbola, volly, basket, lompat jauh, dll) |

2. Kondisi Non Fisik Sekolah

a. Kondisi umum SMK Negeri 3 Yogyakarta

SMK Negeri 3 Yogyakarta memiliki image yang cukup baik di masyarakat. Selain menjadi salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri favorit di wilayah Yogyakarta, SMKN 3 Yogyakarta juga sudah dikenal banyak mencetak lulusan-lulusan berprestasi dan telah banyak meraih prestasi, baik dalam dunia keteknikan maupun non ke-akademikan.

b. Kondisi Siswa

Dibanding dengan SMK lain, SMK Negeri 3 Yogyakarta bisa dibilang memiliki potensi akademik kesiswaan yang bagus. Ujian masuk memiliki standar yang cukup tinggi, siswa berprestasi difasilitasi dengan berbagai kegiatan ekstrakurikuler (PMR, Pramuka, Pecinta Alam, Volly, OSIS, dll), dan banyak prestasi dalam bidang keteknikan yang diraih.

c. Media dan Sarana Pembelajaran

Selain potensi siswa dan lulusan yang baik karena standar nilai masuk yang cukup baik, SMK Negeri 3 Yogyakarta juga didukung oleh sarana dan prasarana yang cukup memadai yang sepenuhnya bertujuan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran siswa. Beberapa butir yang dapat diamati antara lain :

- 1) Dengan jumlah \pm 2200 siswa, memiliki 191 tenaga pengajar, dan kurang lebih 50 tenaga staff dan karyawan yang diharapkan sepenuhnya dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.
- 2) Sejak kelas satu, sudah dilakukan penjurusan sehingga siswa mendapatkan materi yang sesuai dengan standar kompetensi jurusan mereka.
- 3) Sekolah memiliki Bursa Kerja Khusus yang memfasilitasi lulusan SMKN 3 Yogyakarta untuk mencari pekerjaan atau untuk melanjutkan sekolah sesuai bidang studi mereka.

d. Perpustakaan

Secara umum, pengelolaan Perpustakaan sudah bagus. Didukung dengan beberapa staff dan karyawan sehingga pengelolaan ruang, koleksi buku, dan buku paket pelajaran yang dipinjamkan ke siswa dapat terkoordinasi dengan baik.

Banyak koleksi buku yang dimiliki, dan tidak hanya koleksi buku dalam bidang keteknikan saja. Kebanyakan buku-buku sifatnya berisi rangkuman penge-tahuan umum, fiksi dan buku bacaan ringan seperti: novel, majalah, surat kabar, dan lain-lain.

e. Laboratorium dan Bengkel

SMKN 3 Yogyakarta telah memiliki beberapa laboratorium praktik, seperti: laboratorium bahasa inggris, laboratorium komputer, laboratorium gambar dan perencanaan. lab. multimedia, bengkel pemesinan, bengkel las, bengkel otomotif, bengkel kelistrikan yang sudah terintegrasi di sekolah SMKN 3 Yogyakarta.

f. Lingkungan Sekolah

Secara umum, kondisi dan lokasi sekolah sudah baik dan strategis. Walaupun terletak di tengah-tengah perkotaan, kondisi kelas tenang dan kondusif untuk kegiatan KBM. Luas bangunan sangat lebar (\pm 4 hektar) dengan lingkungan yang bersih. Posisi dan kondisi sekolah sudah bagus. dan belum adanya gasebo/ta-man tempat siswa berdiskusi. Untuk menikmati jaringan WIFI para siswa berkumpul di Balerung. Untuk mahasiswa PPL disediakan ruangan *Base camp* sebagai tempat berkumpulnya para mahasiswa PPL.

g. Fasilitas Olahraga

Fasilitas Olahraga di SMKN 3 Yogyakarta sudah cukup lengkap dan memadai. Selain sudah dilengkapi lapangan dan peralatan olahraga, setiap siswa berprestasi dan memiliki minat dalam bidang keolahragaan juga difasilitasi dan didukung dengan kegiatan ekstrakurikuler keolahragaan yang disalurkan pada turnamen-turnamen atau kegiatan perlombaan antar sekolah baik di tingkat Kota, propinsi maupun nasional.

h. Ruang Kelas

Sebagian besar ruang kelas telah memenuhi standar dengan pengelolaan dan perawatan yang baik. Semua kelas sudah memiliki prasarana. Audio Video

berupa Speaker dan beberapa Proyektor yang terdapat di setiap kelas yang dapat membantu dalam proses KBM.

i. Tempat Ibadah

SMK Negeri 3 Yogyakarta memiliki Masjid yang cukup besar dengan keadaan lingkungan yang terawat dan bersih. Fasilitasnya juga cukup lengkap, seperti : tempat wudhu, kamar mandi, *sound system*, jam dinding, kipas angin, almari Al-Qur'an, buku-buku bacaan, kotak amal, gudang, tempat sampah, dll.

j. Kegiatan Kesiswaan (Ekstrakurikuler)

Pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk meningkatkan prestasi siswa diluar keakademikan. Kegiatan yang dilakukan antara lain: PMR, pramuka, pecinta alam, bola voli, basket, *badminton*, rohis, *taekwondo* dll. Masing-masing bidang/jenis kegiatan ekstrakurikuler telah terorganisasi dengan baik.

k. Bimbingan Konseling

SMK Negeri 3 Yogyakarta sudah memiliki ruang Bimbingan Konseling (BK) sendiri yang cukup terawat dengan baik. Secara struktural dan prosedural juga sudah terorganisasi dengan baik untuk dapat mendukung ketertiban kegiatan pembelajaran.

l. Koperasi Siswa

Keberadaan Koperasi Siswa sangat mendukung dan memfasilitasi siswa dengan cukup lengkap. Hal ini dapat dilihat dengan tersedianya alat tulis, mesin *fotocopy* dan beberapa alat penunjang kegiatan studi lain yang keberadaannya sangat dibutuhkan siswa. Struktur organisasi dan pengaturan jadwal staf koperasi sudah terencana. Dan terdapat mesin *fotocopy* yang dapat menunjang terselenggaranya kegiatan belajar di sekolah SMK Negeri 3 Yogyakarta.

Berlandaskan hasil *survey* yang telah dilakukan oleh kelompok PPL yang sejak tanggal 21 Juni 2015 tersebut, maka dimaksudkan untuk melakukan berbagai pengembangan baik dari segi pembelajaran maupun peningkatan optimalisasi sarana dan prasarana yang ada yang wujudkan didalam bentuk program kerja PPL. Kegiatan ini dilakukan dari tanggal 10 Agustus sampai dengan 12 September 2015, atau selama 1 bulan. Dengan berbagai keterbatasan baik waktu, tenaga dan dana yang ada sehingga kami berusaha semaksimal mungkin agar seluruh program yang akan kami

laksanakan dapat terlaksana dengan baik, tentunya dengan berbagai bantuan kerjasama dari pihak sekolah. Berdasarkan analisis situasi hasil observasi, maka kelompok PPL berusaha memberikan stimulus bagi pengembangan lebih lanjut di SMK N 3 Yogyakarta sebagai wujud pengabdian terhadap masyarakat. Dengan kesadaran bahwa kontribusi yang bisa diberikan hanya bersifat sementara, yakni 1 bulan, kami mengharapkan kerjasama yang saling mendukung serta terjalinnya komunikasi yang intensif antara kami dengan pihak sekolah. Selain itu kami berharap keberadaan kami di SMK N 3 Yogyakarta yang hanya dalam waktu yang singkat ini akan memberikan pengalaman yang berharga dan bermanfaat bagi berbagai pihak yang terkait.

B. Perumusan Program Dan Rancangan Kegiatan PPL

Kegiatan Praktik Pengajaran Lapangan (PPL) meliputi pra-PPL dan PPL. Pra-PPL adalah kegiatan sosialisasi PPL lebih awal kepada mahasiswa melalui mata kuliah Kajian Pengantar Ilmu Pendidikan, Psikologi Pendidikan, Sosioantropologi Pendidikan, Pengembangan Kurikulum, Metodologi Pembelajaran, Media Pengajaran, Evaluasi Pembelajaran, Pengajaran Mikro yang didalamnya terdapat kegiatan observasi ke sekolah sebagai sarana sosialisasi mahasiswa agar dapat mengetahui sejak dini tentang situasi dan kondisi di lapangan. Sedangkan, PPL adalah kegiatan mahasiswa di lapangan dalam mengamati, mengenal dan mempraktikkan semua kompetensi yang diperlukan bagi guru. Pengalaman yang diperoleh tersebut diharapkan dapat dipakai sebagai bekal untuk membentuk calon guru yang sadar akan tugas dan tanggung jawabnya sebagai tenaga profesional kependidikan.

Perumusan rancangan kegiatan PPL disusun agar dalam pelaksanaan PPL dapat terarah, baik itu untuk kegiatan belajar teori maupun kegiatan belajar praktik agar hasil yang dicapai bisa maksimal. Persiapan ini dilakukan selama kurang lebih empat bulan atau satu semester selama perkuliahan berlangsung. Persiapan ini meliputi :

1. Pengajaran Mikro

Pengajaran mikro dilaksanakan di semester 6 dengan tujuan untuk memberikan bekal awal dalam pelaksanaan PPL. Dalam kegiatan ini mahasiswa melakukan praktik mengajar di depan teman-teman sejawat melalui bimbingan dosen.

2. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL dimaksudkan untuk memberikan bekal kepada mahasiswa yang nantinya akan melaksanakan praktek agar siap menjalani PPL di lokasinya masing-masing.

a) Observasi Sekolah

Observasi sekolah merupakan kegiatan pengamatan terhadap berbagai karakteristik komponen pendidikan. Hal-hal yang diamati meliputi: lingkungan fisik sekolah, perangkat pembelajaran, proses pembelajaran, perilaku siswa.

b) Pembuatan Persiapan Mengajar

Sebelum praktikan melaksanakan praktik mengajar dikelas, terlebih dahulu praktikan membuat persiapan mengajar dengan materi seperti yang telah ditentukan oleh guru pembimbing berupa buku kerja guru. Mata pelajaran yang diampu yaitu mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Mata pelajaran ini setiap minggunya 15 jam pelajaran (810 menit) dengan pembagian waktu 6 jam pelajaran (270 menit) untuk masing - masing kelas, yaitu kelas XI GB 1 di setiap hari selasa, kelas XI GB 2 di setiap hari kamis dan XI GB 3 di setiap hari jum'at.

Perumusan rancangan kegiatan PPL tersebut meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan penyiapan materi bahan ajar kegiatan belajar mengajar direncanakan 5 kali tatap muka di masing-masing kelas. Karena dalam 1 minggu mengampu 3 kelas dengan mapel pelajaran yang sama maka yang akan dijabarkan cukup 1 kelas yaitu XI GB I. Lebih jelasnya KBM pada setiap pertemuan akan diuraikan sebagai berikut:

a. Pertemuan I direncanakan pada tanggal 11 Agustus 2015 kelas XI GB 1 jam ke 3 – 8.

Pada pertemuan pertama, direncanakan diisi dengan perkenalan kepada siswa dan guru pengampu. Pada pertemuan ini, mahasiswa langsung mengampu mata pelajaran, dikarenakan mahasiswa sudah melaksanakan observasi kegiatan belajar mengajar (KBM). Materi yang disampaikan adalah pengenalan toolbar draw dan cara pemakaiannya, serta membuat contoh bentuk/gambar dengan toolbar draw.

- b. Pertemuan ke II direncanakan pada tanggal 18 Agustus 2015 kelas XI GB 1 jam ke 3 – 8.

Pada pertemuan kedua, direncanakan materi yang akan disampaikan melanjutkan penjelasan materi pertemuan pertama dan ditambah pengenalan toolbar modify, serta memodifikasi gambar dan bentuk yang sudah digambar pada pertemuan pertama.

- c. Pertemuan III direncanakan pada tanggal 25 Agustus 2015 kelas XI GB 1 jam ke 5 – 10.

Pertemuan ketiga direncanakan materi yang disampaikan adalah tentang dimension, serta membuat gambar detail pondasi beserta keterangan/notasi.

- d. Pertemuan IV direncanakan pada tanggal 1 September 2015 kelas XI GB 1 jam ke 5 – 10.

Pertemuan keempat direncanakan untuk menjelaskan materi tentang detail-detail pondasi, kusen pintu, dan kusen jendela.

- e. Pertemuan V direncanakan pada tanggal 8 September 2014 kelas XI GB 1 jam ke 5 – 10.

Pertemuan kelima direncanakan untuk menjelaskan materi tentang detail-detail kuda-kuda dan pengambilan nilai/evaluasi hasil belajar siswa.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL KEGIATAN PPL

Kegiatan PPL dilaksanakan tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 12 September 2015. Namun terdapat waktu untuk kegiatan observasi sekolah dan observasi kelas yang dilaksanakan sebelum PPL dimulai. Program Individu yang direncanakan untuk dilaksanakan di SMK Negeri 3 Yogyakarta meliputi persiapan, pelaksanaan dan analisis hasil. Uraian tentang hasil pelaksanaan program individu sebagai berikut:

A. Persiapan

1. Pengajaran Mikro (*Micro Teaching*)

Program ini dilaksanakan dalam mata kuliah yang wajib tempuh bagi mahasiswa yang akan mengambil PPL pada semester berikutnya. Persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti mata kuliah ini adalah mahasiswa yang telah menempuh minimal semester VI. Dalam pelaksanaan perkuliahan, mahasiswa diberikan materi tentang bagaimana mengajar yang baik dengan disertai praktik untuk mengajar dengan peserta yang diajar adalah teman sekelompok atau *peer teaching*. Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk dimiliki dalam pelaksanaan mata kuliah ini adalah berupa ketrampilan-ketrampilan yang berhubungan dengan persiapan menjadi seorang calon guru atau pendidik.

2. Observasi pembelajaran dikelas

Dalam observasi pembelajaran di kelas diharapkan mahasiswa memperoleh gambaran pengetahuan dan pengalaman pendahuluan mengenai tugas-tugas seorang guru di sekolah. Observasi lingkungan sekolah atau lapangan juga bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen kependidikan dan norma yang berlaku di tempat PPL. Observasi dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2015 di kelas XI GB 1 dengan mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Berikut merupakan hal yang di observasi yaitu :

a. Perangkat Pembelajaran

1) Kurikulum 2013

Kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 yang digunakan dalam pembelajaran mengenai Kompetensi Dasar adalah menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.

2) Silabus

Silabus yang digunakan masih menggunakan Silabus Karakter Bangsa.

3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang digunakan masih menggunakan RPP berdasarkan Karakter Bangsa.

b. Proses Pembelajaran

1) Membuka pelajaran

Guru memberikan salam kepada peserta didik, langsung dijawab oleh peserta didik. Selanjutnya guru mengondisikan kelas agar peserta didik siap untuk menerima materi yang akan diberikan. Pembukaan pembelajaran diikuti dengan melakukan presensi siswa lalu kemudian guru memotivasi siswa agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

2) Penyajian materi

Guru menyampaikan materi dengan cara menjelaskan materi, mengaitkan materi pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak dengan hal-hal yang telah dipelajari dikelas X yang berkaitan dengan materi hingga peserta didik paham dengan materi yang diberikan.

3) Metode pembelajaran

Dalam menyampaikan materi, guru menggunakan metode pembelajaran dilakukan dengan cara demonstrasi, tanya jawab , dan praktek, karena saat observasi, materi yang disampaikan yaitu menggunakan perintah dasar untuk menggambar dengan perangkat lunak.

4) Penggunaan bahasa

Dalam penyampaian materi guru menggunakan bahasa Indonesia yang cukup formal dan diselingi dengan bahasa daerah yaitu bahasa

Jawa. Dengan mayoritas siswa dari D.I.Yogyakarta maka materi yang disampaikan cukup dimengerti oleh siswa.

5) Penggunaan waktu

Observasi pembelajaran dilakukan pada jam ke 3-8 (08.30-13.45 WIB). Dengan alokasi waktu 270 menit yang tersedia, dapat dijabarkan sebagai berikut : pendahuluan 20 menit diisi dengan membuka pelajaran dengan salam, pengkondisian kelas, presensi, apersepsi diikuti dengan penjelasan pokok materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran, memotivasi peserta didik. Kegiatan inti 230 menit diisi dengan materi menggunakan perintah dasar untuk menggambar dengan perangkat lunak. Kegiatan penutup 20 menit diisi dengan mematikan komputer, menyampaikan pokok bahasan yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, menutup pelajaran dan salam.

6) Gerak

Gerak guru saat di dalam kelas meliputi :

- a) Guru duduk didepan komputer di depan kelas memberikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan media LCD proyektor.
- b) Guru mengamati siswa dan membantu bila ada kesulitan dalam menggunakan perangkat lunak dengan berkeliling selama praktek.

7) Cara memotivasi siswa

Cara memotivasi siswa disaat siswa sudah mulai jenuh dengan keadaan kelas, guru mengalihkan perhatian siswa dengan cara bercerita sejenak, sehingga diharapkan setelah itu siswa tidak lagi merasa jenuh dalam menerima materi.

8) Teknik bertanya

Teknik bertanya yang dilakukan oleh guru yaitu menanyakan kembali materi sebelumnya.

9) Teknik penguasaan kelas

Teknik penguasaan kelas dilakukan dengan cara mengkondisikan siswa agar selalu semangat, selalu menjaga alat yang digunakan. guru juga mengingatkan tentang cara belajar menggambar dengan perangkat lunak agar lebih cepat menguasai.

10) Penggunaan media

Media pembelajaran yang digunakan saat guru mengajar adalah papan tulis, spidol, mikrofon, komputer dan LCD proyektor.

11) Bentuk dan cara evaluasi

Bentuk dan cara evaluasi dengan membahas kembali kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar menggambar menggunakan perangkat lunak serta cara menangani bila terjadi kesulitan yang sama.

12) Menutup pelajaran

Guru menutup pelajaran dengan cara menyampaikan materi yang akan dipelajari minggu depan, kemudian guru juga memberikan informasi mengenai cara cepat menguasai perintah dasar dalam menggambar dengan perangkat lunak.

c. Perilaku Siswa

1) Perilaku siswa di dalam laboratorium

- a) Sebagian besar siswa memerhatikan penjelasan guru.
- b) Beberapa siswa ada yang mengobrol dengan temannya.

2) Perilaku siswa di luar kelas

Siswa ada yang istirahat di dalam laboratorium dan ada yang di kantin.

Dari observasi di atas didapatkan suatu kesimpulan bahwa kegiatan belajar mengajar sudah berlangsung baik. Sehingga peserta PPL hanya tinggal melanjutkan saja, dengan membuat persiapan mengajar seperti :

- 1) Rencana pelaksanaan pembelajaran
- 2) Menyusun materi pelajaran
- 3) Rekapitulasi Nilai
- 4) Alokasi waktu
- 5) Soal evaluasi

Dalam pelaksanaan KBM, terbagi atas dua bagian yaitu praktik mengajar terbimbing dan praktik mengajar mandiri. Dalam praktik mengajar terbimbing mahasiswa dibimbing dalam persiapan dan pembuatan materi, sedangkan praktik mengajar mandiri mahasiswa diberi kesempatan untuk mengelola proses belajar secara penuh, namun demikian bimbingan dan pemantauan dari guru tetap dilakukan.

3. Konsultasi dengan Guru Pembimbing

Agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar, maka sebelum mengajar, mahasiswa praktikan melakukan konsultasi dengan guru pembimbing tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan materi yang akan digunakan untuk mengajar.

