

**LAPORAN KEGIATAN  
PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)**

**LOKASI:  
SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**

**Laporan ini Disusun sebagai Pertanggungjawaban Pelaksanaan  
Praktek Pengalaman Lapangan (PPL)  
Tahun Akademik 2015-2016**



**DISUSUN OLEH :  
FETY DIAN ANDRIYANI  
12520244012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

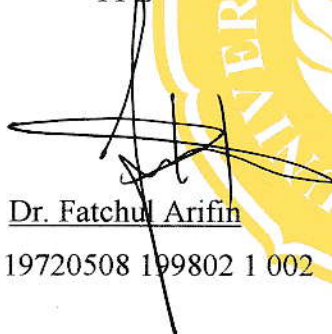
Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama praktikan : Fety Dian Andriyani  
NIM : 12520244012  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Jenjang pendidikan : S1

telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah Wonosari pada tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 12 September 2015. Hasil kegiatan tercantum dalam naskah laporan ini.

Dosen Pembimbing Lapangan

PPL



Dr. Fatchul Arifin

NIP. 19720508 199802 1 002

Wonosari, 12 September 2015

Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, S.T.

NBM. 1156310

Mengetahui,

Kepala

SMK Muhammadiyah Wonosari

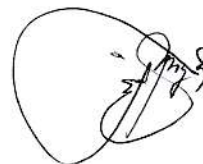


Tsulistianta Subhan Aziz, S. Pd.

NBM. 896615

Koordinator PPL

SMK Muhammadiyah Wonosari



Dra. Eny Murwaningsih  
NIP. 19671005 200701 2 014

## KATA PENGANTAR

Dalam pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), penyusunan laporan merupakan langkah akhir sebagai salah satu bentuk pertanggungjawaban mahasiswa terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama program PPL berlangsung. Penyusun mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga pelaksanaan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari dan penyusunan laporan ini dapat berjalan dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan untuk mata kuliah PPL yang dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus sampai dengan 12 September 2015 dalam masa studi semester khusus tahun 2015. Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, diantaranya, yang kami hormati:

1. Tsulistianta Subhan Aziz, S. Pd. selaku kepala sekolah SMK Muhammadiyah Wonosari atas kerja sama yang telah diberikan.
2. Eni Murwaningsih, S. Pd. selaku koordinator PPL yang telah banyak membimbing penyusun selama kegiatan PPL berlangsung.
3. Bapak Dr. Fathul Arifin selaku DPL PPL yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga program dapat terlaksana dengan baik.
4. Yuli Fitriana Normalita, S.T. selaku guru pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan-masukan sehingga program PPL dapat berjalan dengan baik.
5. Bapak/Ibu Guru dan staf karyawan serta siswa-siswi SMK Muhammadiyah Wonosari yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan PPL
6. Teman-teman mahasiswa PPL UNY Unit SMK Muhammadiyah Wonosari yang telah bekerja keras, selalu bersemangat, selalu bersama disaat suka maupun duka.

Demi penyempurnaan kegiatan-kegiatan selanjutnya, penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dengan sebagaimana mestinya.

Wonosari, 12 September 2015

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
ABSTRAK.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	2
B. Rumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL.....	12
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, ANALISIS HASIL.....	17
A. Persiapan.....	17
B. Pelaksanaan PPL.....	21
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi.....	30
BAB III PENUTUP.....	33
A. Kesimpulan.....	33
B. Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA.....	36
LAMPIRAN.....	37

# **LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN LOKASI SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**

**Oleh:**

**Fety Dian Andriyani  
12520244012  
Pendidikan Teknik Informatika**

## **ABSTRAK**

Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa kependidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam hal ini praktik pengalaman lapangan digunakan sebagai bekal mahasiswa kependidikan sebelum menjadi tenaga pendidik. Dalam kesempatan ini, mahasiswa melakukan praktik pengalaman lapangan di SMK Muhammadiyah Wonosari. Praktik pengalaman lapangan ini bertujuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku perkuliahan kedalam kehidupan masyarakat, dalam hal ini masyarakat sekolah. Dengan program PPL ini diharapkan praktikan dapat menjadi calon tenaga pendidik yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan profesional.

Dalam pelaksanaan PPL yang bertempat di SMK Muhammadiyah Wonosari, praktikan mendapat kesempatan 8 kali pertemuan di kelas X MM 2, 8 kali pertemuan di kelas X MM 1 dan 4 kali pertemuan di kelas XII Animasi. Praktikan mengajarkan materi Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) dan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia di kelas X MM 1 dan X MM2. Praktikan juga mengajarkan materi model obyek 3D bentuk hard surface di kelas XII Animasi. Hal-hal lain yang dilakukan praktikan selain mengajar adalah, konsultasi dengan guru pembimbing, pembuatan media pembelajaran, pembuatan jobsheet, dan pembuatan RPP. Metode yang digunakan dalam mengajar bervariasi, yaitu presentasi, tanya jawab dan demonstrasi.

Hasil pelaksanaan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari mulai dari 10 Agustus 2014 sampai dengan 12 September 2015 antara lain mahasiswa dapat menerapkan dan mengembangkan kompetensi keguruan dan kependidikan (kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional) yang diperoleh selama kuliah di UNY dengan baik. Dalam pelaksanaan program-program tersebut tidak pernah terlepas dari hambatan-hambatan. Akan tetapi hambatan tersebut dapat diatasi dengan adanya semangat dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak yang terkait.

**Kata Kunci :**

*Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), SMK Muhammadiyah Wonosari*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Sesuai dengan Tri Dharma perguruan tinggi yang ketiga yaitu pengabdian kepada masyarakat, seorang mahasiswa harus mampu menerapkan dan menyalurkan ilmu yang mereka dapat dari kampus kepada masyarakat. Dengan adanya Praktik Pengalaman Lapangan, mahasiswa jurusan kependidikan diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman mengajar di lembaga-lembaga atau instansi kependidikan.

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri (PTN) yang menghasilkan calon tenaga kerja yang berperan dalam pendidikan, yaitu menjadi tenaga pendidik atau guru. Pendidik yang profesional harus mempunyai empat kompetensi yakni kompetensi profesional, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik, dan kompetensi kepribadian. Lulusan kependidikan dari UNY diharapkan dapat menguasai dan memiliki empat kompetensi tersebut. Salah satu usaha yang dilakukan UNY dalam mewujudkan tenaga pendidik yang berkompeten dengan memasukkan program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) sebagai mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa didik UNY.

Pelaksanaan program PPL mengacu pada Undang-Undang Guru dan Dosen nomor 14 Tahun 2005 khususnya yang berkenaan dengan empat kompetensi guru. Selain itu, program ini dilaksanakan dalam rangka memenuhi Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan khususnya pada Bab V Pasal 26 Ayat 4 yang berbunyi “Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi, dan seni, yang bermanfaat bagi kemanusiaan”. Dipertegas pula pada Bab VI Ayat 1 yang berbunyi “Pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”.

Program studi atau jurusan kependidikan melaksanakan program KKN KEPENDIDIKAN atau program PPL memiliki visi yakni sebagai wahana pembentukan calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional. Melalui penerjunan mahasiswa didik ke lembaga yang telah ditentukan dalam rangka melaksanakan kedua program tersebut, maka diharapkan visi KKN

KEPENDIDIKAN atau program PPL dapat tercapai sehingga dapat menuju visi UNY pula yakni Ketaqwaan, Kemandirian dan Kecendekiaan.

Dalam kegiatan PPL, mahasiswa PPL melaksanakan tugas-tugas layaknya seorang guru seperti membuat perangkat pembelajaran (RPP, materi, soal ulangan, maupun soal remidi), mengajar di kelas, membuat administrasi guru dan kegiatan kependidikan lainnya. Dengan kegiatan-kegiatan tersebut diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa terkait dengan pembelajaran maupun dunia sekolah secara nyata. Mahasiswa akan menemukan dinamika sekolah dan dinamika kelas secara langsung.

Guna mengenal seluk-beluk sekolah secara lebih mendalam dan dalam rangka mempersiapkan diri di lokasi PPL, mahasiswa melakukan observasi di lokasi PPL terlebih dahulu untuk mendapatkan gambaran situasi dan kondisi sekolah. Observasi ini dilakukan pada bulan Maret 2015. Dari observasi tersebut didapatkan analisis situasi seperti di bawah ini.