4. Persiapan Mengajar

Sebelum pelaksanaan mengajar di kelas berlangsung, penulis melakukan beberapa persiapan demi kelancaran dalam proses belajar mengajar. Persiapan tersebut meliputi :

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Materi pembelajaran
- c. Evaluasi pembelajaran

B. Pelaksanaan

1. Pelaksanaan Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam pelaksanaan kegiatan PPL, penulis mendapat tugas untuk mengajar kelas XI GB 1, XI GB 2 dan XI GB 3 dengan mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Penentuan guru pembimbing dan mata pelajaran yang akan diampu oleh mahasiswa ditentukan pihak sekolah, yaitu wakil kepala sekolah bidang kurikulum, sedangkan mengenai banyaknya kelas yang akan diampu berdasarkan kebijakan dari guru pembimbing di sekolah. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan silabus Menggambar Dengan Perangkat Lunak dan disesuaikan juga dengan susunan program pendidikan dan pelatihan keahlian masing-masing. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan dalam pelaksanaan mengajar ini adalah rencana pembelajaran dan satuan pembelajaran untuk praktek.

2. Pelaksanaan Penyusunan Materi Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dibuat, agar materi pelajaran yang akan disampaikan dapat ditentukan. Dengan demikian mahasiswa praktikan dapat menyusun materi pelajaran yang akan disampaikan pada kegiatan belajar mengajar dikelas. Pembuatan materi pelajaran dilakukan beberapa hari sebelum mahasiswa mengajar dikelas. Dalam penulisan materi pelajaran ini penulis mengacu dari buku-buku yang diberikan oleh guru pembimbing, buku-buku milik mahasiswa sendiri, buku dari perpustakaan SMK Negeri 3 Yogyakarta, dan materi-materi lain dari internet yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.

3. Pelaksanaan Pemilihan Metode Mengajar

Metode adalah suatu prosedur untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien. Metode mengajar adalah cara untuk mempermudah siswa mencapai tujuan belajar atau prestasi belajar. Metode mengajar bersifat prosedural dan

merupakan rencana menyeluruh yang berhubungan dengan penyajian materi pelajaran. Masing-masing metode mengajar mempunyai kelebihan kekurangan. Metode mengajar yang dipilih disesuaikan dengan tujuan belajar dan materi pelajaran yang akan diajarkan. Jadi metode mengajar bukanlah merupakan tujuan, melainkan cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pemilihan metode mengajar dilakukan bersamaan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Metode mengajar yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar materi menggambar dengan perangkat lunak menggunakan metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan praktek.

4. Pelaksanaan Pemilihan Media Pembelajaran

Sarana dan prasarana pendukung proses belajar mengajar di SMK Negeri 3 Yogyakarta cukup memadai, sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu sarana dan prasarana yang ada di SMK Negeri 3 Yogyakarta ini adalah *LCD* Proyektor sebagai sarana pembelajaran di kelas dan di laboratorium. Berdasarkan hasil observasi di laboratorium *autoCAD* terdapat 1 *LCD* proyektor. Sehingga media pembelajaran menggunakan *LCD* proyektor dipilih karena mempermudah dalam penyampaian materi.

5. Pelaksanaan Praktik Mengajar

Dalam pelaksanaan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), terbagi atas dua bagian yaitu praktik mengajar terbimbing dan praktik mengajar mandiri. Dalam praktik mengajar terbimbing, penulis dibimbing dalam hal persiapan dan pembuatan materi. Sedangkan praktik mengajar mandiri mahasiswa diberi kesempatan untuk mengelola proses pembelajaran di kelas secara penuh, namun demikian bimbingan dan pemantauan dari guru pembimbing tetap dilakukan.

Dalam pelaksanaan praktik mengajar, mahasiswa praktikan dituntut untuk dapat melakukan praktik mengajar di kelas minimal 4 kali pertemuan, untuk dapat memenuhi tuntutan jumlah pertemuan tersebut, maka mahasiswa praktikan diminta untuk mengajar kelas yang diampu oleh guru pembimbing dengan mata pelajaran yang sama tapi dengan kelas yang berbeda.

Mahasiswa mendapat jadwal mengajar tiga kali seminggu yaitu hari Selasa, Kamis dan Jum'at. Jadwal mengajar seperti tabel berikut :

Tabel 2. Jadwal Mengajar pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

HARI	JAM KE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SENIN	Mata Pelajaran Kelas										
SELASA	Mata Pelajaran Kelas			MENGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK XI GB 1							
RABU	Mata Pelajaran Kelas										
KAMIS	Mata Pelajaran Kelas			MENGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK XI GB 2							
JUMAT	Mata Pelajaran Kelas	MENGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK XI GB 3									
SABTU	Mata Pelajaran Kelas										

Tabel 3. Keterangan waktu pelajaran untuk masing-masing jam mengajar.

WAKTU PELAJARAN	
Senin s.d Sabtu Tidak Upacara	Senin s.d Sabtu 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
ISTIRAHAT (15')	ISTIRAHAT (15')
5. 10.15 - 11.00	5. 10.40 - 11.20
6. 11.00 - 11.45	6. 11.20 - 12.00
ISTIRAHAT (30')	ISTIRAHAT (30')
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



Gambar 1. Suasana kegiatan belajar mengajar

6. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi adalah proses penimbangan yang diberikan kepada nilai materi ataupun metode tertentu untuk tujuan atau maksud tertentu pula. Sedangkan penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik (PP 19 Tahun 2005, pasal 1). Penimbangan tersebut dapat bersifat kualitatif maupun kuantitatif dengan maksud untuk memeriksa seberapa jauh materi atau metode tersebut dapat memenuhi tolak ukur yang telah ditetapkan. Evaluasi pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak yaitu dengan memberikan tugas individu berupa latihan menggambar.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

1. Analisis Hasil Pelaksanaan

Secara umum mahasiswa dalam melaksanakan PPL tidak banyak mengalami hambatan, melainkan mendapat pengalaman dan dapat belajar untuk menjadi guru yang baik dengan bimbingan guru pembimbing masing-masing di sekolah.

Adapun beberapa hambatan yang muncul dalam pelaksanaan kegiatan PPL adalah sebagai berikut:

a. Analisis Hasil Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah mahasiswa telah membuat 5 buah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Hambatan saat menyusun RPP antara lain kurangnya pemahaman penulis dalam format RPP.

b. Analisis Hasil Penyusunan Materi Pelajaran

Materi yang dibuat adalah materi mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Saat menyiapkan materi pelajaran, hal-hal yang menghambat antara lain referensi buku yang minim sehingga mahasiswa PPL harus mencari sendiri sumber belajar.

c. Analisis Hasil Pemilihan Metode Mengajar

Metode mengajar yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan ceramah, demonstrasi, tanya jawab, latihan dan praktek. Pemilihan metode mengajar ini disesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa yang akan diajar. Selama menggunakan metode tersebut, proses kegiatan belajar mengajar dikelas

berlangsung cukup efektif. Namun demikian, penggunaan metode ini masih ada beberapa hambatan yang terjadi, seperti siswa merasa bosan dan mengantuk selama proses belajar mengajar.

d. Analisis Hasil Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan selama praktik mengajar di kelas menggunakan LCD proyektor karena keadaan kelas yang cukup besar menggunakan LCD proyektor dapat memberikan hasil pembelajaran yang efektif.

e. Analisis Hasil Praktik Mengajar

Selama kegiatan PPL di SMK Negeri 3 Yogyakarta, mahasiswa telah melakukan kegiatan belajar mengajar selama 5 kali pertemuan pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di kelas XI GB 1, XI GB 2 dan XI GB. Hambatan yang dihadapi mahasiswa saat mengajar diantaranya adalah ada beberapa siswa yang sering mengobrol sendiri. Selain itu, masih ada siswa yang tidak memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh mahasiswa. Perilaku siswa yang sulit dikendalikan ini menyebabkan materi pelajaran yang diberikan oleh mahasiswa menjadi kurang maksimal untuk diterima oleh siswa dan menyebabkan adanya pengulangan penyampaian materi.

f. Analisis Hasil Evaluasi Pembelajaran

Selama melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, mahasiswa telah melakukan evaluasi di kelas XI GB 1, XI GB 2 dan XI GB 3. Evaluasi pembelajaran yang digunakan adalah praktek menggambar. Berdasarkan dari hasil evaluasi, kelas XI GB 1, XI GB 2 dan XI GB 3 banyak siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimum untuk mata pelajaran ini yaitu 75.

2. Refleksi

Berdasarkan dari hasil analisis pelaksanaan program kerja yang telah dilakukan, terdapat beberapa hambatan atau masalah yang ditemui selama pelaksanaan program kerja tersebut. Beberapa hambatan atau masalah yang muncul selama pelaksanaan tersebut perlu diberikan suatu penanganan atau refleksi, agar pelaksanaan program tersebut dapat berjalan lebih baik. Adapun program-program yang perlu diberikan diantaranya adalah :

a. Refleksi Terhadap Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Hambatan pada saat pembuatan RPP adalah kurangnya pemahaman penulis dalam format RPP, sehingga dilakukan revisi untuk memperbaiki tatanan RPP. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut sebaiknya sebelum melakukan pembuatan RPP mahasiswa lebih intensif untuk mempelajari format RPP yang terbaru dalam pembuatannya.

b. Refleksi Terhadap Hambatan Saat Menyiapkan Materi Pelajaran

Pada saat pelaksanaan menyiapkan materi pelajaran terdapat beberapa hambatan diantaranya adalah referensi buku yang sedikit sehingga mahasiswa merasa kesulitan dalam mengembangkan materi pelajaran. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi hambatan tersebut adalah dengan cara mencari referensi buku dan mencari materi-materi yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan di internet dengan demikian mahasiswa memiliki banyak referensi, sehingga akan memudahkan mahasiswa dalam mengembangkan materi pelajaran.

c. Refleksi Terhadap Hasil Memilih Metode Mengajar

Pada saat memilih metode mengajar tidak menemukan hambatan yang berarti. Namun setelah metode tersebut diterapkan memiliki beberapa masalah yaitu, ada beberapa siswa yang merasa bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut maka solusinya adalah dengan menggunakan metode mengajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan pada setiap pertemuannya.

d. Refleksi Terhadap Hasil Memilih Media Pembelajaran

Pada saat menentukan media pembelajaran yang akan digunakan tidak menemukan masalah. Karena menggunakan LCD proyektor maka dalam penyampaian materi harus disiapkan dengan baik dan menarik.

e. Refleksi Terhadap Hambatan Saat Praktik Mengajar

Untuk mengatasi hambatan yang timbul saat praktik mengajar seperti adanya siswa yang mengobrol sendiri saat guru menjelaskan materi pelajaran, yaitu dengan cara menegur atau memberi peringatan, memberikan pertanyaan mengenai materi yang sedang dijelaskan. Untuk mengatasi hambatan karena adanya siswa yang mengantuk saat pelajaran, yaitu dengan mendekatinya kemudian cerita menarik yang masih berhubungan dengan materi pelajaran atau jurusannya.

f. Refleksi Terhadap Hasil Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan dari hasil evaluasi didapatkan masih ada beberapa siswa yang nilainya masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), untuk itu diperlukan program perbaikan untuk dapat meningkatkan pemahaman dan nilai dari siswa tersebut.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pelaksanaan PPL tahun 2015 di SMK Negeri 3 Yogyakarta yang dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 12 September 2015, PPL memberikan wawasan terhadap kemampuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan suatu lembaga pendidikan. Setelah dilaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 3 Yogyakarta maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut bahwa :

1. Pelaksanakan kegiatan PPL yaitu mengajar pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak kelas XI GB 1, XI GB 2 dan XI GB 3 telah dilakukan dengan baik, walaupun ada beberapa permasalahan yang dihadapi seperti kurangnya penguasaan kelas, kurangnya penguasaan materi, dll namun dengan dukungan teman-teman dan kerja keras yang dilakukan, kegiatan PPL sangatlah memberikan hasil yang memuaskan.
2. Praktik pengalaman lapangan ini sangat dirasakan manfaatnya, karena selain memberikan pengalaman untuk mengelola kelas dan membuat suasana pembelajaran yang efektif, juga mendapat pengalaman menghadapi berbagai karakter siswa.
3. Praktik pengalaman lapangan merupakan salah satu kegiatan untuk memberikan mahasiswa praktikan menerapkan ilmu yang diperoleh dibangku perkuliahan, dan diharapkan mampu bereksplorasi untuk menciptakan kemajuan-kemajuan dalam pelaksanaan pembelajaran terkait dengan pengelolaan kelas. Dengan kata lain mahasiswa akan mengetahui secara nyata kegiatan baik itu terkait tugas, kewajiban dan tanggung jawab sebagai seorang pengajar.
4. Praktik pengalaman lapangan ini menjadi sarana untuk menimba ilmu dan pengalaman yang tidak didapatkan di bangku perkuliahan, salah satunya dihadapkan dengan permasalahan yang tidak tentu dan datangnya juga tidak menentu saat proses belajar mengajar di sekolah, baik itu mengenai manajemen sekolah ataupun manajemen pendidikan. Hal inilah nantinya akan menumbuhkan kedewasaan dalam mencari jati diri guna menumbuhkan rasa percaya diri pada kemampuan yang dimiliki.
5. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mahasiswa telah melaksanakan pembuatan rencana pembelajaran sebanyak 5 RPP, melakukan kegiatan

praktik mengajar sebanyak 5 kali pertemuan, dan melakukan 1 kali evaluasi belajar.

6. Keberhasilan proses belajar mengajar sangatlah dipengaruhi oleh pendidik atau guru dan peserta didiknya sendiri, selain didukung dan ditunjang oleh sarana dan prasarana pendukung yang melengkapi dan ada di sekolah itu sendiri.
7. Melaksanakan PPL sesuai ketentuan akan menumbuhkan rasa keprofesionalan dan tanggung jawab mahasiswa praktikan sebagai calon pendidik untuk mengelola dan mengkondisikan kelas saat melakukan pembelajaran.
8. Berbagai macam kendala yang menghambat kegiatan PPL baik yang berupa teknis maupun non teknis dapat diselesaikan mahasiswa dengan adanya bantuan dari guru pembimbing di sekolah maupun dari DPL dari Jurusan dan Universitas.

B. Saran

Saran-saran demi peningkatan dan kemajuan pelaksanaan program PPL di masa yang akan datang dan perbaikan proses pembelajaran dan pendidikan di SMK Negeri 3 Yogyakarta, antara lain:

1. Bagi Mahasiswa adik angkatan :
 - a. Observasi harus dilakukan dengan baik terutama saat observasi kelas. Karena untuk mengetahui karakter peserta didik yang akan digunakan dalam menentukan metode apa yang akan digunakan.
 - b. Selalu berkoordinasi dengan guru pembimbing dalam menyiapkan program-program PPL terutama saat melakukan kegiatan belajar mengajar.
 - c. Pendekatan dengan peserta didik harus dilakukan terutama saat perkenalan karena bisa menentukan metode mengajar dengan berbagai macam karakter siswa.
 - d. Administrasi mengajar harus disiapkan dengan matang dan sudah benar-benar dipahami agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.
2. Bagi Pihak SMK Negeri 3 Yogyakarta
 - a. Memberikan fasilitas belajar bagi siswa diluar kelas (dalam lingkup sekolah) akan lebih memberi motivasi siswa dalam belajar. Contohnya : Gazebo, saklar listrik, dll.

- b. Jadwal pelajaran sebaiknya bisa disusun jauh-jauh hari sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung.
 - c. Pengarahan terhadap mahasiswa PPL sebaiknya ditingkatkan lagi, baik itu dari guru pembimbing lapangan, dosen pembimbing lapangan maupun dari koordinator PPL di sekolah.
3. Bagi Pihak Universitas Negeri Yogyakarta
- a. Pembekalan PPL lebih diperdalam lagi terutama dalam hal prosedur PPL.
 - b. Buku panduan PPL harus dilengkapi lagi dengan contoh pengisian yang jelas.
 - c. Perlu adanya kontrol yang lebih cermat lagi terhadap mahasiswa dari pihak UNY dan sekolah, demi keberhasilan PPL.
 - d. Koordinasi antara Universitas dengan Sekolah harus ditingkatkan karena masih banyak hal yang belum sesuai. Seperti apa yang disampaikan universitas ke mahasiswa saat pembekalan dan apa yang sekolah terima itu berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

**TIM UPPL, 2015, *Panduan KKN-PPL Universitas Negeri Yogyakarta 2015*, ,UNY :
Yogyakarta**

**TIM UPPL, 2015, *Panduan Pengajaran Mikro Universitas Negeri Yogyakarta
2015*, UNY : **Yogyakarta****

TIM UPPL, 2015, *Materi Pembekalan KKN-PPL 2015*, UNY : **Yogyakarta**

TIM UPPL, 2015, *Materi Pembekalan pengajaran Mikro/PPL I*, UNY : **Yogyakarta**

TIM UPPL, 2015, *101 Tips Menjadi Guru Sukses 2015*, UNY : **Yogyakarta**

LAMPIRAN

ADMINISTRASI PENDIDIK
BUKU I
PENYUSUNAN PROGRAM



TAHUN PELAJARAN 2015 / 2016

Nama Mahasiswa : ILHAM AJI NURCAHYO

NIM : 12505241019

Mata Pelajaran : MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK

Kelas : XI

Paket Keahlian : GAMBAR BANGUNAN

Program Studi Keahlian : TEKNIK BANGUNAN

Bidang Studi Keahlian : TEKNOLOGI DAN REKAYASA

SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

JL. R. W. MONGINSIDI NO. 2 YOGYAKARTA 55233
Telp./Fax : (0274) 513503, e-mail : humas@smkn3jogja.sch.id

VISI, MISI, TUJUAN DAN KEBIJAKAN MUTU SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

VISI :

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.

MISI :

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

TUJUAN :

- 1 Mewujudkan Lembaga pendidikan dan pelatihan yang berkualitas prima menuju standar internasional.
- 2 Menghasilkan lulusan yang kompeten di bidangnya, unggul dalam imtaq, iptek dan mandiri.
- 3 Menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi pada era globalisasi.
- 4 Menghasilkan lulusan yang berwawasan kearifan lokal.

KEBIJAKAN MUTU :

*H*umanis
*A*garis
*N*ormatif
*D*inamis
*A*daptif
*L*oyal

*KON*struktif
*S*istematis
*I*nteraktif
*S*olutif
*T*aktis
*E*fektif-Efisien
*N*yaman

DAFTAR ISI

I PENYUSUNAN PROGRAM

- 1 Jadwal Pelajaran
- 2 Kalender Pendidikan
- 3 Matrik Kegiatan
- 4 Perhitungan Jumlah Minggu & Jam Efektif
- 5 Program Tahunan
- 6 Program Semester
- 7 Silabus

II PENYAJIAN PROGRAM

- 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2 Presensi Siswa
- 3 Nilai Siswa

DAFTAR ISI

I PENYUSUNAN PROGRAM

- 1 Jadwal Pelajaran
- 2 Kalender Pendidikan
- 3 Matrik Kegiatan
- 4 Perhitungan Jumlah Minggu & Jam Efektif
- 5 Program Tahunan
- 6 Program Semester
- 7 Silabus

JADWAL MENGAJAR SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

TAHUN PELAJARAN : 2015 / 2016

Bapak/Ibu :

HARI	JAM KE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Keterangan :	
SENIN	Mata Pelajaran Kelas												
SELASA	Mata Pelajaran Kelas			MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK XI GB 1									
RABU	Mata Pelajaran Kelas												
KAMIS	Mata Pelajaran Kelas			MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK XI GB 2									
JUMAT	Mata Pelajaran Kelas	MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK XI GB 3											
SABTU	Mata Pelajaran Kelas												

WAKTU PELAJARAN	
Senin s.d Sabtu Tidak Upacara	Senin s.d Sabtu 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
ISTIRAHAT (15')	ISTIRAHAT (15')
5. 10.15 - 11.00	5. 10.40 - 11.20
6. 11.00 - 11.45	6. 11.20 - 12.00
ISTIRAHAT (30')	ISTIRAHAT (30')
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

Catatan :

1. Jangan mengubah jadwal tanpa sepengetahuan Kepala Sekolah
2. Jadwal ini mulai berlaku tanggal
3. Jumlah jam mengajar 6 jam
4. Wali kelas
5.