#### **A. Analisis Situasi**

Sebelum mahasiswa melaksanakan kegiatan PPL, mahasiswa mengikuti kegiatan pra PPL yaitu kegiatan pembekalan pembelajaran mikro dan pembelajaran mikro. Selain itu mahasiswa juga melakukan observasi sekolah dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran kondisi sekolah tempat PPL. Mahasiswa PPL juga melakukan observasi kelas guna melihat proses pembelajaran di kelas. Seluruh mahasiswa PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari yang berjumlah 8 orang melakukan observasi sekolah bersama-sama. Sehubungan dengan hal tersebut, setiap mahasiswa baik secara individu maupun kelompok telah melaksanakan observasi terhadap lokasi PPL yakni SMK Muhammadiyah Wonosari. Observasi ini bertujuan agar mahasiswa PPL mendapatkan gambaran fisik serta kondisi psikis yang menyangkut aturan dan tata tertib yang berlaku di SMK Muhammadiyah Wonosari.

##### **1. Letak Geografis**

SMK Muhammadiyah Wonosari berlokasi di Jl. Alun-Alun Barat No. 11, Wonosari, Gunung Kidul, Yogyakarta.

##### **2. Kondisi Sekolah**

SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki Visi, Misi dan Tujuan sebagai berikut :

- **Visi SMK Muhammadiyah Wonosari**

Unggul Dalam Mutu, Berakhlaqlkarimah, Terampil, Mandiri dan Berprestasi

- **Misi SMK Muhammadiyah Wonosari**

- a. Memberikan pelayanan prima terhadap pengelolaan manajemen pendidikan sekolah
- b. Mewujudkan manusia muslim yang terampil, berilmu dan berakhlak mulia
- c. Membekali keterampilan dan mendorong siswa senantiasa tanggap, aktif, kreatif dan inovatif terhadap perkembangan IPTEK
- d. Mengembangkan sumber daya secara optimal melalui pendidikan berbasis budaya dalam rangka mempersiapkan siswa di era global
- e. Menumbuhkan semangat berprestasi pada semua warga sekolah

- **Tujuan SMK Muhammadiyah Wonosari**

- a. Terwujudnya sikap profesional di segala bidang
- b. Meningkatkan mutu layanan administrasi berbasis IT
- c. Meningkatkan kinerja yang penuh dedikasi
- d. Melaksanakan serta menghayati ajaran agama sesuai syariat Islam dan dapat memiliki akhlak yang mulia sebagai contoh / keteladanan di masyarakat
- e. Mengenali kemampuan dirinya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki
- f. Memiliki kepedulian sosial yang tinggi serta rasa cinta kepada bangsa, negara serta tanah air Indonesia
- g. Mampu mengembangkan jiwa seni dan keindahan yang dimiliki oleh masing-masing siswa
- h. Meningkatkan kerjasama dengan berbagai pihak untuk mengembangkan pendidikan, peningkatan kualitas tamatan dan keterserapan tamatan
- i. Menghasilkan lulusan yang kompetitif dan berbudaya yang selalu berorientasi ke depan
- j. Memiliki club-club sekolah yang tangguh sehingga dapat menjuarai setiap lomba di tingkat kecamatan, kabupaten, provinsi dan nasional

SMK Muhammadiyah Wonosari menerima 9 kelas yang terdiri dari 4 program keahlian, diantaranya :

- a. Jurusan Akuntansi (4 kelas)
- b. Jurusan Multimedia (2 kelas)

- c. Jurusan Jasa Boga (1 kelas)
- d. Jurusan Perbankan Syariah (1 kelas)
- e. Jurusan Animasi (1 kelas)

### 3. Potensi Fisik Sekolah

SMK Muhammadiyah Wonosari berada di dua lokasi yaitu lokasi kampus 1 dan lokasi kampus 2. Lokasi kampus satu terdiri dari 3 gedung dimana 1 gedung terdiri dari 3 lantai dan 2 gedung terdiri dari 2 lantai. Sedangkan di kampus 2 terdapat 2 gedung dengan lantai 2. Gedung-gedung SMK Muhammadiyah di kampus 2 bersebelahan dengan MTS Muhammadiyah Wonosari. SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki sarana prasarana yang cukup memadai untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar. Sarana dan prasarana yang ada meliputi:

- Ruang Belajar
  - SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki 27 ruang kelas untuk proses belajar mengajar dengan perincian sebagai berikut:
  - Sembilan ruang kelas untuk kelas X yang terdiri dari: Ruang kelas X AK1, X AK2, X AK3, X AK4, X MM1, X MM2, X AN, X PB, X JB.
  - Sembilan ruang kelas untuk kelas XI yang terdiri dari: ruang kelas XI AK1, XI AK2, XI AK3, XI AK 4, XI MM1, XI MM2, XI AN, XI PB, XI JB.
  - Sembilan ruang kelas untuk kelas XII yang terdiri dari ruang kelas XII AK1, XII AK2, XII AK3, XII AK 4, XII MM1, XII MM2, XII AN, XII PB, XII JB.
- Ruang Perkantoran
 

Ruang perkantoran terdiri dari kantor guru, kantor tata usaha, kantor kepala sekolah, dan ruang bimbingan konseling.
- Ruang Kegiatan Peserta Didik
 

Ruang kegiatan peserta didik terdiri dari ruang IPM (Ikatan Pelajar Muhammadiyah) atau yang biasa dikenal dengan OSIS. IPM merangkul semua kegiatan kesiswaan seperti kegiatan rohis, kegiatan TPA, dan kegiatan HW atau Hisbul Waton.
- Kamar mandi/toilet
 

Kamar mandi di sekolah terdapat di 3 lokasi yang mudah dijangkau oleh warga sekolah.
- Laboratorium

Laboratorium yang ada di SMK Muhammadiyah terdiri dari:

- Laboratorium komputer 1
- Laboratorium komputer 2
- Laboratorium komputer 3
- Laboratorium bahasa
- Laboratorium Multimedia
- Laboratorium Animasi
- Perpustakaan  
Terletak di kampus 2 dengan fasilitas buku-buku pelajaran, buku-buku bacaan islami, novel, dan ruang baca.
- Mushola  
Mushola terletak di kampus satu di dekat kantor guru. Tidak ada mukena yang dapat dipakai bagi para siswi muslim yang akan melaksanakan ibadah sholat.
- Fasilitas Olah Raga  
Fasilitas olah raga yang ada meliputi matras, bola voli, bola basket, bola sepak, dan peralatan olah raga lainnya. SMK Muhammadiyah belum memiliki lapangan olah raga sendiri. Ketika pelajaran olah raga, siswa dibawa ke lapangan pemda/alun-alun, ke lapangan taman kota, atau lapangan depan masjid Al-Ikhlas.
- Unit Kesehatan Sekolah (UKS)  
Terdapat 1 Unit Kesehatan Sekolah di SMK Muhammadiyah Wonosari. Ruang UKS dilengkapi dengan satu tempat tidur dan obat-obatan untuk pertolongan pertama.
- Toko Sekolah  
Toko sekolah menjual peralatan tulis seperti pensil, bolpoin, buku, dan alat tulis lainnya. Toko sekolah juga menjual snack-snack ringan dan minuman. Dengan adanya toko sekolah, para siswa SMK Muhammadiyah Wonosari dapat membeli perlengkapan sekolah dengan harga yang relatif terjangkau.
- Koperasi Sekolah  
Koperasi sekolah merupakan unit usaha sekolah yang berupa usaha jasa foto copy dan print. Koperasi sekolah di kelola oleh 3 orang karyawan SMK Muhammadiyah Wonosari.
- Bank Mini

Bank mini merupakan unit sekolah yang digunakan oleh siswa perbankan syariah untuk mengasah kompetensinya dalam hal perbankan.

- **Kantin**

Di SMK Muhammadiyah Wonosari terdapat 1 kantin yang dikelola seorang wirausaha bernama Kantin bu Muji dan 4 kantin gerobak yang dikelola oleh siswa. Kantin gerobak ini digunakan untuk praktik kewirausahaan oleh para siswa.

- **Akses HOT SPOT (WIFI) seluruh lingkungan sekolah**

Terdapat WIFI di area SMK Muhammadiyah Wonosari. Penggunaan HOT SPOT WIFI ini terbatas untuk guru dan karyawan. Untuk menggunakan akses HOT SPOT harus memasukkan kata sandi.