**KALENDER PENDIDIKAN SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN : 2015/2016**

SEM	HARI	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
		GANJIL	JULI 2015	28	5	12	19	26															
AGUSTUS 2015							2	9	16	23	30												
SEPTEMBER 2015												6	13	20	27								
OKTOBER 2015																							
NOVEMBER 2015																							
DESEMBER 2015																							
GENAP	JANUARI 2016																						
	FEBRUARI 2016																						
	MARET 2016																						
	APRIL 2016																						
	MEI 2016																						
	JUNI 2016																						

KETERANGAN			
1	27 Juli 2015	:	Hari pertama masuk sekolah
2	17 Agustus 2015	:	HUT Kemerdekaan Republik Indonesia
3	24 September 2015	:	Hari Raya Idul Adha 1436 H
4	14 Oktober 2015	:	Tahun Baru Hijriyah 1436 H
5	25 November 2015	:	Hari Guru Nasional
6	30 Nop - 10 Des 2015	:	Ulangan Akhir Semester Gasal 15/16
7	11 - 15 Desember 2015	:	Remidi/Perbaikan Nilai
8	16 - 18 Desember 2015	:	PORSENITAS
9	19 Desember 2015	:	Rapat Wali Kelas
10	23 Desember 2015	:	Pembagian Rapor Semester Gasal
11	24 Desember 2015	:	Maulid Nabi Muhammad SAW
12	25 Desember 2015	:	Hari Raya Natal 2015
13	28 Des 2015 - 2 Jan 2016	:	Libur Semester Gasal

14	8 Februari 2016	:	Tahun Baru Imlek
15	9 Feb - 5 Maret 2016	:	Ujian Kompetensi Keahlian (UKK)
16	9 Maret 2016	:	Nyepi
17	14 - 24 Maret 2016	:	Ujian Sekolah
18	11 - 14 April 2016	:	Ujian Nasional
19	2 Mei 2016	:	Har Dik Nas Tahun 2016
20	4 Mei 2016	:	Isro' Mi'roj Nabi Muhammad SAW
21	5 Mei 2016	:	Kenaikan Isa Al Masih
22	30 Mei - 9 Juni 2016	:	Ulangan Akhir Semester Gasal 15/16
23	10 - 15 Juni 2016	:	Remidi/Perbaikan Nilai
24	16 - 18 Juni 2016	:	PORSENITAS
25	21 Juni 2016	:	Rapat Wali Kelas
26	25 Juni 2016	:	Pembagian Rapor Semester Genap
27	27 Juni - 16 Juli 2016	:	Libur Semester Genap

Prakerin Tahap 1 : Tanggal 29 Juni 2015 s/d Tanggal 12 September 2015
 Prakerin Tahap 2 : Tanggal 14 September 2015 s/d Tanggal 21 Nopember 2015



Universitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PELAKSANAAN PPL UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TAHUN 2015

F01
Kelompok Mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Ilham Aji Nurcahyo NIM : 12505241019
 NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK Negeri 3 Yogyakarta FAKULTAS : Teknik
 ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jalan RW Mongisidi 2A PRODI : Pendidikan Teknik Sipil & Perencanaan
 GURU PEMBIMBING : Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd DOSEN PEMBIMBING : Drs. Agus Santoso, M.Pd.

NO	Program/Kegiatan KKN	Jumlah Jam Per Minggu											Jumlah Jam	
		Juli					Agustus				September			
		I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	I	II		III
A. PROGRAM PENDIDIKAN														
OBSERVASI														
1	Observasi Kelas					2,0								2,0
2	Penyerahan PPL							2,0						2,0
PERSIAPAN MENGAJAR														
1	Pembelajaran Silabus							1,5	1,5					3,0
2	Penyusunan RPP							3,5	3,5	3,5	3,5	3,5		17,5
3	Penyusunan Buku Administrasi							6,0	6,0	6,0	6,0	6,0		24,0
4	Penyusunan Bahan Ajar							3,0	3,0	3,0	3,0	3,0		15,0
BIMBINGAN														
1	Konsultasi Persiapan Mengajar							1,0	1,0	1,0	1,0	1,0		5,0
2	Konsultasi Guru Pembimbing							1,0	1,0	1,0	1,0	1,0		5,0
3	Konsultasi DPL PPL									1,0	1,0	1,0		3,0
PELAKSANAAN MENGAJAR														
1	Mengajar MDPL							13,5	13,5	13,5	13,5	7,5		61,5
2	Evaluasi Hasil Belajar Siswa											6,0		6,0
B. PROGRAM NON KEPENDIDIKAN														
1	Upacara Hari Senin									1,0		1,0		2,0
2	Upacara Hari Kemerdekaan								1,0					1,0
3	Pembuatan dan Penyusunan Laporan										5,0	5,0		10,0
4	Pendampingan ekstrakurikuler basket								2,0		2,0			4,0
Jumlah Jam		0,0	0,0	0,0	0,0	2,0	0,0	31,5	32,5	30,0	36,0	29,0	0,0	161,0

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Mengetahui/Menyetujui,
Kepala Sekolah SMK N 3 Yogyakarta

Mengetahui:
Dosen pembimbing PPL

Mahasiswa PPL

Drs. Bujang Sapri
NIP. 19630830 198703 1 003

Drs. Agus Santoso, M.Pd
NIP. 19640822 198812 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
NIM. 12505241019

PERHITUNGAN MINGGU/JUMLAH JAM EFEKTIF

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB
 Paket Keahlian : Teknik Gambar Bangunan
 Program Studi Keahlian : Teknik Bangunan Gedung
 Bidang Studi Keahlian : Teknologi dan Rekayasa
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Bulan	Jml Minggu dalam Semester	Jml Minggu Tidak Efektif	Jml Minggu Efektif	Jml Hari Efektif	Jml Jam Efektif
1	JULI	5	4	1	1	6
2	AGUSTUS	4	0	4	4	24
3	SEPTEMBER	4	0	4	5	30
4	OKTOBER	5	0	5	4	24
5	NOVEMBER	4	0	4	4	24
6	DESEMBER	4	4	0	0	0
Jumlah		26	8	18	18	108

Jumlah Jam Pelajaran per Minggu : 6 JP

Jumlah Jam Pelajaran Efektif : 108 JP

Rincian :

a. Tatap Muka : 108 JP

b. Ulangan Harian (3 Kali) : 3 JP

c. Ulangan Tengah Semester : 1 JP

d. Ulangan Akhir Semester/
Kenaikan Kelas/Ujian : 1 JP

e. Perbaikan/Pengayaan : 1 JP

JP

Jumlah : 114 JP

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
NIM. 12505241019

PERHITUNGAN MINGGU/JUMLAH JAM EFEKTIF

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB
 Paket Keahlian : Gambar Bangunan
 Program Studi Keahlian : Teknik Bangunan
 Bidang Studi Keahlian : Teknologi dan Rekayasa
 Semester : Genap
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Bulan	Jml Minggu dalam Semester	Jml Minggu Tidak Efektif	Jml Minggu Efektif	Jml Hari Efektif	Jml Jam Efektif
1	JANUARI	4	0	4	4	24
2	FEBRUARI	4	0	4	4	24
3	MARET	5	2	3	3	18
4	APRIL	4	1	3	3	18
5	MEI	4	0	4	4	24
6	JUNI	4	4	0	0	0
Jumlah		25	7	18	18	108

Jumlah Jam Pelajaran per Minggu	:	6	JP
Jumlah Jam Pelajaran Efektif	:	108	JP
Rincian :			
a. Tatap Muka	:	108	JP
b. Ulangan Harian (.... Kali)	:	2	JP
c. Ulangan Tengah Semester	:	1	JP
d. Ulangan Akhir Semester/ Kenaikan Kelas/Ujian	:	1	JP
e. Perbaikan/Pengayaan	:	1	JP
f. Cadangan			
Jumlah	:	113	JP

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL

Suwarsono, S.Pd.T.,MPd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
NIM. 12505241019

PROGRAM TAHUNAN (PROTA)

Mata Pelajaran	: MDPL
Kelas	: XI TGB
Tahun Pelajaran	: 2015 / 2016

Semester	Kompetensi Dasar/ Materi Pokok	Jam Pelajaran	Keterangan (RPP No.)
Ganjil	1.Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggambar dengan komputer	6	01
	2.Perintah dasar menggambar 2 dimensi dengan Autocad	24	02
	3.Perintah memodifikasi gambar 2 dimensi dengan Autocad	18	03
	4.Penggunaan fasilitas pendukung gambar 2 dimensi dengan Autocad	18	04
	5.Mencetak gambar 2 dimensidengan Autocad	18	05
	Ulangan Harian / Ulangan Tengah Semester (Pengetahuan)	6	
	Kegiatan remedial/pengayaan	18	
Jumlah JP semester ganjil		108	
Genap	1.Menggambar 3 dimensi dengan Autocad	30	06
	2.Memodifikasi gambar 3 dimensi dengan Autocad	30	07
	3.Rendering gambar 3 dimensi dengan Autocad	24	08
	Ulangan Harian / Ulangan Tengah Semester (Pengetahuan)	6	
	Kegiatan remedial/pengayaan	12	
	Jumlah JP semester genap		102

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Guru Pengampu

Mahasiswa PPL

Suwarsono,S.Pd.T.,M.Pd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
NIM. 12505241019

PROGRAM SEMESTER

MATA PELAJARAN : MDPL XI TGB1 (Hari Selasa)

SEMESTER : GANJIL

TAHUN PELAJARAN : 2015/2016

No.	Kompetensi Dasar/Program Kegiatan	Alokasi Waktu	Bulan																									Ket					
			Juli					Agustus					September					Oktober					November						Desember				
			Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:					Mingguke:										
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				
1.	Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak	6					6																							RPP 01			
2.	Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak.	24						6	6	6	6																			RPP 02			
3.	Memodifikasi gambar bangunan dengan perangkat lunak AutoCAD	18											6	6	6															RPP 03			
4.	Menggunakan fasilitas pendukung gambar bangunan pada perangkat lunak AutoCAD	18															6	6	6											RPP 04			
5.	Mencetak gambar bangunan dengan menggunakan printer/plotter	18																			6	6	6							RPP 05			
	Ulangan harian/UTS	6												6																			
	Remidial	18											6							6						6							
J U M L A H		108																															

**Mengetahui
Guru Pengampu**

Yogyakarta, 15 Agustus 2015
Mahasiswa PPL

Suwarsono, M.Pd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
NIP. 12505241019

SILABUS MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK

Satuan Pendidikan : SMK N 3 YOGYAKARTA

Kelas : XITGB / Semester Ganjil

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif 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, prosedural, dan metakognitif 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

KI4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya 1.2 Menambah keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya					
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 2.2 Menunjukkan perilaku yang patut dan santunserta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari 2.3 Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan					
<p>3.1 Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak</p> <p>4.1 Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak</p>	<p>Keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggambar dengan komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> Lingkup K3 : orang, alat, benda kerja/produk, lingkungan Dampak penggunaan terhadap kesehatan Prosedur penggunaan komputer yang baik Cara penyimpanan data gambar <p>Tugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggali informasi K3, diskusi kelompok, dan presentasi Melaksanakan K3 	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati macam-macam prosedur K3 <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang prosedur K3 <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit di lapangan, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang prosedur K3 <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait prosedur K3 <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang prosedur K3 dalam bentuk lisan, tulisan, maupun gambar 	<p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proses pelaksanaan penggambaran dengan perangkat lunak <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lisan atau tertulis terkait dengan prosedur K3 	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> Modul menggambar dengan perangkat lunak Suparno (2008), "Teknik Gambar Bangunan untuk SMK Jilid 2", Direktorat PSMK Referensi lain yang sesuai
<p>3.2 Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak</p> <p>4.2 Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak</p>	<p>Perintah dasar gambar 2 dimensi yang terdapat pada perangkat lunak</p> <p>Tugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggambar garis polygon dengan 	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati atau dari literatur tentang perangkat lunak untuk menggambar teknik <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menggambar benda 2 dimensi sederhana hingga terkait Project work menggambar konstruksi bangunan/ gambar kerja dengan perangkat lunak 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Modul menggambar dengan perangkat lunak Suparno (2008),

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	koordinat polarp <ul style="list-style-type: none"> • Menggambag etiket/ kop gambar • Menggambar Logo SMK Negeri 3 Yogyakarta • Menggambar Denah Rumah 	secara aktif dan mandiri tentang prosedur penggambaran dengan perangkat lunak Mengeksplorasi: <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit di lapangan, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang prosedur penggambaran dengan perangkat lunak Mengasosiasi : <ul style="list-style-type: none"> • Mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait prosedur penggambaran dengan perangkat lunak Mengkomunikasikan : <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang prosedur penggambaran dengan perangkat lunak dalam bentuk lisan, tulisan, maupun unjuk kerja 	Observasi: <ul style="list-style-type: none"> • Proses pelaksanaan penggambaran dengan perangkat lunak Tes: <ul style="list-style-type: none"> • Lisan atau tertulis terkait prosedur peggunaan perangkat lunak 		"Teknik Gambar Bangunan untuk SMK Jilid 2", Direktorat PSMK <ul style="list-style-type: none"> • Referensi lain yang sesuai

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.3 Menganalisis perintah memodifikasi gambar dengan perangkat lunak sesuai prosedur</p> <p>4.3 Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat lunak secara efektif</p>	<p>Perintah memodifikasi gambar 2 dimensi yang terdapat pada perangkat lunak</p> <p>Tugas :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambar rencana & detail pondasi batu kali • Gambar kuda-kuda kayu & detail 	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati atau dari literatur tentang perangkat lunak untuk menggambar teknik <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang prosedur memodifikasi gambar dengan perangkat lunak <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit di lapangan, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang prosedur memodifikasi gambar dengan perangkat lunak <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkategorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait prosedur memodifikasi gambar dengan perangkat lunak <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang memodifikasi gambar dengan perangkat lunak dalam bentuk lisan, tulisan, maupun unjuk kerja 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memodifikasi gambar benda 2 dimensi sederhana hingga terkait Project work menggambar konstruksi bangunan/ gambar kerja dengan perangkat lunak <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pelaksanaan penggambaran dengan perangkat lunak <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lisan atau tertulis terkait prosedur penggunaan perangkat lunak 	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modul menggambar dengan perangkat lunak • Suparno (2008), "Teknik Gambar Bangunan untuk SMK Jilid 2", Direktorat PSMK • Referensi lain yang sesuai

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4 Menerapkan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak</p> <p>4.4 Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak untuk menggambar secara efektif</p>	<p>Penggunaan fasilitas pendukung gambar 2 dimensi pada perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setting notasi • Setting dimensi • Setting layer 	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati atau dari literatur tentang perangkat lunak untuk menggambar teknik <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang prosedur penggunaan fasilitas pendukung perangkat lunak <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit di lapangan, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang prosedur penggunaan fasilitas pendukung <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait prosedur penggunaan fasilitas pendukung <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang prosedur penggunaan perangkat lunak dalam bentuk lisan, tulisan, maupun unjuk kerja 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambar benda 2 dimensi sederhana hingga terkait Project work menggambar konstruksi bangunan/ gambar kerja dengan perangkat lunak <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses pelaksanaan penggambaran dengan perangkat lunak <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lisan atau tertulis terkait prosedur penggunaan perangkat lunak 	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Modul menggambar dengan perangkat lunak • Suparno (2008), "Teknik Gambar Bangunan untuk SMK Jilid 2", Direktorat PSMK • Referensi lain yang sesuai
<p>3.5 Menganalisis prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan</p> <p>4.5 Mencetak hasil gambar dengan perangkat lunak sesuai ketentuan yang telah ditetapkan</p>	<p>Pencetakan gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menginstall printer • Setting pencetakan (ukuran kertas, skala gambar, warna dan ketebalan garis) • Mencetak gambar 	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati atau dari literatur tentang perangkat lunak untuk mencetak gambar <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencetak gambar benda 2 dimensi sederhana hingga terkait project work menggambar konstruksi bangunan/ gambar kerja dengan 	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Modul menggambar dengan perangkat lunak • Suparno (2008),

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>Tugas :</p> <p>Mencetak produk hasil gambar pada kertas A4 dengan skala tertentu (monochrome hitam dan berwarna)</p>	<p>secara aktif dan mandiri tentang prosedur pencetakan dengan perangkat lunak</p> <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit di lapangan, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang prosedur pencetakan dengan perangkat lunak <p>Mengasosiasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait prosedur pencetakan dengan perangkat lunak <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang prosedur pencetakan dengan perangkat lunak dalam bentuk lisan, tulisan, maupun unjuk kerja 	<p>perangkat lunak</p> <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Proses pelaksanaan pencetakan dengan perangkat lunak <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lisan atau tertulis terkait prosedur pencetakan dengan perangkat lunak 		<p>"Teknik Gambar Bangunan untuk SMK Jilid 2", Direktorat PSMK</p> <ul style="list-style-type: none"> Referensi lain yang sesuai

ADMINISTRASI PENDIDIK
BUKU II
PENYAJIAN PROGRAM



TAHUN PELAJARAN 2015 / 2016

Nama Mahasiswa : ILHAM AJI NURCAHYO

NIM : 12505241019

Mata Pelajaran : MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK

Kelas : XI

Paket Keahlian : GAMBAR BANGUNAN

Program Studi Keahlian : TEKNIK BANGUNAN

Bidang Studi Keahlian : TEKNOLOGI DAN REKAYASA

SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

JL. R. W. MONGINSIDI NO. 2 YOGYAKARTA 55233
Telp./Fax : (0274) 513503, e-mail : humas@smkn3jogja.sch.id

II PENYAJIAN PROGRAM

- 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2 Presensi Siswa
- 3 Nilai Siswa

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 01-MDPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2015-2016
Materi Pokok : Menganalisis Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)
Pertemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 6 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan 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.
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 di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan indikator

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.

- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhatian-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 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.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Menganalisis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak.

Indikator :

- a. Standar Operasional Prosedur (SOP) penggunaan perangkat komputer (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
 - b. Keselamatan dan Kesehatan Kerja dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.
- 4.1. Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak.

Indikator :

- a. Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam menggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan.
- b. Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.

C. Tujuan Pembelajaran

Dengan dibekali pengetahuan dari kelas X dan penjelasan perintah-perintah dasar menggunakan perangkat lunak diharapkan peserta didik dapat:

1. Menerapkan Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam menggunakan perangkat lunak.
2. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengetahuan:

- a. Memahami Standar Operasional Prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer.

- b. Memahami Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan perangkat komputer.
2. Keterampilan / Tugas :
- a. Menggunakan komputer perangkat lunak sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP).
 - b. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) dalam menggunakan perangkat lunak d. (AutoCAD).

E. Metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
- 2. Ceramah
- 3. Demonstrasi
- 4. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
- 5. Pemberian tugas proyek
- 6. Tutorial / Asistensi

F. Alat, Bahan dan Media Pembelajaran

- 1. Komputer/Laptop
- 2. LCD Projector & Screen
- 3. Printer / Ploter
- 4. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
- 5. Buku panduan menggambar : AutoCad
- 6. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
- 7. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
- 8. Internet
- 9. Nara sumber/praktisi di lapangan

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	<ul style="list-style-type: none"> 1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran yang berkaitan dengan MDPL yang telah dipelajari di kelas X 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menginformasikan materi pokok pembelajaran MDPL di kelas XI semester ganjil dan sistem penilaiannya (sikap, pengetahuan keterampilan, akhlak, dan produk) 4. Penjelasan layanan perbaikan dan pengayaan 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus diselesaikan di semester ganjil (apersepsi) 	
INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Standar Operasional Prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer, Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).</u> 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Siswa diberi tugas kelompok mengenai <u>Standar Operasional Prosedur (SOP) menggunakan perangkat komputer, Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).</u> 4. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk menambah pengetahuan/wawasan untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru 	240 menit
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran 	15 menit

H. Rancangan Penilaian

1. Penilaian Sikap

Instrumen dan Rubrik Penilaian, Indikator Penilaian Sikap (Terlampir)

No	Nama Siswa/ Kelompok	Disiplin	Teliti	Kreatif	Tanggung Jawab
1					

2					
3					
4					
5					
Dst					
.					

Keterangan:

4 = jika empat indikator terlihat.

3 = jika tiga indikator terlihat.

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Disiplin

- a. Tertib mengikuti instruksi/pelajaran
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Melakukan kegiatan yang sesuai yang diminta
- d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Teliti

- a. Akurat dalam bekerja/menggambar
- b. Bekerja rapi dan sistimatis
- c. Bekerja sistimatis/runtut
- d. Bekerja sesuai ketentuan teknis

Kreatif

- a. Mengembangkan hasil karyanya
- b. Aktif dalam mengatasi kesulitan
- c. Aktif mengembangkan pengetahuan
- d. Mengembangkan prosedur bekerja/menggambar

Tanggung Jawab

- a. Menjaga keselamatan alat yang digunakan
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Menjaga keselamatan dan kebersihan ruang kerja
- d. Mengerjakan tugas secara sungguh-sungguh dan jujur

Nilai akhir sikap diperoleh berdasarkan modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

Sangat baik : apabila memperoleh nilai akhir 4

Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3

Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2

Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

2. Penilaian Pengetahuan

Kisi-kisi dan Soal, Kunci Jawaban, Instrumen dan Rubrik Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Mengenal isis kebutuhan terkait keselamatan dan kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak	3.1.1 Standar Operasional Prosedur (SOP) penggunaan perangkat komputer (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan. 3.1.2 Keselamatan dan Kesehatan Kerja dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) dideskripsikan sesuai ketentuan.	1. Dapat menjelaskan apa itu K3 2. Dapat menyebutkan prosedur yang benar dalam menghidupkan dan mematikan komputer.	Tes tertulis	1. Apa yang anda ketahui tentang K3? 2. Sebutkan langkah-langkah cara menghidupkan dan mematikan komputer sesuai prosedur yang benar!

Kunci Jawaban Soal:

1. K3 merupakan kepanjangan dari Keselamatan dan Kesehatan Kerja dengan maksud untuk meminimalisir terjadinya kecelakaan kerja.

2. Langkah menghidupkan dan mematikan komputer:

Menghidupkan komputer

- Memastikan sumber daya terhubung dengan aman
- Tekan tombol on/off pada CPU untuk menghidupkan CPU
- Tekan tombol on/off pada monitor untuk menghidupkan monitor
- Tunggu beberapa saat hingga layar monitor siap
- Komputer dapat digunakan sesuai kebutuhan

Mematikan komputer :

- Pastikan hasil pekerjaan telah disimpan dengan benar.
- Pastikan semua program yang terbuka telah ditutup.
- Klik start pilih shut down
- Tunggu hingga computer benar-benar mati dan matikan monitor.

Rubrik nilai pengetahuan

KD 1 Menganalisis Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)

Daftar siswa terlampir

No	Nama Siswa/Kelompok	Skor setiap nomor soal		Jumlah Skor	Nilai
		No. 1	No. 2		
1					
2					
3					
4					
Dst					

Indikator penilaian pengetahuan

1. Menjelaskan tentang Keselamatan dan Kesehatan Kerja
 - 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
2. Menyebutkan prosedur yang benar cara mematikan dan menghidupkan komputer
 - 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberiskor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1

Rumus pengolahan Nilai adalah :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlahskor yang diperoleh}}{\text{jumlahskor maksimal}} \times 4 = \text{---}$$

3. Penilaian Keterampilan

a. Kisi-kisi dan Soal Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Kegiatan/Job/Soal
4.1 Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak	4.1.1 Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.	1. Standar Operasional Prosedur (SOP) diterapkan dalam menggunakan perangkat komputer (AutoCAD) sesuai ketentuan. 2. Keselamatan dan Kesehatan Kerja diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak (AutoCAD) sesuai ketentuan.	Praktek	1. Menyalakan dan mematikan komputer dengan benar 2. Memberi nama file sesuai perintah dan menyimpan pada satu folder.

- b. Instrumen penilaian praktik di ruang komputer jurusan bangunan
 KD 4.1.Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3)
 dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak.

No	Nama Siswa/Kelompok	Ketrampilan Abstrak Membuat laporan tentang K3				Ketrampilan Kongkrit Menerapkan K3			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Kelompok 1								
2	Kelompok 2								
3	Kelompok 3								
4	Kelompok 4								
5	Kelompok 5								
6	Kelompok 6								
7	Kelompok 7								
8	Kelompok 8								

Keterangan :

- 4 = jika dua indikator dilakukan tanpa peringatan dari guru
 3 = jika satu indikator dilakukan tanpa peringatan dari guru
 2 = jika dua indikator dilakukan dengan diperingatkan guru
 1 = jika satu indikator dilakukan dengan peringatan dari guru

Indikator penilaian keterampilan

- a. Ketrampilan abstrak: Portofolio/laporan kelompok tentang K3
 1) Membuat portofolio/ laporan kelompok tentang pentingnya K3, prosedur yang harus dilakukan ketika menggambar dengan perangkat lunak.
- b. Ketrampilan kongkrit: Menerapkan cara menghidupkan dan mematikan komputer serta menyimpan file dalam satu folder.
 1) Praktik cara menghidupkan dan mematikan komputer dengan benar sesuai dengan K3 serta menyimpan file pada satu folder.

Tabel Pengolahan Nilai KD- Keterampilan tiap peserta didik

Aspek/Indikator	Tes/Job ke	Skor/Nilai	Keterangan (Tuntas / Tidak Tuntas)
Portofolio/ Membuat laporan kelompok tentang K3	1		
	2		
	3		
	4		
Praktik mematikan dan menghidupkan komputer sesuai dengan prosedur yang benar.	1		
	2		
	3		
	4		
Nilai KD – Keterampilan ditentukan berdasarkan skor optimum (nilai tertinggi) dari aspek (Indikator pencapaian kompetensi) yang dinilai			

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Guru Pengampu

Mahasiswa PPL

Suwarsono,S.Pd.T..M.Pd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
NIM. 12505241019

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 02-MDPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2015-2016
Materi Pokok : Mengenal perintah dasar gambar 2 dimensi
perangkat lunak Autocad
Pertemuan ke : 2 s.d. 5
Alokasi Waktu : 4 x 270 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan 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.
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 di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan indikator

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.

- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 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.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan..
- 3.2. Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak.
Indikator :
 - a. Manajemen file Perintah dasar perangkat lunak dideskripsikan dengan baik dan benar sesuai fungsinya.
- 4.2. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
 - a. Folder penyimpanan dibuat untuk tugas masing-masing.
 - b. Lembar kerja (layar) dalam perangkat lunak AutoCAD digunakan dengan baik dan benar.
 - c. Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.
 - d. Gambar rumah tinggal dibuat dengan benar rapi sesuai ketentuan yang berlaku.

C. Tujuan Pembelajaran

Dengan dibekali pengetahuan dari kelas X dan penjelasan perintah-perintah dasar menggunakan perangkat lunak diharapkan peserta didik dapat:

1. Menggunakan lembar kerja (Layar) dalam perangkat lunak AutoCAD dengan baik dan benar.
2. Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak.
3. Membuat gambar rumah tinggal menggunakan perangkat lunak secara benar dan rapi sesuai ketentuan yang berlaku dengan terampil dan mengembangkan sikap aktif, dapat bekerja sama dan toleran.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengetahuan:
 - a. Mendeskripsikan macam-macam perintah dasar dalam perangkat lunak.
 - b. Memahami pembuatan etiket dan gambar denah rumah tinggal.
2. Keterampilan / Tugas :
 - a. Membuat Etiket dan gambar bangunan rumah tinggal menggunakan AutoCAD.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Demonstrasi
4. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
5. Pemberian tugas proyek
6. Tutorial / Asistensi

F. Alat, Bahan dan Media Pembelajaran

1. Komputer/Laptop :
2. LCD Projector & Screen
3. Printer / Ploter
4. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
5. Buku panduan menggambar : AutoCad
6. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
7. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
8. Internet
9. Nara sumber/praktisi di lapangan

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan II : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA- HULUAN	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi)2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan checklist penyelesaian tugas siswa .	15 menit

	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi)	
INTI	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang: <ul style="list-style-type: none"> <i>Jenis-jenis perintah dasar toolbar ; Draw,</i> <i>Penggunaan dan fungsi perintah toolbar draw</i> <i>Cara membuat garis poligon</i> Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Siswa diberikan tugas menggambar garis poligon. Siswa bertanya apabila kurang jelas terhadap contoh yang diberikan Siswa menggambar poligon dengan menggunakan perangkat lunak. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk menambah pengetahuan/wawasan untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru. 	240 menit
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> Ceklist penyelesaian tugas siswa Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang Refleksi kegiatan pembelajaran Menutup pelajaran 	15 menit

Pertemuan III : 6 x 45 menit (270 menit)

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
PENDA-HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan ceklist penyelesaian tugas siswa membuat gambar arsitektur perencanaan rumah tinggal. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang 	15 menit

	akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi)	
INTI	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang: <ul style="list-style-type: none"> <u>Jenis-jenis perintah dasar toolbar ; Draw untuk membuat etiket</u> <u>Penggunaan dan fungsi perintah toolbar draw membuat etiket</u> Siswa mengamati/memeriksa secara mandiri gambar poligon hasil pengerjaan tugas pertemuan yang lalu dan diskusi dengan teman sejawat atau asistensi dengan guru. Siswa diberi tugas individu untuk menggambar etiket sekolah dengan menggunakan perangkat lunak. Siswa melanjutkan / menyempurnakan gambar etiket menggunakan perangkat lunak. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi dengan guru. 	240 menit
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> Ceklist penyelesaian tugas siswa Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang Refleksi kegiatan pembelajaran Menutup pelajaran 	15 menit

Pertemuan IV : 6 x 45 menit (270 menit)

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
PENDA-HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan ceklist penyelesaian tugas siswa membuat gambar arsitektur perencanaan rumah tinggal. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi) 	15 menit

INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang; <ul style="list-style-type: none"> - <u>Membuat logo SMKN 3 Yogyakarta</u> 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Siswa diberi tugas individu untuk membuat logo SMKN 3 Yogyakarta. 4. Siswa membuat gambar logo SMKN 3 Yogyakarta. 5. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru. 	240 menit
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran 	15 menit

Pertemuan V : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA-HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat gambar arsitektur perencanaan rumah tinggal. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi) 	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>Menggambar denah rumah 1 lantai.</u> 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Siswa mengamati dan memeriksa secara mandiri hasil 	240 menit

	<p>pengerjaan tugas pertemuan yang lalu dan boleh tanya jawab/diskusi dengan teman sejawat atau asistensi kepada guru.</p> <p>4. Siswa diberi tugas individu untuk menggambar denah bangunan rumah tinggal beserta detail pondasinya.</p>	
	<p>5. Siswa merevisi/menyempurnakan gambar denah</p> <p>6. Siswa menyiapkan etiket master untuk mencetak gambar denah dan detailnya.</p> <p>7. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru.</p>	
PENUTUP	<p>1. Cheklist penyelesaian tugas siswa</p> <p>2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang</p> <p>3. Refleksi kegiatan pembelajaran</p> <p>4. Menutup pelajaran</p>	15 menit

H. Rancangan Penilaian

1. Penilaian Sikap

Instrumen dan Rubrik Penilaian, Indikator Penilaian Sikap (Terlampir)

No	Nama Siswa/ Kelompok	Disiplin	Teliti	Kreatif	Tanggung Jawab
1					
2					
3					
4					
Dst					
.					

Keterangan:

4 = jika empat indikator terlihat.

3 = jika tiga indikator terlihat.

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Disiplin

- a. Tertib mengikuti instruksi/pelajaran
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Melakukan kegiatan yang sesuai yang diminta
- d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Teliti

- a. Akurat dalam bekerja/menggambar
- b. Bekerja rapi dan sistimatis
- c. Bekerja sistimatis/runtut
- d. Bekerja sesuai ketentuan teknis

Kreatif

- a. Mengembangkan hasil karyanya
- b. Aktif dalam mengatasi kesulitan
- c. Aktif mengembangkan pengetahuan
- d. Mengembangkan prosedur bekerja/menggambar

Tanggung Jawab

- a. Menjaga keselamatan alat yang digunakan
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Menjaga keselamatan dan kebersihan ruang kerja
- d. Mengerjakan tugas secara sungguh-sungguh dan jujur

Nilai akhir sikap diperoleh berdasarkan modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- Sangat baik : apabila memperoleh nilai akhir 4
- Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3
- Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2
- Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

2. Penilaian Pengetahuan

Kisi-kisi dan Soal, Kunci Jawaban, Instrumen dan Rubrik Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.2 Menerapkan perintah dasar gambar yang terdapat pada perangkat lunak	3.2.1 Manajemen file Perintah dasar perangkat lunak dideskripsikan dengan baik dan benar sesuai fungsinya.	<ol style="list-style-type: none"> Dapat menyebutkan metode cara membuat garis dalam AutoCAD Dapat menjelaskan perbedaan metode membuat garis. Dapat menjelaskan langkah membuat garis dengan berbagai macam bentuk dan fungsi. Dapat menjelaskan langkah membuat persegi menggunakan perintah rectangle. Dapat menjelaskan langkah membuat poligon segi 8 menggunakan perintah poligon. 	Tes tertulis	<ol style="list-style-type: none"> Sebutkan 5 perintah draw pada AutoCAD! Jelaskan perbedaan metode koordinat polar dan koordinat kartesius (absis ordinat)! Sebutkan 3 langkah cara membuat garis dalam AutoCAD! Jelaskan langkah membuat persegi radius 40x40 menggunakan perintah rectangle! Tuliskan langkah membuat poligon segi 8 dengan radius 30 menggunakan perintah poligon!

Kunci Jawaban Soal:

1. Line, Poligon, Rectangle, Spline, Polyline, Circle, Arc
2. Perbedaan metode koordinat polar dan koordinat kartesius(absis ordinat) yaitu pada koordinat polar hanya menggunakan jarak dan sudut sedangkan pada koordinat kartesius menggunakan absis (x) dan (y)
3. Langkah membuat garis pada AutoCAD antaralain:
 - a. Line: perintah membuat garis dasar/sederhana. Langkah membuat garis menggunakan line klik Line kemudian klik titik awal dan selanjutnya.
 - b. Spline: perintah membuat garis-garis lengkung tak beraturan. Langkah klik Spline kemudian klik titik awal dan titik selanjutnya diarahkan untuk bentuk yang diinginkan.
 - c. Polyline: perintah membuat garis dasar atau sederhana yang setiap garis elemennya menyatu. Langkah klik Polyline kemudian klik titik awal dan selanjutnya.
4. Membuat persegi panjang ukuran 40 x 40 dengan rectangle yaitu :
 - Klik rectangle
 - Klik titik awal persegi
 - Masukkan ukuran dengan format " 40,40"
 - Kemudian tekan enter
5. Membuat polygon segi 8 dengan radius 30 yaitu :
 - Klik Polygon
 - Masukkan jumlah segi n dalam hal ini "8"
 - Tekan enter
 - Klik titik pusat polygon
 - Kemudian tekan enter lagi
 - Masukkan radius polygon "30"
 - Tekan enter

Rubrik nilai pengetahuan

KD 2 Menggunakan perintah dasar gambar bangunan 2D dalam perangkat lunak.

No.	Nama Siswa	Skor setiap nomor soal					Jumlah Skor	Nilai
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5		
1								
2								
3								
4								
Dst.								

Indikator penilaian pengetahuan

1. Menjelaskan tentang cara membuat garis
 - 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
2. Menjelaskan perbedaan metode membuat garis
 - 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
3. Menjelaskan langkah membuat garis dengan perintah yang ada pada draw
 - 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
4. Menjelaskan langkah membuat persegi dengan perintah rectangle
 - 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
5. Menjelaskan langkah membuat segi 8 dengan memakai perintah poligon
 - 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4

- 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
- 3) Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
- 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1

Rumus pengolahan Nilai adalah :

$$Nilai = \frac{Jumlahskor\ yang\ diperoleh}{jumlahskor\ maksimal} \times 4 = \text{---}$$

6. Penilaian Keterampilan

a. Kisi-kisi dan Soal Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Kegiatan/Job/Soal
4.2Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak	4.2.1 Perintah dasar gambar diterapkan dalam menggunakan perangkat lunak sesuai fungsi dan ketentuan.	1. Dapat membuat etiket master dan loogo sekolah. 2. Dapat membuat denah bangunan rumah tinggal.	Praktek	1. Membuat persegi menggunakan perintah line dengan metode koordinat polar maupun kartesius. 2. Membuat etiket master dengan line, rectangle. 3. Membuat logo sekolah 4. Membuat denah bangunan rumah tinggal,

b. Instrumen penilaian praktik di ruang komputer jurusan bangunan

KD 4.2. 2 Menggunakan perintah dasar gambar sesuai prosedur yang efektif untuk menggambar dengan perangkat lunak

No	Nama Siswa/Kelompok	Ketrampilan Konkrit			
		Membuat garis, etiket, logo, denah			
		1	2	3	4
1					
2					
3					
4					
5					
Dst					

Keterangan :

4 = jika dua indikator dilakukan tanpa peringatan dari guru

3 = jika satu indikator dilakukan tanpa peringatan dari guru

2 = jika dua indikator dilakukan dengan diperingatkan guru

1 = jika satu indikator dilakukan dengan peringatan dari guru

Indikator penilaian keterampilan

a. Keterampilan kongkrit: Membuat garis, etiket, logo, denah rumah tinggal.

- 1) Latihan membuat bentuk-bentuk benda 2D menggunakan metode koordinat polar maupun koordinat kartesius.
- 2) Membuat etiket master dengan perintah line, rectangle, ofset dls.
- 3) Membuat logo SMK N 3 Yogyakarta dengan perintah rectangle, poligon, circle, arc, dls
- 4) Membuat denah rumah tinggal 1 lantai

Tabel Pengolahan Nilai KD- Keterampilan tiap peserta didik

Aspek/Indikator	Tes/Job ke	Skor/Nilai	Keterangan (Tuntas / Tidak Tuntas)
Membuat bentuk-bentuk benda 2D disekitar lingkungan seperti persegi, trapesium.	1		
	2		
	3		
	4		

Aspek/Indikator	Tes/Job ke	Skor/Nilai	Keterangan (Tuntas / Tidak Tuntas)
Membuat etiket master dan logo SMK N 3 Yogyakarta.	1		
	2		
	3		
	4		
Nilai KD – Keterampilan ditentukan berdasarkan skor optimum (nilai tertinggi) dari aspek (Indikator pencapaian kompetensi) yang dinilai			

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Guru Pengampu

Mahasiswa PPL

Suwarsono,S.Pd.T.,M.Pd.

Ilham Aji Nurcahyo

NIP. 19820209 201406 1 001

NIM. 12505241019

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 03-MDPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
(MDPL)
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2015/2016
Materi Pokok : Memodifikasi gambar bangunan menggunakan
perangkat lunak AutoCAD.
Pertemuan ke : 6 s.d.8
Alokasi Waktu : 3 x 270 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan 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.
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 di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.

- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhatian-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 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.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Menganalisis perintah memodifikasi gambar dengan perangkat lunak sesuai prosedur.