#### **4. Infrastruktur**

Infrastruktur yang ada di SMK Muhammadiyah Wonosari yaitu pagar, gedung, taman sekolah, tempat parkir, koperasi, bank mini, dan toko sekolah.

#### **5. Potensi Siswa**

Potensi siswa dapat ditunjukkan melalui prestasi maupun organisasi. Potensi siswa di SMK Muhammadiyah Wonosari baik. Hal ini dapat dilihat dari berbagai macam kejuaraan yang diraih oleh para siswa dalam ajang perlombaan baik perlombaan akademis maupun perlombaan non-akademis seperti PON dan perlombaan olahraga lainnya. Di SMK Muhammadiyah Wonosari terdapat IPM (Ikatan Pelajar Muhammadiyah) yang merupakan organisasi siswa intra sekolah. Di IPM para siswa aktif berorganisasi.

#### **6. Potensi Guru dan Karyawan**

SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki guru dan karyawan yang telah siap membantu kelancaran proses belajar mengajar di sekolah. Mayoritas guru adalah PNS dengan tingkat pendidikan terakhir adalah S1. Terdapat pula beberapa orang guru yang telah bergelar S2, A.Md, dan BA.

Berikut adalah daftar guru SMK Muhammadiyah Wonosari :

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>TEMPAT TANGGAL LAHIR</b>	<b>Jabatan</b>
1	Tsulistianta Subhan Aziz,S.Pd	Gunungkidul, 05 Mei 1981	Kepsek
2	Dra. Rina Fibri Astuti	Yogyakarta, 03 Februari 1963	Guru Mapel
3	Dra. Eny Murwaningsih	Klaten, 05 Oktober 1967	Guru Mapel
4	Dyah Destiyana,S.P	Yogyakarta, 05 Desember 1975	Guru Mapel
5	Sigit Nashofi,S.Pd.Jas	Gunungkidul, 02 Juni 1984	Guru Mapel
6	Mujiyana,S.E	Kulonprogo, 28 Juli 1964	Guru Mapel
7	Sri Muji Rahayu,S,Pd	Gunungkidul, 26 Maret 1968	Guru Mapel
8	Athun Fathonah Kurniasari,S.Pd.I	Bandung, 26 Agustus 1983	Guru Mapel
9	Eni Listyawati,S.Pd.I	Gunungkidul, 06 Maret 1987	Guru Mapel
10	Fahmi Fadillah,S.Pd.I	Gunungkidul, 01 Mei 1986	Guru Mapel
11	Rina Farikhah,S.Ag	Gunungkidul, 11 Juni 1975	Guru Mapel
12	Wahyudiyono,M.Pd.I	Gunungkidul, 15 Mei 1983	Guru Mapel
13	Gunawan,S.Pd.I	Jakarta, 14 Desember 1982	Guru Mapel
14	Tukijo,S.Pd.I	Gunungkidul, 10 Maret 1982	Guru Mapel
15	Dwi Yuli Musi Rahayu,S.Pd	Palembang, 06 Juli 1977	Guru Mapel
16	Dwi Handriyani,S.Pd	Klaten 09 Januari 1979	Guru Mapel
17	Sri Suharti,S.E	Gunungkidul, 06 September	Guru

		1969	Mapel
18	Dwi Astuti Handayani,S.Pd	Gunungkidul, 29 Juni 1974	Guru Mapel
19	Dyah Sari Nugrahaningsih,S.E	Gunungkidul, 15 April 1983	Guru Mapel
20	Niken Purnamasari,S.Pd	Gunungkidul, 04 September 1990	Guru Mapel
21	Rohadi Itok Haryono DS,S.E.I	Klaten, 25 Mei 1987	Guru Mapel
22	Ratnayu Reni Kusumawati,S.Pd	Bantul, 24 Februari 1971	Guru Mapel
23	Ambar Tristiyani,S.Pd.T	Banyumas, 12 Agustus 1984	Guru Mapel
24	Purnawan,S.Kom	Pasma Air Keruh, 27 Maret 1978	Guru Mapel
25	Prananta Binu Aji,S.Kom	Gunungkidul, 16 Mei 1981	Guru Mapel
26	Yuli Fitriana Normalita,S.T	Brebes, 31 Juli 1981	Guru Mapel
27	Supriyana,S.Kom	Gunungkidul, 28 November 1982	Guru Mapel
28	Mareto Dwi Hartono,S.Sn	Gunungkidul, 17 Maret 1984	Guru Mapel
29	Rini Dwi Haryanti,S.Pd	Yogyakarta, 20 Mei 1979	Guru Mapel
30	Gita Nurlaila,S.Pd	Gunungkidul, 09 Juli1981	Guru Mapel
31	Dra. Dwi Wuryanti	Bantul, 09 Juni 1968	Guru Mapel
32	Istiiyani,S.Pd	Gunungkidul, 10 Januari 1991	Guru Mapel
33	Endro Budi Santoso, A.Md	Gunungkidul, 19 Maret 1983	Guru Mapel
34	Fajar Agus Tri Sasongko,S.S	Gunungkidul, 14 Agustus 1982	Guru Mapel
35	Wahyu Ningsih,S.Pd	Bogor, 09 April 1985	Guru