Indikator :

- a. Fungsi perintah modifikasi dasar gambar 2 dimensi dideskripsikan dengan baik, tepat dan benar.
 - b. Perintah memodifikasi dasar gambar 2 dimensi dideskripsikan dengan baik, tepat dan benar.
- 4.1. Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat lunak secara efektif.

Indikator :

- a. Gambar bangunan rumah tinggal sederhana dimodifikasi dengan baik dan benar dalam perangkat lunak AutoCAD.
- b. Gambar bangunan rumah tinggal sederhana diedit dengan baik dan benar menggunakan perintah modify dalam perangkat lunak AutoCAD.
- c. Gambar detail bangunan rumah tinggal sederhana diedit dengan baik dan benar menggunakan perintah modify dalam perangkat lunak AutoCAD.

C. Tujuan Pembelajaran

Dengan bekal kemampuan dasar menggambar menggunakan perangkat lunak yang telah dipelajari saat di kelas X dan telah diberikan penjelasan memodifikasi gambar bangunan 2 dimensi menggunakan perangkat lunak AutoCAD diharapkan peserta didik dapat:

- a. Mendeskripsikan perintah dasar modifikasi dalam perangkat lunak AutoCAD.
- b. Mendeskripsikan fungsi masing-masing perintah dasar modifikasi dalam perangkat lunak AutoCAD.

- c. Menerapkan perintah dasar modifikasi gambar 2D dalam perangkat lunak AutoCAD dengan tepat dan benar.
- d. Memodifikasi gambar bangunan rumah tinggal sederhana dengan perintah-perintah dasar modifikasi dalam perangkat lunak AutoCAD.
- e. Mengedit gambar denah rumah tinggal sederhana dengan perintah modify dalam perangkat lunak AutoCAD.
- f. Mengedit gambar detail dengan perintah modify dalam perangkat lunak AutoCAD.

D. Materi Pembelajaran

5. Penjelasan perintah dasar modifikasi gambar bangunan 2 dimensi dengan perangkat lunak AutoCAD.
6. Pengeditan gambar bangunan rumah tinggal sederhana dengan perintah modify dalam perangkat lunak AutoCAD.
7. Pengeditan gambar detail bangunan rumah tinggal sederhana dengan perintah modify dalam perangkat lunak AutoCAD.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Demonstrasi
4. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
5. Pemberian tugas proyek
6. Tutorial / Asistensi

F. Alat, Bahan dan Media Pembelajaran

1. Komputer/Laptop
2. LCD Projector & Screen
3. Printer / Plotter
4. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
5. Buku panduan menggambar : AutoCad
6. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
7. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
8. Internet
9. Narasumber/praktisi di lapangan

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan VI : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA- HULUAN	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi)2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan checklist penyelesaian tugas siswa3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi)4. Menginformasikan sistem penilaiannya (sikap, pengetahuan keterampilan, akhlak, dan produk)	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>macam-macam perintah dasar modifikasi dalam perangkat lunak AutoCAD</u>2. Siswa mengamati dan memperhatikan materi tentang <u>macam-macam perintah dasar modifikasi dalam perangkat lunak AutoCAD</u> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor.3. Tanya jawab/diskusi kelas untuk memahami materi yang sedang dipaparkan4. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>penggunaan dan fungsi-fungsi perintah dalam toolbar modify.</u>5. Tanya jawab/diskusi kelas untuk memahami materi yang sedang dipaparkan.6. Siswa diberi tugas memodifikasi gambar bangunan yang telah digambar pada pertemuan sebelumnya dengan perintah-perintah modify dalam perangkat lunak AutoCAD.7. Siswa mempraktekkan perintah dasar modify pada gambar bangunan rumah tinggal sesuai ketentuan.8. Siswa memodifikasi gambar bangunan rumah tinggal dengan perintah modify.	240 menit

	<p>9. Siswa mengedit gambar denah rumah tinggal sederhana dengan perintah modify sesuai petunjuk dan ketentuan yang dijelaskan guru.</p> <p>10. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru.</p>	
PENUTUP	<p>1. Cheklist penyelesaian tugas siswa</p> <p>2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang</p> <p>3. Refleksi kegiatan pembelajaran</p> <p>4. Menutup pelajaran</p>	15 menit
	Jumlah	270 menit

Pertemuan VII : 6 x 45 menit (270 menit)

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
PENDA-HULUAN	<p>1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi)</p> <p>2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat proposal perencanaan rumah tinggal</p> <p>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi)</p>	15 menit
INTI	<p>1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi <i>cara mengedit detail pondasi dan sloof</i> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor.</p> <p>2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari.</p> <p>3. Siswa diberi tugas mengedit detail pondasi dan sloof yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>4. Siswa melanjutkan editing gambar denah rumah tinggal beserta detailnya yang telah dibuat pada</p>	240 menit

	<p>pertemuan sebelumnya.</p> <p>5. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru.</p>	
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan motivasi 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran 	15 menit
	Jumlah	270 menit

Pertemuan VIII : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA- HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat proposal perencanaan rumah tinggal 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi) 	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi <u>cara mengedit detail kuda-kuda</u> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor. 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Siswa diberi tugas mengedit detail kuda-kuda yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya. 4. Siswa melanjutkan editing gambar denah rumah tinggal beserta detailnya yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya. 5. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru. 	240 menit

PENUTUP	1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan motivasi 3. Pemberian tugas tidak terstruktur (terlampir) 4. Refleksi kegiatan pembelajaran 5. Menutup pelajaran	15 menit
	Jumlah	270 menit

H. Rancangan Penilaian

1. Penilaian Sikap

Instrumen dan Rubrik Penilaian, Indikator Penilaian Sikap (Terlampir)

No	Nama Siswa/ Kelompok	Disiplin	Teliti	Kreatif	Tanggung Jawab
1					
2					
3					
4					
Dst					

Keterangan:

4 = jika empat indikator terlihat.

3 = jika tiga indikator terlihat.

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Disiplin

- a. Tertib mengikuti instruksi/pelajaran
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Melakukan kegiatan yang sesuai yang diminta
- d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Teliti

- a. Akurat dalam bekerja/menggambar
- b. Bekerja rapi dan sistimatis
- c. Bekerja sistimatis/runtut
- d. Bekerja sesuai ketentuan teknis

Kreatif

- a. Mengembangkan hasil karyanya

- b. Aktif dalam mengatasi kesulitan
- c. Aktif mengembangkan pengetahuan
- d. Mengembangkan prosedur bekerja/menggambar

Tanggung Jawab

- a. Menjaga keselamatan alat yang digunakan
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Menjaga keselamatan dan kebersihan ruang kerja
- d. Mengerjakan tugas secara sungguh-sungguh dan jujur

Nilai akhir sikap diperoleh berdasarkan modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- Sangat baik : apabila memperoleh nilai akhir 4
- Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3
- Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2
- Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

2. Penilaian Pengetahuan

Kisi-kisi dan Soal, Kunci Jawaban, Instrumen dan Rubrik Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.3 Menganalisis perintah memodifikasi gambar dengan perangkat lunak sesuai prosedur	<p>3.3.1 Fungsi perintah modifikasi dasar gambar 2 dimensi dideskripsikan dengan baik, tepat dan benar.</p> <p>3.3.2 Perintah memodifikasi dasar gambar 2 dimensi dideskripsikan dengan</p>	<p>1. Dapat mendeskripsikan fungsi dan menjelaskan langkah menggunakan trim.</p> <p>2. Dapat mendeskripsikan fungsi extend pada AutoCAD.</p> <p>3. Dapat mendeskripsikan langkah mirror.</p> <p>4. Dapat</p>	Tes tertulis	<p>1. Apakah fungsi penggunaan trim pada AutoCAD? Jelaskan dan beri langkah cara penggunaannya!</p> <p>2. Apakah fungsi extend pada gambar perangkat lunak</p>

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
	baik, tepat dan benar.	mendeskripsikan langkah offset. 5. Dapat mendeskripsikan langkah merotasi gambar pada AutoCAD.		AutoCAD? 3. Bagaimana langkah – langkah menggunakan perintah mirror pada AutoCAD? 4. Bagaimana langkah menggunakan perintah offset pada layar kerja AutoCAD? 5. Sebutkan langkah merotasi gambar pada AutoCAD!

Kunci Jawaban Soal:

1. Fungsi penggunaan trim pada layar kerja AutoCAD adalah menghapus atau menghilangkan garis yang berlebihan atau yang tidak digunakan.
Langkah: Klik trim kemudian tekan enter dan klik pada garis yang akan dipotong.
2. Fungsi extend adalah untuk memperpanjang garis yang tidak mencukupi panjang sesuai kebutuhan.
3. Langkah penggunaan mirror adalah sebagai berikut:
Gambar yang akan di mirror di blok kemudian klik mirror lalu klik garis bidang refleksi gambar dan terakhir enter.
4. Langkah menggunakan perintah offset pada layar kerja AutoCAD
 - Klik offset
 - Masuka jarak offset

- Tekan enter
 - Klik pada gambar yang akan dioffset
 - Klik pada arah offset gambar
5. Cara merotasi gambar adalah dengan menggunakan perintah rotate, dengan langkah: Gambar yang dirotasi di blok, lalu klik rotate, setelah itu klik pusat rotasinya dengan mengklik salah satu titik pada gambar, selanjutnya masukan sudut rotasi dan tekan enter.

Rubrik nilai pengetahuan

3.3 KD 3 Menganalisis memodifikasi perintah memodifikasi gambar dengan perangkat lunak sesuai prosedur

No.	Nama Siswa	Skor setiap nomor soal					Jumlah Skor	Nilai
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5		
1								
2								
3								
4								
Dst.								

Indikator penilaian pengetahuan

1. Menjelaskan tentang cara penggunaan trim
 - 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
2. Menjelaskan fungsi extend
 - 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberiskor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi sko
3. Menjelaskan langkah penggunaan mirror
 - 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4

- 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
4. Menjelaskan langkah menggunakan perintah offset
- 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
5. Menjelaskan langkah merotasi gambar
- 1) Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - 2) Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - 3) Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - 4) Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1

Rumus pengolahan Nilai adalah :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 4 = \text{---}$$

Skor maksimal soal diatas adalah 20

6. Penilaian Keterampilan

a. Kisi-kisi dan Soal Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Kegiatan/Job/Soal
4.3 Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat lunak secara efektif	4.3.1 Gambar bangunan rumah tinggal sederhana dimodifikasi dengan baik dan benar dalam perangkat lunak AutoCAD.	1. Dapat memodifikasi gambar detail pondasi. 2. Dapat memodifikasi gambar detail kuda-kuda.	Praktek	1. Menggambar detail pondasi batu kali dengan menggunakan perintah modify pada layar kerja AutoCAD.
	4.3.2 Gambar detail bangunan rumah			

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Kegiatan/Job/Soal
	tinggal sederhana diedit dengan baik dan benar menggunakan perintah modify dalam perangkat lunak AutoCAD.			2. Mengedit atau memodifikasi gambar detail kuda-kuda.

b. Instrumen penilaian praktik di ruang komputer jurusan bangunan

KD 3. Melakukan modifikasi gambar dengan perangkat lunak secara efektif

No.	Nama Siswa/Kelompok	Ketrampilan Abstrak Membuat laporan tentang bangunan sederhana ramah lingkungan		Ketrampilan Kongkrit Menerapkan perintah modify pada layar kerja AutoCAD	
		1	2	1	2
1					
2					
3					
4					
Dst.					

Keterangan :

4 = jika dua indikator dilakukan tanpa peringatan dari guru

3 = jika satu indikator dilakukan tanpa peringatan dari guru

2 = jika dua indikator dilakukan dengan diperingatkan guru

1 = jika satu indikator dilakukan dengan peringatan dari guru

Indikator penilaian keterampilan

a. Ketrampilan Abstrak: Tugas kelompok/portofolio membuat ringkasan survey lapangan

1) Membuat laporan hasil survey tentang bangunan rumah tinggal sederhana ramah lingkungan

b. Ketrampilan kongkrit: Membuat dan memodifikasi gambar detail pondasi dan kuda-kuda.

- 1) Latihan membuat detail pondasi pada batu kali.
- 2) Membuat gambar detail kuda-kuda.

Tabel Pengolahan Nilai KD- Keterampilan tiap peserta didik

Aspek/Indikator	Tes/Job ke	Skor/Nilai	Keterangan (Tuntas / Tidak Tuntas)
Portofolio/ Membuat laporan kelompok tentang bangunan rumah tinggal sederhana ramah lingkungan.	1		
	2		
	3		
	4		
Praktik membuat gambar detail pondasi dan memodifikasi detail kuda-kuda.	1		
	2		
	3		
	4		
Nilai KD – Keterampilan ditentukan berdasarkan skor optimum (nilai tertinggi) dari aspek (Indikator pencapaian kompetensi) yang dinilai			

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Guru Pengampu

Mahasiswa PPL

Suwarsono,S.Pd.T.,M.Pd.

Ilham Aji Nurcahyo

NIP. 19820209 201406 1 001

NIM. 12505241019

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 04-MDPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2015-2016
Materi Pokok : Menggunakan fasilitas pendukung gambar bangunan pada perangkat lunak AutoCAD
Pertemuan ke : 9 s.d. 11
Alokasi Waktu : 3 x 270 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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.
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 di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.

- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhati-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 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.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Menerapkan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak

Indikator :

 - a. Perintah fasilitas pendukung gambar 2 dimensi dideskripsikan dengan baik, tepat dan benar.
 - b. Fungsi fasilitas pendukung gambar 2 dimensi dideskripsikan dengan baik, tepat dan benar.
- 4.1. Menggunakan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak untuk menggambar secara efektif.

Indikator :

 - a. Fasilitas pendukung gambar bangunan 2 dimensi diterapkan dengan tepat dan benar.
 - b. Gambar bangunan rumah tinggal sederhana dimodifikasi dengan fasilitas pendukung dalam perangkat lunak AutoCAD.
 - c. Gambar bangunan rumah tinggal sederhana diedit dengan baik dan benar menggunakan perintah format dan dimension dalam perangkat lunak AutoCAD.
 - d. Gambar detail bangunan rumah tinggal sederhana diedit dengan baik dan benar menggunakan perintah format dan dimension dalam perangkat lunak AutoCAD.

C. Tujuan Pembelajaran

Dengan bekal kemampuan dasar menggambar menggunakan perangkat lunak yang telah dipelajari saat di kelas X dan telah diberikan penjelasan memodifikasi gambar bangunan 2 dimensi menggunakan perangkat lunak dasar AutoCAD diharapkan peserta didik dapat:

1. Mendeskripsikan perintah fasilitas pendukung dalam perangkat lunak AutoCAD.

2. Mendeskripsikan fungsi masing-masing fasilitas pendukung dalam perangkat lunak AutoCAD.
3. Menerapkan macam-macam fasilitas pendukung yang terdapat dalam perangkat lunak AutoCAD.
4. Menggunakan fasilitas pendukung untuk melengkapi gambar bangunan rumah tinggal sederhana dalam perangkat lunak AutoCAD.
5. Mengedit gambar denah rumah tinggal sederhana dengan fasilitas pendukung format dan dimension dalam perangkat lunak AutoCAD.
6. Mengedit gambar detail dengan perintah format dan dimension dalam perangkat lunak AutoCAD.

D. Materi Pembelajaran

1. Penjelasan fasilitas pendukung gambar bangunan 2 dimensi dengan perangkat lunak AutoCAD.
2. Pengeditan gambar bangunan rumah tinggal sederhana dengan perintah format dan dimension dalam perangkat lunak AutoCAD.
3. Pengeditan gambar detail bangunan rumah tinggal sederhana dengan perintah modify dalam perangkat lunak AutoCAD.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Demonstrasi
4. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
5. Pemberian tugas proyek
6. Tutorial / Asistensi

F. Alat, Bahan dan Media Pembelajaran

1. Komputer/Laptop
2. LCD Projector & Screen
3. Printer / Plotter
4. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
5. File materi (softcopy)
6. Contoh proposal perencanaan rumah tinggal
7. Buku panduan menggambar : AutoCad

8. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
9. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
10. Internet
11. Nara sumber/praktisi di lapangan.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan IX : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA- HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi). 2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan checklist penyelesaian tugas siswa. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi). 4. Menginformasikan sistem penilaiannya. 	10 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>macam-macam fasilitas pendukung dalam perangkat lunak AutoCAD</u> 2. Siswa mengamati dan memperhatikan materi tentang <u>macam-macam fasilitas pendukung dalam perangkat lunak AutoCAD</u> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor. 3. Tanya jawab/diskusi kelas untuk memahami materi yang sedang dipaparkan 4. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>penggunaan dan fungsi-fungsi perintah dalam toolbar format.</u> 5. Tanya jawab/diskusi kelas untuk memahami materi yang sedang dipaparkan. 6. Siswa diberi tugas memodifikasi gambar bangunan yang telah digambar pada pertemuan sebelumnya dengan perintah-perintah format dalam perangkat lunak AutoCAD. 	240 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa mempraktekkan perintah dasar format pada gambar bangunan rumah tinggal sesuai ketentuan. 8. Siswa mengedit gambar denah rumah tinggal sederhana dengan perintah format sesuai petunjuk dan ketentuan yang dijelaskan guru. 9. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru. 	
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran 	15 menit
	Jumlah	270 menit

Pertemuan X : 6 x 45 menit (270 menit)

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
PENDA- HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat proposal perencanaan rumah tinggal 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi) 	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi <u>cara menggunakan toolbar dimension</u> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor. 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Siswa diberi tugas mengedit gambar yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya menggunakan dimension. 	240 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa melanjutkan editing gambar denah rumah tinggal beserta detailnya yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya. 5. Siswa mengedit gambar denah dan detail dengan perintah dimension yang ada pada perangkat lunak AutoCAD. 6. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru. 	
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan motivasi 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran 	15 menit
	Jumlah	270 menit

Pertemuan XI : 6 x 45 menit (270 menit)

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
PENDA-HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat proposal perencanaan rumah tinggal 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi) 	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi <u>cara mengedit detail pondasi dan kuda-kuda dengan perintah dimension</u> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor. 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Siswa diberi tugas mengedit detail kuda-kuda yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya. 4. Siswa melanjutkan editing gambar denah rumah 	240 menit

	<p>tinggal beserta detailnya yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya.</p> <p>5. Siswa melanjutkan editing detail pondasi dan kuda-kuda dengan perintah dimension</p> <p>6. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru.</p>	
PENUTUP	<p>1. Cheklist penyelesaian tugas siswa</p> <p>2. Review hasil pembelajaran dan motivasi</p> <p>3. Pemberian tugas tidak terstruktur (terlampir)</p> <p>4. Refleksi kegiatan pembelajaran</p> <p>5. Menutup pelajaran</p>	15 menit
	Jumlah	270 menit

H. Rancangan Penilaian

1. Penilaian Sikap

Instrumen dan Rubrik Penilaian, Indikator Penilaian Sikap

No	Nama Siswa/ Kelompok	Disiplin	Teliti	Kreatif	Tanggung Jawab
1					
2					
3					
4					
5					
Dst					
.					

Keterangan:

4 = jika empat indikator terlihat.

3 = jika tiga indikator terlihat.

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Disiplin

a. Tertib mengikuti instruksi/pelajaran

- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Melakukan kegiatan yang sesuai yang diminta
- d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Teliti

- a. Akurat dalam bekerja/menggambar
- b. Bekerja rapi dan sistimatis
- c. Bekerja sistimatis/runtut
- d. Bekerja sesuai ketentuan teknis

Kreatif

- a. Mengembangkan hasil karyanya
- b. Aktif dalam mengatasi kesulitan
- c. Aktif mengembangkan pengetahuan
- d. Mengembangkan prosedur bekerja/menggambar

Tanggung Jawab

- a. Menjaga keselamatan alat yang digunakan
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Menjaga keselamatan dan kebersihan ruang kerja
- d. Mengerjakan tugas secara sungguh-sungguh dan jujur

Nilai akhir sikap diperoleh berdasarkan modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- Sangat baik : apabila memperoleh nilai akhir 4
- Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3
- Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2
- Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

2. Penilaian Pengetahuan

Kisi-kisi dan Soal, Kunci Jawaban, Instrumen dan Rubrik Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.4 Menerapkan fasilitas pendukung gambar	3.4.1 Perintah fasilitas pendukung gambar 2 dimensi	1. Dapat menjelaskan langkah membuat notasi dengan leader 2. Dapat menjelaskan	Tes tertulis	1. Sebutkan langkah membuat notasi pada gambar

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
pada perangkat lunak	<p>dideskripsikan dengan baik, tepat dan benar.</p> <p>3.4.2 Fungsi fasilitas pendukung gambar 2 dimensi dideskripsikan dengan baik, tepat dan benar</p>	<p>langkah membuat dimensi dengan benar.</p> <p>3. Dapat mendeskripsikan fungsi leader pada gambar AutoCAD.</p> <p>4. Dapat menjelaskan fungsi zoom pada AutoCAD.</p> <p>5. Dapat menjelaskan fungsi pan pada layar kerja AutoCAD</p>		<p>dengan leader!</p> <p>2. Jelaskan langkah cara membuat dimensi pada gambar denah!</p> <p>3. Apa fungsi penggunaan leader dalam AutoCAD?</p> <p>4. Sebutkan fungsi zoom pada gambar AutoCAD!</p> <p>5. Sebutkan fungsi pan pada gambar perangkat lunak AutoCAD!</p>

Kunci Jawaban Soal:

1. Langkah membuat notasi dengan leader yaitu:
 - Klik multileader, kemudian klik gambar yang akan diberikan notasi, lalu klik arah notasi yang akan ditempatkan, setelah itu ketik informasi atau keterangan gambar dan pengaturannya dan terakhir klik OK
2. Langkah membuat dimensi pada gambar denah:
 - Klik Dimension
 - Klik linear
 - Klik titik awal pada garis yang akan diukur panjangnya dengan dimension

- Klik titik akhir garisnya
 - Klik pada arah tempat dimension akan diletakkan
3. Fungsi leader pada gambar AutoCAD adalah untuk memberikan identitas atau informasi keterangan yang berkaitan dengan gambar tersebut.
 4. Fungsi penggunaan zoom dalam AutoCAD adalah untuk memberikan kemudahan kita dalam menggambar karena zoom dapat memperbesar dan memperkecil tampilan gambar yang akan kita gambar.
 5. Fungsi penggunaan pan dalam AutoCAD adalah untuk memberikan kemudahan kita dalam menggambar karena pan dapat menggeser tampilan gambar yang akan kita gambar.

Rubrik nilai pengetahuan

KD 4. Menerapkan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak

Daftar siswa terlampir

No	Nama Siswa/ Kelompok	Skor setiap nomor soal					Jumlah Skor	Nilai
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5		
1								
2								
3								
4								
Dst								

Indikator penilaian pengetahuan

1. Menjelaskan langkah membuat notasi dengan leader
 - a. Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - b. Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - c. Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - d. Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
2. Menjelaskan langkah membuat dimensi dengan benar.
 - a. Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - b. Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - c. Jika menjawab kurang tepat, diberiskor 2

- d. Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
- 3. Mendeskripsikan fungsi leader pada gambar AutoCAD.
 - a. Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - b. Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - c. Jika menjawab kurang tepat, diberiskor 2
 - d. Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
- 4. Menjelaskan fungsi zoom pada AutoCAD.
 - a. Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - b. Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - c. Jika menjawab kurang tepat, diberiskor 2
 - d. Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
- 5. Menjelaskan fungsi pan pada layar kerja AutoCAD
 - a. Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - b. Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - c. Jika menjawab kurang tepat, diberiskor 2
 - d. Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1

Rumus pengolahan Nilai adalah :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 4 = \text{---}$$

e. Penilaian Keterampilan

- a. Kisi-kisi dan Soal Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Kegiatan/Job/Soal
4.4 Menggunaknakan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak untuk mengga	4.4.1 Fasilitas pendukung gambar bangunan dengan dimensi diterapkan dengan tepat dan benar.	1. Gambar bangunan rumah tinggal sederhana dimodifikasi dengan fasilitas pendukung dalam perangkat lunak AutoCAD 2. Gambar bangunan rumah tinggal sederhana diedit	Praktek	1. Membuat gambar situasi. 2. Membuat gambar denah rumah. 3. Membuat gambar detail pondasi dan

No	Nama Siswa/Kelompok	Ketrampilan Abstrak Membuat laporan tentang rumah tinggal lantai				Ketrampilan Kongkrit Membuat gambar situasi, denah rumah dan detail pondasi serta kuda-kuda			
		1	2	3	4	1	2	3	4
7	Kelompok 7								
8	Kelompok 8								

Keterangan :

- 4 = jika tiga indikator dilakukan.
- 3 = jika dua indikator dilakukan.
- 2 = jika satu indikator dilakukan.
- 1 = jika tidak melakukan indikator

Indikator penilaian keterampilan

- a. Ketrampilan abstrak: Portofolio/laporan kelompok tentang fasilitas pendukung
 - 1) Membuat portofolio/ laporan kelompok tentang rumah tinggal satu lantai.
- b. Ketrampilan kongkrit: Menerapkan fasilitas pendukung pada layarn AutoCAD.
 - 1) Membuat gambar denah situasi
 - 2) Membuat gambar denah rumah
 - 3) Memmbuat gambar detail pondasi dan kuda-kuda

Tabel Pengolahan Nilai KD- Keterampilan tiap peserta didik

Aspek/Indikator	Tes/Job ke	Skor/Nilai	Keterangan (Tuntas / Tidak Tuntas)
Portofolio/ Membuat laporan tentang rumah tinggal satu lantai	1		
	2		
	3		
	4		
Praktik membuat gambar denah situasi.	1		
	2		
	3		
	4		
Praktik membuat gambar denah rumah tinggal sederhana	1		
	2		
	3		

Aspek/Indikator	Tes/Job ke	Skor/Nilai	Keterangan (Tuntas / Tidak Tuntas)
	4		
Praktik membuat detail pondasi dan kuda-kuda	1		
	2		
	3		
	4		
Nilai KD – Keterampilan ditentukan berdasarkan skor optimum (nilai tertinggi) dari aspek (Indikator pencapaian kompetensi) yang dinilai			

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Guru Pengampu

Mahasiswa PPL

Suwarsono,S.Pd.T.,M.Pd.

NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo

NIM. 12505241019

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 05-MDPL-TGB-XI)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/Semester : XI / Ganjil
Tahun Pelajaran : 2015-2016
Materi Pokok : Mencetak gambar rencana rumah tinggal
menggunakan printer/plotter
Pertemuan ke : 12 s.d. 14
Alokasi Waktu : 3 x 270 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan 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.
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 di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1. Menghayati kebesaran Tuhan Maha Pencipta yang telah memberikan kemampuan pada manusia untuk menciptakan teknologi dengan bertindak hati-hati, rendah hati, tidak berlebihan dan berwawasan lingkungan dalam menggambar dengan perangkat lunak.

- 1.2. Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 1.3. Menyadari anugerah teknologi sebagai amanah untuk kemaslahatan manusia dengan menunjukkan perilaku mengutamakan keakuratan dan keberhatian-hatian dalam menggambar dengan perangkat lunak.
- 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.
- 2.2. Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari.
- 2.3. Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3.1. Menganalisis prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan
Indikator :
 - a. Langkah-langkah mencetak hasil gambar 2 dimensi dideskripsikan dengan baik, tepat dan benar.
- 4.1. Mencetak hasil gambar dengan perangkat lunak sesuai ketentuan yang telah ditetapkan
Indikator :
 - a. Gambar rumah 2D rumah yang telah disimpan dalam format .DWG dicetak menggunakan etiket pada kertas A4.
 - b. Gambar perencanaan rumah diset siap cetak dan dibuat back up format DWG dengan password dan dalam format PDF.
 - c. Gambar perencanaan rumah di AutoCad dicetak sesuai ketentuan.
 - d. Gambar perencanaan rumah yang telah dicetak disusun dan dijilid rapi sesuai ketentuan.

C. Tujuan Pembelajaran

Dengan bekal kemampuan dasar menggambar menggunakan perangkat lunak yang telah dipelajari saat di kelas X dan telah diberikan penjelasan konsep mencetak gambar rencana rumah tinggal menggunakan printer/plotter diharapkan peserta didik dapat:

1. Mencetak gambar 2D rumah yang telah disimpan dalam file.DWG menggunakan etiket pada kertas A4.

2. Membuat back up file gambar bestek dalam format file.DWG dengan password dan dalam format PDF.
3. Mensetting gambar bestek rencana rumah tinggal siap cetak menggunakan etiket sesuai ketentuan baik melalui *Model Space* maupun melalui *Paper Space (Layout)*.
4. Mencetak gambar bestek rencana rumah tinggal di AutoCad melalui *Model Space* sesuai ketentuan yang berlaku.
5. Mencetak gambar bestek rencana rumah tinggal di AutoCad melalui *Paper Space (Layout)* sesuai ketentuan yang berlaku.
6. Menyusun dan menjilid dokumen gambar rencana rumah tinggal yang telah dicetak disusun secara rapi sesuai ketentuan.

D. Materi Pembelajaran

1. Pencetakan gambar image rumah 3D menggunakan etiket di AutoCAD dan dicetak pada kertas A4.
2. Setting gambar bestek rumah siap cetak di AutoCad menggunakan etiket dan skala sesuai ketentuan.
3. Pembuatan file back up file kerja dalam format DWG dengan password dan dalam format PDF.
4. Penyusunan dan penjilidan gambar bestek rencana rumah tinggal.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Saintifik (*scientific*) dengan metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis penemuan (*discovery*).
2. Ceramah
3. Demonstrasi
4. Tanya jawab / QSH (*Question Student Have*)
5. Pemberian tugas proyek
6. Tutorial / Asistensi

F. Alat, Bahan dan Media Pembelajaran

1. Komputer/Laptop
2. LCD Projector & Screen
3. Printer / Plotter
4. Kertas HVS 70 gram ukuran A4 (putih)
5. Contoh proposal perencanaan rumah tinggal

6. Buku panduan menggambar : AutoCad
7. Referensi desain rumah dan konstruksi: Buku, Majalah, Brosur
8. Obyek nyata di lapangan (bangunan gedung/ perumahan/ rumah)
9. Internet
10. Nara sumber/praktisi di lapangan.

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan XII : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA- HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan checklist penyelesaian tugas siswa. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi) 4. Menginformasikan sistem penilaian (akhlak, sikap, pengetahuan, dan keterampilan) 	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <ul style="list-style-type: none"> - <u>pengaturan layer gambar denah dan detailnya dalam AutoCAD</u> - <u>pengaturan skala gambar denah dan detailnya dalam AutoCAD</u> 2. Siswa mengamati dan memperhatikan materi tentang <u>mempersiapkan gambar bestek siap cetak dengan berbagai skala dan proses mencetak via Model Space</u> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor. 3. Tanya jawab/diskusi kelas untuk memahami materi yang sedang dipaparkan 4. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor tentang <u>penggunaan file.bak dan pembuatan backup file.dwg dengan password.</u> 5. Tanya jawab/diskusi kelas untuk memahami materi 	240 menit

	<p>yang sedang dipaparkan.</p> <p>6. Siswa diberi tugas mensetting siap cetak dan mencetak gambar arsitektur rencana rumah tinggal via <i>Model Space</i> menggunakan kertas HVS A4.</p> <p>7. Siswa mempraktekkan aplikasi Xref file etiket master pada file kerja gambar bestek dan mensetting gambar bestek siap cetak dalam berbagai macam skala sesuai ketentuan via <i>Model Space</i>.</p> <p>8. Siswa mempraktekkan menggunakan <i>file.bak</i> dan membuat backup <i>file.dwg</i> dengan password</p> <p>9. Siswa mencetak gambar bestek sesuai ketentuan via <i>Model Space</i> menggunakan kertas HVS A4.</p> <p>10. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru.</p>	
PENUTUP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan informasi materi/tugas pertemuan yang akan datang 3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran 	15 menit
	Jumlah	270 menit

Pertemuan XIII : 6 x 45 menit (270 menit)

	KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
PENDA-HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan cheklist penyelesaian tugas siswa membuat proposal perencanaan rumah tinggal 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi) 4. Menginformasikan sistem penilaiannya (akhlak, sikap, pengetahuan, dan keterampilan) 	15 menit

<p>INTI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi <u><i>cara menyimpan file gambar AutoCAD siap cetak dalam format PDF</i></u> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor. 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Siswa mengamati dan memperhatikan materi tentang <u><i>mempersiapkan gambar bestek siap cetak dengan berbagai skala dan proses mencetak via Paper Space/Layout</i></u> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor. 4. Tanya jawab/diskusi kelas untuk memahami materi yang sedang dipaparkan. 5. Siswa diberi tugas mensetting siap cetak dan mencetak gambar struktural dan utilitas bangunan rencana rumah tinggal via <u><i>Paper Space (Layout)</i></u> menggunakan kertas HVS A4, hasilnya disusun dan dijilid. 6. Siswa mempraktekkan menyimpan file gambar AutoCAD siap cetak dalam format PDF. 7. Siswa mensetting siap cetak dan mencetak gambar struktural dan utilitas bangunan rencana rumah tinggal via <u><i>Paper Space (Layout)</i></u> 8. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru. 9. Siswa menyusun gambar hasil cetak dilengkapi cover, lembar pengesahan, dan daftar isi selanjutnya dijid menjadi sebuah buku dokumen perencanaan dilampiri proposal perencanaan rumah yang bersangkutan kemudian dikumpulkan kepada guru. 	<p>240 menit</p>
<p>PENUTUP</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cheklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan motivasi 	<p>15 menit</p>

	3. Refleksi kegiatan pembelajaran 4. Menutup pelajaran	
	Jumlah	270 menit

Pertemuan XIV : 6 x 45 menit (270 menit)

KEGIATAN PEMBELAJARAN		WAKTU
PENDA- HULUAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam pembukaan pelajaran, pengantar pelajaran dan cek kehadiran siswa (presensi) 2. Review materi pelajaran pertemuan yang lalu dan checklist penyelesaian tugas siswa membuat proposal perencanaan rumah tinggal 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari/tugas yang harus dikerjakan (apersepsi) 	15 menit
INTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi <i>menginstal printer/plotter kedalam perangkat komputer</i> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor. 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. 3. Siswa mengamati dan memperhatikan materi tentang <i>menginstal printer/plotter di perangkat lunak komputer</i> yang dipaparkan dan dijelaskan guru menggunakan LCD Proyektor. 4. Tanya jawab/diskusi kelas untuk memahami materi yang sedang dipaparkan. 5. Siswa diberi tugas menginstal printer/plotter dan mencetak gambar bangunan rencana rumah tinggal via <i>Paper Space (Layout) dan file .PDF</i> menggunakan kertas HVS A4, hasilnya disusun dan dijilid. 6. Siswa menginstal printer/plotter ke dalam perangkat komputer. 7. Siswa mempraktekkan mencetak gambar AutoCAD format PDF 	240 menit

	8. Siswa mencetak gambar bangunan rencana rumah tinggal via <i>Paper Space (Layout)</i> 9. Selama mengerjakan tugas siswa boleh berdiskusi atau mencari/menggunakan referensi atau sumber belajar lain untuk mendukung penyelesaian tugas, maupun asistensi/tutorial dengan guru. 10. Siswa menyusun gambar hasil cetak dilengkapi cover, lembar pengesahan, dan daftar isi selanjutnya dihidupkan menjadi sebuah buku dokumen perencanaan dilampiri proposal perencanaan rumah yang bersangkutan kemudian dikumpulkan kepada guru.	
PENUTUP	1. Checklist penyelesaian tugas siswa 2. Review hasil pembelajaran dan motivasi 3. Pemberian tugas tidak terstruktur (terlampir) 4. Refleksi kegiatan pembelajaran 5. Menutup pelajaran	15 menit
	Jumlah	270 menit

H. Rancangan Penilaian

1. Penilaian Sikap

Instrumen dan Rubrik Penilaian, Indikator Penilaian Sikap

No	Nama Siswa/ Kelompok	Disiplin	Teliti	Kreatif	Tanggung Jawab
1					
2					
3					
4					
5					
Dst					

Keterangan:

- 4 = jika empat indikator terlihat.
- 3 = jika tiga indikator terlihat.
- 2 = jika dua indikator terlihat
- 1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Disiplin

- a. Tertib mengikuti instruksi/pelajaran
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Melakukan kegiatan yang sesuai yang diminta
- d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Teliti

- a. Akurat dalam bekerja/menggambar
- b. Bekerja rapi dan sistimatis
- c. Bekerja sistimatis/runtut
- d. Bekerja sesuai ketentuan teknis

Kreatif

- a. Mengembangkan hasil karyanya
- b. Aktif dalam mengatasi kesulitan
- c. Aktif mengembangkan pengetahuan
- d. Mengembangkan prosedur bekerja/menggambar

Tanggung Jawab

- a. Menjaga keselamatan alat yang digunakan
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Menjaga keselamatan dan kebersihan ruang kerja
- d. Mengerjakan tugas secara sungguh-sungguh dan jujur

Nilai akhir sikap diperoleh berdasarkan modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- Sangat baik : apabila memperoleh nilai akhir 4
- Baik : apabila memperoleh nilai akhir 3
- Cukup : apabila memperoleh nilai akhir 2
- Kurang : apabila memperoleh nilai akhir 1

2. Penilaian Pengetahuan

Kisi-kisi dan Soal, Kunci Jawaban, Instrumen dan Rubrik Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.5 Meng analisis prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan	3.5.1 Langkah-langkah mencetak hasil gambar 2 dimensi dideskripsikan dengan baik, tepat dan benar.	<p>1. Dapat mendeskripsikan perbedaan mencetak dengan model space dan paper space/layout</p> <p>2. Dapat menjelaskan langkah membuat gambar site plan siap cetak skala 1:400 dalam etiket kertas A4 pada model space.</p> <p>3. Dapat menjelaskan langkah-langkah membuat detail pondasi batu kali siap cetak skala 1:20 dalam etiket kertas A4 pada paper space/layout.</p> <p>4. Dapat menjelaskan perbedaan cara pengaturan skala gambar siap cetak pada model</p>	Tes tertulis	<p>1. Jelaskan perbedaan mencetak dengan menggunakan model space dan paper space/layout!</p> <p>2. Jelaskan langkah-langkah membuat gambar site plan siap cetak skala 1:400 dalam etiket kertas A4 pada model space jika 1 meter di autocad digambar 100 unit!</p> <p>3. Jelaskan langkah-langkah membuat gambar detail pondasi batu kali siap</p>

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
		space dan paper space/layout.		<p>cetak skala 1:20 dalam etiket kertas A4 pada paper space /layout jika 1cm di autocad digambar 1 unit!</p> <p>4. Jelaskan perbedaan cara pengaturan skala gambar siap cetak pada model space dan paper space layout!</p>

Kunci Jawaban Soal:

- Perbedaan mencetak dengan model space dan paper space yaitu jika dalam model space kita dapat langsung mencetak dan mengatur setting cetaknya pada model space sedangkan pada paper space kita harus sudah menyiapkan ukuran kertas dan settingan cetaknya sebelum gambar dimasukkan pada paper space/layout.
- Langkah-langkah:
 - siapkan master etiket kertas A4 yang digambar 1 unit = 1 mm di kertas
 - hitung plot scale di autocad
Skala (s) = 400
1 m = 1000 mm (A) → di kertas = A:s = 1000:400 = 2,5 mm (a)
Di autocad 1 m = 100 unit (B) → plot scale = B:a = 100:2,5 = 40
 - master etiket dicopy kemudian discale 40
 - gambar site plan dimove masuk ke dalam etiket yang telah discale tersebut
 - edit gambar jika diperlukan agar tata letak gambar rapi di dalam etiket
 - sesuaikan isi kolom nama dengan nama gambar dan skalanya.

- siap cetak
3. Langkah-langkah:
- siapkan master etiket kertas A4 yang digambar 1 unit = 1 mm di kertas
 - hitung plot scale di autocad
 Skala (s) = 20
 $1 \text{ cm} = 10 \text{ mm (A)} \rightarrow \text{di kertas} = A:s = 10:20 = 0,5 \text{ mm (a)}$
 Di autocad $1 \text{ cm} = 1 \text{ unit (B)} \rightarrow \text{plot scale} = B:a = 1:0,5 = 2$
 - atur page setup manager pada layout
 Klik Layout \rightarrow klik kanan layout \rightarrow page setup manager \rightarrow modify \rightarrow pilih
 Printer \rightarrow pilih kertas A4 \rightarrow plot scale selalu 1:1 \rightarrow pilih mm \rightarrow pilih
 landscape \rightarrow OK \rightarrow hapus bingkai vieport lama \rightarrow copy master etiket A4 ke
 layout dan atur posisinya \rightarrow masukkan viewport baru pada area gambar di
 etiket \rightarrow pilih gambar dengan cara klik and drag dan atur scale 1:2 \rightarrow matikan
 viewport dengan cara klik di luar bingkai viewport.
 - edit gambar jika diperlukan agar tata letak gambar rapi di dalam etiket dengan
 cara double klik pada viewport untuk mengaktifkan, lalu lakukan edit gambar,
 kemudian matikan lagi viewport.
 - sesuaikan isi kolom nama dengan nama gambar dan skalanya.
 - siap cetak
4. Pengaturan skala gambar siap cetak pada model space dilakukan dengan mengatur skala etiketnya sesuai plot scale hasil perhitungan kemudian gambar dimasukkan ke dalam etiket tersebut, sedangkan pengaturan skala gambar siap cetak pada layout/paper space dilakukan dengan mengatur skala viewport gambar yang dimasukkan dalam etiket di laout sesuai plot scale hasil perhitungan.

Rubrik nilai pengetahuan

KD 5. Mencetak gambar rencana rumah tinggal menggunakan printer/plotter

Daftar siswa terlampir

No	Nama Siswa/ Kelompok	Skor setiap nomor soal				Jumlah Skor	Nilai
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4		
1							
2							
3							

4							
Dst							
.							

Indikator penilaian pengetahuan

4. Menjelaskan perbedaan mencetak dengan menggunakan model space dan paper space.
 - a. Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - b. Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - c. Jika menjawab kurang tepat, diberi skor 2
 - d. Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
5. Menjelaskan langkah-langkah membuat gambar site plan siap cetak skala 1:400 dalam etiket A4 pada model space.
 - a. Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - b. Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - c. Jika menjawab kurang tepat, diberiskor 2
 - d. Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
6. Menjelaskan langkah membuat detail pondasi batu kali siap cetak skala 1:20 dalam etiket kertas A4 pada paper space/layout.
 - a. Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - b. Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - c. Jika menjawab kurang tepat, diberiskor 2
 - d. Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1
7. Menjelaskan perbedaan cara pengaturan skala gambar siap cetak pada model space dan paper space/layout.
 - a. Jika menjawab tepat, lengkap dan sistimatis, diberi skor 4
 - b. Jika menjawab tepat, kurang lengkap dan kurang sistimatis, diberi skor 3
 - c. Jika menjawab kurang tepat, diberiskor 2
 - d. Jika menjawab tidak tepat, diberi skor 1

Rumus pengolahan Nilai adalah :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlahskor yang diperoleh}}{\text{jumlahskor maksimal}} \times 4 = \underline{\hspace{2cm}}$$

No	Nama Siswa/Kelompok	Ketrampilan Abstrak Membuat laporan tentang mencetak gambar AutoCAD pada A4				Ketrampilan Kongkrit Mencetak hasil gambar pada kertas A4			
		1	2	3	4	1	2	3	4
2	Kelompok 2								
3	Kelompok 3								
4	Kelompok 4								
5	Kelompok 5								
6	Kelompok 6								
7	Kelompok 7								
8	Kelompok 8								

Keterangan :

- 4 = jika dua indikator dilakukan tanpa bimbingan dari guru
- 3 = jika satu indikator dilakukan tanpa bimbingan dari guru
- 2 = jika dua indikator dilakukan dengan bimbingan guru
- 1 = jika satu indikator dilakukan dengan bimbingan dari guru

Indikator penilaian keterampilan

- a. Keterampilan abstrak: Portofolio/laporan kelompok tentang mencetak gambar
 - 1) Membuat portofolio/ laporan kelompok tentang mencetak gambar AutoCAD pada A4
- b. Keterampilan kongkrit: Mencetak gambar rencana rumah tinggal
 - 1) Mencetak gambar rencana rumah tinggal pada kertas A4 sesuai skala dengan menggunakan model space atau paper space.

Tabel Pengolahan Nilai KD- Keterampilan tiap peserta didik

Aspek/Indikator	Tes/Job ke	Skor/Nilai	Keterangan (Tuntas / Tidak Tuntas)
Portofolio/ laporan kelompok tentang mencetak gambar AutoCAD pada A4	1		
	2		
	3		
	4		
Mencetak gambar rencana rumah tinggal pada kertas A4 sesuai skala	1		
	2		
	3		
	4		

Aspek/Indikator	Tes/Job ke	Skor/Nilai	Keterangan (Tuntas / Tidak Tuntas)
dengan menggunakan model space atau paper space.			
Nilai KD – Keterampilan ditentukan berdasarkan skor optimum (nilai tertinggi) dari aspek (Indikator pencapaian kompetensi) yang dinilai			

Yogyakarta, 15 Agustus 2015

Guru Pengampu

Mahasiswa PPL

Suwarsono,S.Pd.T.,M.Pd.

NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo

NIM. 12505241019

DAFTAR HADIR

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB 1
 Paket Keahlian : Gambar Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Nama	L/P	Pertemuan ke / Tanggal															Jumlah		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	S	I	A
1	ACHMAD RUSLI ALIM	L	v	v	v	v	v													
2	ACHMAD GUSMANSUR	L	v	T	T	v	v													
3	ADHI NUGROHO	L	v	v	v	v	v													
4	ADI PRASETYO	L	v	v	v	v	v													
5	ADISTYA ARNANDA	L	v	v	v	v	T													
6	ADITYA DIAN PRASETIYO	L	S	v	v	v	v													
7	ADITYA TRI KRISMANTORO	L	v	v	v	v	v													
8	ADJI MAHABBATA GHIFFARI	L	v	v	v	v	v													
9	AHMAD SAUQI	L	v	v	v	v	v													
10	AJI SATRIO NUGROHO	L	v	v	v	v	v													
11	AL MALIK SANGGIT RAHDianto	L	v	v	v	v	v													
12	ALDIANSYAH RIZKI PAHLEWI	L	v	v	v	v	v													
13	ANDIK DARMAWAN	L	v	v	v	v	v													
14	ANDRIYAN AJI PRAYITNO	L	v	v	v	v	v													
15	ANI NOFITA SARI	P	v	v	v	v	v													
16	ARIF SETIAWAN	L	v	v	v	v	v													
17	AYU NINGTYAS PRIMA PUTRI	P	v	v	v	T	v													
18	AZIS RAHMANTO	L	v	v	v	v	v													
19	BAGUS KUSUMA	L	v	v	v	v	v													
20	BAHRUL ULUM	L	v	v	v	v	v													
21	BERNADUS INDRIANTO MADYO JALADRI	L	v	v	v	T	v													
22	BHISMA PERMANA TRI PRATAMA	L	v	v	v	v	v													
23	BIRON WEGANDOKO	L	v	v	v	v	v													
24	BOMADINO ANGGITA BRILIYANDANA	L	v	v	v	v	v													
25	DAFFA ATHARUSYDI SULAIMAN	L	v	v	v	v	v													
26	DANIEL FENDI KRISANANTO	L	v	v	v	v	v													
27	DAVIANANDISTYO EKO ZULFANDITO	L	v	v	v	v	v													
28	DHANDHY SAKA REFODIKA	L	v	v	v	v	v													
29	DHINO WIDYATMOKO	L	v	v	v	v	v													
30	ANDI SAPUTRA	L	T	T	T	T	T													

Mencetahui,
 Guru Pembimbing

Suwarsono, S.Pd.T., M.Pd.
 NIP. 19820209 201406 1 001

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Mahasiswa PPL

Ilham Aji Nurcahyo
 NIM. 12505241019

DAFTAR HADIR

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB 2
 Paket Keahlian : Gambar Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Nama	L/P	Pertemuan ke / Tanggal															Jumlah		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	S	I	A
1	DICKY ARIF RACHMAWAN	L	v	v	v	v	v													
2	DITA WAHYU ARUM	P	v	v	v	v	i													
3	DONGGA DWIKY ATMAJANTO	L	v	v	v	v	i													
4	DWI KRISMANTONO	L	v	v	v	v	v													
5	EBEN HAEZER DICKY SEPTIA ISWANTA	L	v	v	v	v	v													
6	FAATHAN ADITYA PRATAMA	L	v	v	v	S	v													
7	FADILLA AMAZIA PUTRI GUSTY	P	T	v	v	v	v													
8	FAHRIYANA NUR RACHMAN	L	v	v	v	v	v													
9	FAHRU ARDIYANTO	L	v	v	v	T	v													
10	FANNY RAHMAWATI	P	v	v	v	v	v													
11	FARREL ADITYA MAHENDRA	L	v	v	v	v	v													
12	FAUZAN	L	v	v	v	v	v													
13	FIBRIAN PUNTO WIBOWO	L	v	v	T	v	v													
14	FERDY SETIAWAN	L	v	v	v	v	v													
15	FUJI FEBRIAN MUHAMMAD GHAFUR	L	v	v	v	v	v													
16	FXI YOGANANDA GUNTUR PAMUNGKAS B	L	v	v	v	v	v													
17	IKHSAN PUTRANTO	L	v	v	v	v	v													
18	JOSHUA ARYA VIVEKANANDA	L	v	v	v	v	v													
19	KHUSNUL AZIZAH	P	v	v	v	v	v													
20	KRIS RIYANTO	L	v	v	v	v	v													
21	KRISMON HIDAYAT	L	v	v	v	v	v													
22	KRISNA WIJAYA	L	v	v	T	v	v													
23	LINGSAN DARUKATON TOPAS MAHALUKAT	L	v	v	v	v	v													
24	LISSA RUSLINA	P	v	v	v	v	v													
25	LUISA IDANA	P	v	v	v	v	v													
26	MARLINA ANIS SETYORINI	P	v	v	v	v	v													
27	MEGA NOVITA SARI	P	v	v	v	v	v													
28	MIKHAIL ADI PRASETYO	L	v	v	v	v	v													
29	MILA NADZAR ASIH	P	v	v	v	v	v													
30	ERIN MARTINO PUTRA	L	T	T	T	T	T													
31	IKSAN PRAMBUDI TAMA	L	v	v	T	v	v													
32	LUTHFI HAZMI	L	v	v	v	v	v													

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Mengetahui,
 Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
 NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
 NIM. 12505241019

DAFTAR HADIR

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB 3
 Paket Keahlian : Gambar Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Nama	L/P	Pertemuan ke / Tanggal															Jumlah		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	S	I	A
1	MOCHAMAD RIZKI CAHYEKA	L	v	v	v	v	v													
2	MOHAMMAD DWIYONO FIRZATULLAH	L	v	v	v	v	v													
3	MUH. ZAKY KAMAL FAUZI	L	v	v	v	v	v													
4	MUHAMMAD AQMAL JULIANSYAH	L	v	v	v	v	v													
5	MUHAMMAD INDRA CAHYA	L	v	v	v	T	v													
6	MUHAMMAD VENDI PERMANA	L	v	v	v	v	v													
7	MUTAQIN	L	v	v	v	v	v													
8	NAINA BUNGA OKTYANA MANUSYAKERTI Y	P	v	v	v	v	v													
9	NANK ANGGA DWI SAPUTRA	L	v	v	v	v	v													
10	NOVIAN ZEVANYA	L	v	v	v	v	v													
11	OCTAVIANI DWI NURMALITA	P	v	v	v	v	v													
12	OKTAMIA ASRI IVO	P	v	v	v	v	v													
13	PRABU TEGAR WASISO	L	v	v	v	v	v													
14	RENDRA AFRISAL	L	v	v	v	v	v													
15	SADEWO PUTRA RAMADHANI	L	v	v	v	v	v													
16	SETIYAJI WIJAYANTO	L	v	v	v	v	v													
17	SITI ANIFA	P	v	v	v	v	v													
18	SULTAN NATANEGARA	L	v	v	v	v	v													
19	SYAHID ARSADILA ATMAJA	L	v	v	v	v	v													
20	TAUFIK BURHANUDIN	L	v	v	v	v	v													
21	TRYA MISWATURROHIM	L	v	v	v	v	v													
22	TYO PRABOWO	L	v	v	v	v	v													
23	WAHYU NUR AVIAN	L	v	v	v	v	v													
24	WAHYU NUR FAJRIN	L	v	v	v	v	v													
25	WAHYU TRI WULANSARI	P	v	v	v	v	v													
26	WISNU ARDIKA WARDANA	L	v	v	v	v	v													
27	YANANDA IRVANSYAHIDA	L	v	v	v	v	v													
28	YANUAR MINGGUS PRABOWO	L	v	v	v	v	v													
29	ZUBAIR FAJAR RAMADHAN	L	v	v	v	v	v													
30	ZULHAM BIMA PUTRA	L	v	v	v	v	v													
31	WAHYU RAMADHAN	L	v	v	v	v	v													

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Mengetahui,
 Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL

Suwarsono, S.Pd.T., M.Pd.
 NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
 NIM. 12505241019

NILAI KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB 1
 Paket Keahlian : Gambar Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Nama	L/P	1	2	3	4
1	ACHMAD RUSLI ALIM	L				
2	ACHMAD GUSMANSUR	L				
3	ADHI NUGROHO	L				
4	ADI PRASETYO	L				
5	ADISTYA ARNANDA	L	-	-	-	-
6	ADITYA DIAN PRASETIYO	L				
7	ADITYA TRI KRISMANTORO	L				
8	ADJI MAHABBATA GHIFFARI	L				
9	AHMAD SAUQI	L				
10	AJI SATRIO NUGROHO	L				
11	AL MALIK SANGGIT RAHDIANTO	L				
12	ALDIANSYAH RIZKI PAHLEWI	L				
13	ANDIK DARMAWAN	L				
14	ANDRIYAN AJI PRAYITNO	L				
15	ANI NOFITA SARI	P				
16	ARIF SETIAWAN	L				
17	AYU NINGTYAS PRIMA PUTRI	P				
18	AZIS RAHMANTO	L				
19	BAGUS KUSUMA	L				
20	BAHRUL ULUM	L				
21	BERNADUS INDRIANTO MADYO JALADRI	L				
22	BHISMA PERMANA TRI PRATAMA	L				
23	BIRON WEGANDOKO	L				
24	BOMADINO ANGGITA BRILIYANDANA	L				
25	DAFFA ATHARUSYDI SULAIMAN	L				
26	DANIEL FENDI KRISANANTO	L				
27	DAVIANANDISTYO EKO ZULFANDITO	L				
28	DHANDHY SAKA REFODIKA	L				
29	DHINO WIDYATMOKO	L				
30	ANDI SAPUTRA	L	-	-	-	-

Menoetahui,
 Guru Pembimbing

Suwarsono, S.Pd.T., M.Pd.
 NIP. 19820209 201406 1 001

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Mahasiswa PPL

Ilham Aji Nurcahyo
 NIM. 12505241019

NILAI KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB 2
 Paket Keahlian : Gambar Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Nama	L/P	1	2	3	4
1	DICKY ARIF RACHMAWAN	L				
2	DITA WAHYU ARUM	P	-	-	-	-
3	DONGGA DWIKY ATMAJANTO	L				
4	DWI KRISMANTONO	L				
5	EBEN HAEZER DICKY SEPTIA ISWANTA	L				
6	FAATHAN ADITYA PRATAMA	L				
7	FADILLA AMAZIA PUTRI GUSTY	P				
8	FAHRIYANA NUR RACHMAN	L				
9	FAHRU ARDIYANTO	L				
10	FANNY RAHMAWATI	P				
11	FARREL ADITYA MAHENDRA	L				
12	FAUZAN	L				
13	FIBRIAN PUNTO WIBOWO	L				
14	FERDY SETIAWAN	L				
15	FUJI FEBRIAN MUHAMMAD GHAFUR	L				
16	FXI YOGANANDA GUNTUR PAMUNGKAS B	L				
17	IKHSAN PUTRANTO	L				
18	JOSHUA ARYA VIVEKANANDA	L				
19	KHUSNUL AZIZAH	P				
20	KRIS RIYANTO	L				
21	KRISMON HIDAYAT	L				
22	KRISNA WIJAYA	L				
23	LINGSAN DARUKATON TOPAS MAHALUKAT	L				
24	LISSA RUSLINA	P				
25	LUISA IDANA	P				
26	MARLINA ANIS SETYORINI	P				
27	MEGA NOVITA SARI	P				
28	MIKHAIL ADI PRASETYO	L				
29	MILA NADZAR ASIH	P				
30	ERIN MARTINO PUTRA	L	-	-	-	-
31	IKSAN PRAMBUDI TAMA	L				
32	LUTHFI HAZMI	L				

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Mengetahui,
 Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
 NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
 NIM. 12505241019

NILAI KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB 3
 Paket Keahlian : Gambar Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Nama	L/P	1	2	3	4
1	MOCHAMAD RIZKI CAHYEKA	L				
2	MOHAMMAD DWIYONO FIRZATULLAH	L				
3	MUH. ZAKY KAMAL FAUZI	L				
4	MUHAMMAD AQMAL JULIANSYAH	L				
5	MUHAMMAD INDRA CAHYA	L				
6	MUHAMMAD VENDI PERMANA	L				
7	MUTAQIN	L				
8	NAINA BUNGA OKTYANA MANUSYAKERTI Y	P				
9	NANK ANGGA DWI SAPUTRA	L				
10	NOVIAN ZEVANYA	L				
11	OCTAVIANTI DWI NURMALITA	P				
12	OKTAMIA ASRI IVO	P				
13	PRABU TEGAR WASISO	L				
14	RENDRA AFRISAL	L				
15	SADEWO PUTRA RAMADHANI	L				
16	SETIYAJI WIJAYANTO	L				
17	SITI ANIFA	P				
18	SULTAN NATANEGARA	L				
19	SYAHID ARSADILA ATMAJA	L				
20	TAUFIK BURHANUDIN	L				
21	TRYA MISWATURROHIM	L				
22	TYO PRABOWO	L				
23	WAHYU NUR AVIAN	L				
24	WAHYU NUR FAJRIN	L				
25	WAHYU TRI WULANSARI	P				
26	WISNU ARDIKA WARDANA	L				
27	YANANDA IRVANSYAHIDA	L				
28	YANUAR MINGGUS PRABOWO	L				
29	ZUBAIR FAJAR RAMADHAN	L				
30	ZULHAM BIMA PUTRA	L				
31	WAHYU RAMADHAN	L				

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Mengetahui,
 Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
 NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
 NIM. 12505241019

NILAI SIKAP

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB 1
 Paket Keahlian : Gambar Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Nama	L/P	Disiplin	Teliti	Kreatif	Tanggung Jawab
1	ACHMAD RUSLI ALIM	L	4	4	3	3
2	ACHMAD GUSMANSUR	L	4	4	3	3
3	ADHI NUGROHO	L	3	4	3	4
4	ADI PRASETYO	L	3	3	3	3
5	ADISTYA ARNANDA	L	-	-	-	-
6	ADITYA DIAN PRASETIYO	L	3	3	3	3
7	ADITYA TRI KRISMANTORO	L	3	3	3	3
8	ADJI MAHABBATA GHIFFARI	L	3	3	4	3
9	AHMAD SAUQI	L	3	3	3	3
10	AJI SATRIO NUGROHO	L	3	4	3	3
11	AL MALIK SANGGIT RAHDianto	L	2	3	3	3
12	ALDIANSYAH RIZKI PAHLEWI	L	3	3	3	3
13	ANDIK DARMAWAN	L	3	3	3	3
14	ANDRIYAN AJI PRAYITNO	L	3	3	3	3
15	ANI NOFITA SARI	P	4	4	4	3
16	ARIF SETIAWAN	L	4	4	3	3
17	AYU NINGTYAS PRIMA PUTRI	P	3	3	3	3
18	AZIS RAHMANTO	L	4	4	3	3
19	BAGUS KUSUMA	L	3	3	3	3
20	BAHRUL ULUM	L	3	3	3	3
21	BERNADUS INDRIANTO MADYO JALADRI	L	2	3	3	3
22	BHISMA PERMANA TRI PRATAMA	L	2	3	3	3
23	BIRON WEGANDOKO	L	4	4	3	3
24	BOMADINO ANGGITA BRILIYANDANA	L	2	3	3	3
25	DAFFA ATHARUSYDI SULAIMAN	L	4	4	3	3
26	DANIEL FENDI KRISANANTO	L	3	3	3	3
27	DAVIANANDISTYO EKO ZULFANDITO	L	3	3	3	3
28	DHANDHY SAKA REFODIKA	L	4	3	3	3
29	DHINO WIDYATMOKO	L	3	3	3	3
30	ANDI SAPUTRA	L	-	-	-	-

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Menoetahui,
 Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
 NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
 NIM. 12505241019

NILAI SIKAP

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB 2
 Paket Keahlian : Gambar Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Nama	L/P	Disiplin	Teliti	Kreatif	Tanggung Jawab
1	DICKY ARIF RACHMAWAN	L	3	3	3	3
2	DITA WAHYU ARUM	P	-	-	-	-
3	DONGGA DWIKY ATMAJANTO	L	3	3	3	3
4	DWI KRISMANTONO	L	3	3	3	3
5	EBEN HAEZER DICKY SEPTIA ISWANTA	L	4	3	4	4
6	FAATHAN ADITYA PRATAMA	L	3	3	3	3
7	FADILLA AMAZIA PUTRI GUSTY	P	3	3	3	3
8	FAHRIYANA NUR RACHMAN	L	3	3	3	3
9	FAHRU ARDIYANTO	L	3	3	3	3
10	FANNY RAHMAWATI	P	3	3	3	3
11	FARREL ADITYA MAHENDRA	L	3	3	3	3
12	FAUZAN	L	3	3	3	3
13	FIBRIAN PUNTO WIBOWO	L	3	3	3	3
14	FERDY SETIAWAN	L	3	3	3	3
15	FUJI FEBRIAN MUHAMMAD GHAFUR	L	4	4	3	3
16	FXI YOGANANDA GUNTUR PAMUNGKAS B	L	4	4	3	3
17	IKHSAN PUTRANTO	L	4	4	3	3
18	JOSHUA ARYA VIVEKANANDA	L	4	3	3	3
19	KHUSNUL AZIZAH	P	4	3	3	3
20	KRIS RIYANTO	L	4	3	3	3
21	KRISMON HIDAYAT	L	3	3	3	3
22	KRISNA WIJAYA	L	3	3	3	3
23	LINGSAN DARUKATON TOPAS MAHALUKAT	L	3	3	3	3
24	LISSA RUSLINA	P	3	3	3	3
25	LUISA IDANA	P	3	3	3	3
26	MARLINA ANIS SETYORINI	P	3	3	3	3
27	MEGA NOVITA SARI	P	4	3	3	3
28	MIKHAIL ADI PRASETYO	L	4	4	3	3
29	MILA NADZAR ASIH	P	3	3	3	3
30	ERIN MARTINO PUTRA	L	-	-	-	-
31	IKSAN PRAMBUDI TAMA	L	3	3	3	3
32	LUTHFI HAZMI	L	4	4	3	3

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Mengetahui,
 Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
 NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
 NIM. 12505241019

NILAI SIKAP

Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak
 Kelas : XI GB 3
 Paket Keahlian : Gambar Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2015 / 2016

No.	Nama	L/P	Disiplin	Teliti	Kreatif	Tanggung Jawab
1	MOCHAMAD RIZKI CAHYEKA	L	3	3	3	3
2	MOHAMMAD DWIYONO FIRZATULLAH	L	2	3	3	3
3	MUH. ZAKY KAMAL FAUZI	L	2	3	3	3
4	MUHAMMAD AQMAL JULIANSYAH	L	2	3	3	3
5	MUHAMMAD INDRA CAHYA	L	2	3	3	3
6	MUHAMMAD VENDI PERMANA	L	2	3	3	3
7	MUTAQIN	L	2	3	3	3
8	NAINA BUNGA OKTYANA MANUSYAKERTI Y	P	4	4	3	3
9	NANK ANGGA DWI SAPUTRA	L	2	3	3	3
10	NOVIAN ZEVANYA	L	2	3	3	3
11	OCTAVIANI DWI NURMALITA	P	2	3	3	3
12	OKTAMIA ASRI IVO	P	4	4	3	3
13	PRABU TEGAR WASISO	L	2	3	3	3
14	RENDRA AFRISAL	L	2	3	3	3
15	SADEWO PUTRA RAMADHANI	L	2	3	3	3
16	SETIYAJI WIJAYANTO	L	2	3	3	3
17	SITI ANIFA	P	4	4	3	3
18	SULTAN NATANEGARA	L	4	4	3	3
19	SYAHID ARSADILA ATMAJA	L	2	3	3	3
20	TAUFIK BURHANUDIN	L	2	3	3	3
21	TRYA MISWATURROHIM	L	2	3	3	3
22	TYO PRABOWO	L	2	3	3	3
23	WAHYU NUR AVIAN	L	2	3	3	3
24	WAHYU NUR FAJRIN	L	4	4	3	3
25	WAHYU TRI WULANSARI	P	3	3	3	3
26	WISNU ARDIKA WARDANA	L	3	3	3	3
27	YANANDA IRVANSYAHIDA	L	2	3	3	3
28	YANUAR MINGGUS PRABOWO	L	2	3	3	3
29	ZUBAIR FAJAR RAMADHAN	L	2	3	3	3
30	ZULHAM BIMA PUTRA	L	3	3	3	3
31	WAHYU RAMADHAN	L	2	3	3	3

Yogyakarta, 10 Agustus 2015

Mengetahui,
 Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
 NIP. 19820209 201406 1 001

Ilham Aji Nurcahyo
 NIM. 12505241019

DOKUMENTASI



Gambar 2. Suasana saat kegiatan belajar mengajar kelas XI GB 2



Gambar 3. Suasana saat menyanyikan lagu Indonesia Raya Kelas XI GB 3



Gambar 4. Suasana saat menyanyikan lagu Indonesia Raya kelas XI GB 3



Gambar 5. Suasana saat evaluasi hasil belajar siswa XI GB 1



Gambar 6. Suasana saat evaluasi hasil belajar siswa Kelas XI GB 1



Gambar 7. Suasana saat evaluasi hasil belajar siswa Kelas XI GB 2



Gambar 8. Suasana saat membantu siswa dalam kesulitan belajar



Gambar 9. Suasana saat evaluasi hasil belajar siswa Kelas XI GB 3



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

F02

Kelompok Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Ilham Aji Nurcahyo
Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Alamat : Jl. R.W. Monginsidi No. 2 Yogyakarta
Guru Pembimbing : Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.

NIM : 12505241019
Fakultas : Teknik
Prodi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Dosen Pembimbing : Drs. Agus Santosa, M.Pd.

No	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin / 10 Agustus 2015	-penerjunan / penyerahan PPL			
2.	Selasa / 11 Agustus 2015 Rabu / 12 Agustus 2015 Sabtu / 15 Agustus 2015	-Pembelajaran silabus -Penyusunan RPP -Penyusunan Buku Administrasi -Penyusunan Bahan Ajar	- RPP I selesai dikerjakan - Format buku administrasi didapatkan. - Bahan ajar selesai dikerjakan	- Kurang paham dalam menyusun Administrasi mengajar	- konsultasi dengan guru pembimbing
3.	Selasa / 11 Agustus 2015 Kamis / 13 Agustus 2015 Jumat / 14 Agustus 2015	- Mengajar mata pelajaran Menggambar dengan perangkat lunak. Belajar perintah dasar menggambar dengan toolbar draw.	- Siswa bisa menggunakan perintah dasar menggambar dalam perangkat lunak yaitu melalui toolbar draw.	- siswa susah dikondisikan.	- Mengajak siswa untuk belajar / praktek langsung dan bercerita untuk memotivasi siswa.
4.	Selasa / 11 Agustus 2015 Kamis / 13 Agustus 2015 Jumat / 14 Agustus 2015	- Konsultasi persiapan mengajar - konsultasi Guru Pembimbing	- mengetahui program-program / persiapan untuk mengajar		

Mengetahui/Menyetujui,
Dosen Pembimbing PPL

Drs. Agus Santosa, M.Pd.
NIP. 19640822 198812 1 001

Guru Pembimbing

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Yogyakarta, 15 September 2015
Mahasiswa PPL UNY

Ilham Aji Nurcahyo
NIM 12505241019



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

F02


Kelompok Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Ilham Aji Nurcahyo
Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Alamat : Jl. R.W. Monginsidi No. 2 Yogyakarta
Guru Pembimbing : Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.

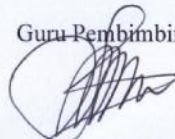
NIM : 12505241019
Fakultas : Teknik
Prodi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Dosen Pembimbing : Drs. Agus Santosa, M.Pd.

No	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin / 17 Agustus 2015	- Upacara Hari Kemerdekaan			
2.	Selasa / 18 Agustus 2015 Rabu / 19 Agustus 2015 Kamis / 20 Agustus 2015 Jumat / 21 Agustus 2015	- Pembelajaran silabus - Penyusunan RPP - Penyusunan Buku Administrasi - Penyusunan Bahan Ajar	- RPP 2 selesai dikerjakan - Bahan ajar tentang toolbar modify selesai dikerjakan. - Buku 1 selesai dikerjakan		
3.	Selasa / 18 Agustus 2015 Kamis / 20 Agustus 2015 Jumat / 21 Agustus 2015	- Mengajar mata pelajaran menggambar dengan perangkai lunak. Belajar perintah dasar menggambar dengan toolbar modify.	- Siswa mampu menguasai perintah dasar menggambar melalui toolbar modify untuk memodifikasi / mengedit gambar.		
4.	Selasa / 18 Agustus 2015 Kamis / 20 Agustus 2015 Jumat / 21 Agustus 2015	- konsultasi persiapan mengajar - konsultasi guru pembimbing	- Penjelasan penyusunan admin mengajar		
5.	Rabu / 19 Agustus 2015	- pendampingan eskuil basket	- belajar mental bertanding		

Mengetahui/Menyetujui,
Dosen Pembimbing PPL


Drs. Agus Santosa, M.Pd.
NIP. 19640822 198812 1 001

Guru Pembimbing


Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Yogyakarta, 15 September 2015
Mahasiswa PPL UNY


Ilham Aji Nurcahyo
NIM 12505241019



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

F02
Kelompok Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Ilham Aji Nurcahyo
Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Alamat : Jl. R.W. Monginsidi No. 2 Yogyakarta
Guru Pembimbing : Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.

NIM : 12505241019
Fakultas : Teknik
Prodi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Dosen Pembimbing : Drs. Agus Santosa, M.Pd.

No	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin / 24 Agustus 2015	- upacara bendera			
2	Selasa / 25 Agustus 2015 Rabu / 26 Agustus 2015 Sabtu / 29 Agustus 2015	- Penyusunan RPP - penyusunan buku administrasi - Penyusunan bahan ajar	- Rpp 3 selesai dikerjakan - Bahan ajar tentang dimensi dan detail fondasi selesai dikerjakan.		
3	Selasa / 25 Agustus 2015 Kamis / 27 Agustus 2015 Jumat / 28 Agustus 2015	- Mengajar mata pelajaran Menggambar dengan penguat lunak. Belajar menggambar bentuk dan detail fondasi. - Belajar dimension.	- Siswa mampu menggambar detail fondasi beserta notasi menggunakan dimension/perintah dimension.		
4	Rabu / 26 Agustus 2015	- konsultasi dengan DPC PPL	- Penjelasan tentang fungsi DPC PPL dan sharing tentang PPL	- Waktu konsultasi sangat kurang karena tidak semua mahasiswa bisa hadir karena ada jadwal mengajar	- DPC dan mahasiswa harus saling berkomunikasi agar menemukan waktu yang sesuai
5	Selasa / 25 Agustus 2015 Kamis / 27 Agustus 2015 Jumat / 28 Agustus 2015	- konsultasi persiapan mengajar - konsultasi Guru Pembimbing	- Penjelasan Admin mengajar		

Mengetahui/Menyetujui,
Dosen Pembimbing PPL

Drs. Agus Santosa, M.Pd.
NIP. 19640822 198812 1 001

Guru Pembimbing

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Yogyakarta, 15 September 2015
Mahasiswa PPL UNY

Ilham Aji Nurcahyo
NIM 12505241019



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

F02
Kelompok Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Ilham Aji Nurcahyo
Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Alamat : Jl. R.W. Monginsidi No. 2 Yogyakarta
Guru Pembimbing : Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.

NIM : 12505241019
Fakultas : Teknik
Prodi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Dosen Pembimbing : Drs. Agus Santosa, M.Pd.

No	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Selasa / 1 September 2015 Kamis / 3 September 2015 Jumat / 4 September 2015	- mengajar mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak dengan materi membuat detail pondasi, kusen pintu dan kusen jendela.	- Siswa mampu menggambar detail pondasi, kusen pintu dan jendela dengan baik	- Ada beberapa siswa yang tidak masuk pada pertemuan sebelumnya, jadi tidak bisa menggambar.	- menjelaskan ulang dengan singkat materi minggu lalu.
2.	Senin / 31 Agustus 2015 Selasa / 1 September 2015 Rabu / 2 September 2015 Sabtu / 5 September 2015	- penyusunan laporan PPL - konsultasi persiapan mengajar - konsultasi guru pembimbing - konsultasi PPL PPL	- RPP U selesai - mengetahui garis besar laporan PPL yang akan dibuat - mendapat solusi tentang hambatan-hambatan yang dihadapi. - belajar pola permainan		
3.	Rabu / 2 September 2015	- Pendampingan ekstrakurikuler basket		- belum ada pelatih resmi	- membantu melatih

Mengetahui/Menyetujui,
Dosen Pembimbing PPL

Drs. Agus Santosa, M.Pd.
NIP. 19640822 198812 1 001

Guru Pembimbing

Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Yogyakarta, 15 September 2015
Mahasiswa PPL UNY

Ilham Aji Nurcahyo
NIM 12505241019



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III


F02
Kelompok Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Ilham Aji Nurcahyo
Nama Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Alamat : Jl. R.W. Monginsidi No. 2 Yogyakarta
Guru Pembimbing : Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.

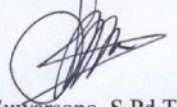
NIM : 12505241019
Fakultas : Teknik
Prodi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Dosen Pembimbing : Drs. Agus Santosa, M.Pd.

No	Hari / Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin / 7 September 2015	- upacara bendera			
2.	Senin / 7 September 2015 Selasa / 8 September 2015 Rabu / 9 September 2015	- konsultasi persiapan mengajar - konsultasi dengan guru dan DPL - penyusunan Rpp dan Administrasi	- RPPS selesai - Cara evaluasi dapat dipilih - Administrasi mengajar selesai		
3.	Sabtu / 12 September 2015	- Perarikan PPL			
4.	Selasa / 8 September 2015 Kamis / 10 September 2015 Jumat / 11 September 2015	- mengajar dan melakukan evaluasi tentang detail kuda-kuda dan pondasi	- nilai sikap dan keterampilan diperoleh.	- beberapa siswa tidak melakukan pekerjaan dengan kemampuan sendiri	- memberi peringatan atau sanksi bagi siswa yang tidak jujur.
5.	Sabtu / 12 September 2015	- penyusunan laporan PPL	- sebagian besar laporan sudah selesai dikerjakan		

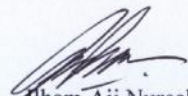
Mengetahui/Menyetujui,
Dosen Pembimbing PPL


Drs. Agus Santosa, M.Pd.
NIP. 19640822 198812 1 001

Guru Pembimbing


Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd.
NIP. 19820209 201406 1 001

Yogyakarta, 15 September 2015
Mahasiswa PPL UNY


Ilham Aji Nurcahyo
NIM 12505241019



Universitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PELAKSANAAN PPL UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TAHUN 2015

F01

Kelompok Mahasiswa

NAMA MAHASISWA
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA
GURU PEMBIMBING

: Ilham Aji Nurcahyo
: SMK Negeri 3 Yogyakarta
: Jalan RW Mongisidi 2A
: Suwarsono, S.Pd.T.,M.Pd

NIM : 12505241019
FAKULTAS : Teknik
PRODI : Pendidikan Teknik Sipil & Perencanaan
DOSEN PEMBIMBI : Drs. Agus Santoso, M.Pd.

NO	Program/Kegiatan KKN	Jumlah Jam Per Minggu												Jumlah Jam	
		Juli					Agustus				September				
		I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	I	II	III		
A. PROGRAM PENDIDIKAN															
OBSERVASI															
1	Observasi Kelas					2,0									2,0
2	Penyerahan PPL							2,0							2,0
PERSIAPAN MENGAJAR															
1	Pembelajaran Silabus						1,5	1,5							3,0
2	Penyusunan RPP						3,5	3,5	3,5	3,5	3,5				17,5
3	Penyusunan Buku Administrasi						6,0	6,0	6,0	6,0	6,0				24,0
4	Penyusunan Bahan Ajar						3,0	3,0	3,0	3,0	3,0				15,0
BIMBINGAN															
1	Konsultasi Persiapan Mengajar						1,0	1,0	1,0	1,0	1,0				5,0
2	Konsultasi Guru Pembimbing						1,0	1,0	1,0	1,0	1,0				5,0
3	Konsultasi DPL PPL								1,0	1,0	1,0				3,0
PELAKSANAAN MENGAJAR															
1	Mengajar MDPL						13,5	13,5	13,5	13,5	7,5				61,5
2	Evaluasi Hasil Belajar Siswa										6,0				6,0
B. PROGRAM NON KEPENDIDIKAN															
1	Upacara Hari Senin									1,0		1,0			2,0
2	Upacara Hari Kemerdekaan							1,0							1,0
3	Pembuatan dan Penyusunan Laporan										5,0	5,0			10,0
4	Pendampingan ekstrakurikuler basket						2,0				2,0				4,0
Jumlah Jam		0,0	0,0	0,0	0,0	2,0	0,0	31,5	32,5	30,0	36,0	29,0	0,0		161,0

Mengetahui/Menyetujui,
Kepala Sekolah SMK N 3 Yogyakarta

Drs. Bambang Sapri
NIP. 19630830 198703 1 003

Mengetahui:
Dosen pembimbing PPL

Drs. Agus Santoso, M.Pd
NIP. 19640822 198812 1 001

Yogyakarta, 10 Agustus 2015
Mahasiswa PPL

Ilham Aji Nurcahyo
NIM. 12505241019