			Mapel
36	Septiana Wulandari,S.Pd	Klaten, 01 Septamber 1985	Guru Mapel
37	Ari Sudiyati,S.Pd	Gunungkidul, 07 Juli 1984	Guru Mapel
38	Mutiah Nurwidati,S.S	Gunungkidul, 09 Januari 1984	Guru Mapel
39	Sumarjdo,BA	Bantul, 07 Februari 1948	Guru Mapel
40	Yuni Edi Prasetyo,S.Pd	Rembang, 04 Juni 1981	Guru Mapel
41	Astuti Widyaningsih,S.Pd,Si	Gunungkidul, 24 Januari 1991	Guru Mapel
42	Intar Nur'Aini Sholihah,S.Pd,Si	Bandung, 19 Desember 1986	Guru Mapel
43	Hesti Romdiniyatun,S.Pd	gunungkidul, 18April 1988	Guru Mapel
44	Sriyani,S.Pd	Sragen, 25 Desember 1974	Guru Mapel
45	Eriana Farkhanah,S.Pd	Gunungkidul, 21 Maret 1974	Guru Mapel
46	Murni Widyawati,S.Pd	Sleman, 29 Agustus 1969	Guru Mapel
47	Anida Nihayati,S.Pd	Gunungkidul, 30 April 1969	Guru Mapel
48	Dra. Eni Pujilestari	Kulonprogo, 01 Agustus 1964	Guru Mapel
49	Dra. Trining Winarti	Kulonprogo, 08 Agustus 1964	Guru Mapel
50	Dra. Yuni Susilowati	Bonjonegoro, 25 Juni 1962	Guru Mapel
51	Budi Sulistyawati,S.Pd	Sleman, 19 Agustus 1971	Guru Mapel
52	Dra. Nurullatun Ekaria	Yogyakarta, 20 September 1963	Guru Mapel
53	Tatik Kusumajati,S.Pd	Gunungkidul, 10 Juli 1975	Guru

			Mapel
54	Ahmat Irfan Nurul Chairi,S.Sos.I	Gunungkidul, 15 Juni 1982	Guru Mapel
55	Suhardiman,S.Psi	Jakarta, 05 April 1978	Guru Mapel
56	Suryanto,S.Pd	Gunungkidul, 03 Februari 1988	Guru Mapel

Guru-guru SMK Muhammadiyah Wonosari tergolong guru-guru yang memiliki disiplin dan kepedulian yang tinggi. Para guru masuk kelas setelah tanda bel masuk juga pulang setelah ada bel pulang dan masih banyak lagi indikator yang menunjukkan kedisiplinan dan kepedulian yang tinggi. Kepedulian para guru khususnya guru wali kelas terhadap para siswanya dapat dilihat dari upaya guru untuk menjaga komunikasi dengan para siswanya. Terdapat juga kegiatan *home visit* dimana guru wali kelas mengunjungi kediaman siswa kelasnya dengan tujuan untuk lebih mengenal para siswanya dan menjaga komunikasi dengan orang tua siswa.

SMK Muhammadiyah Wonosari juga memiliki karyawan yang cukup memadai dengan tugasnya masing-masing. Karyawan tersebut meliputi: karyawan tata usaha, satpam, penjaga toko sekolah, karyawan koperasi, penjaga perpustakaan, tukang kebun/kebersihan, dan penjaga sekolah.

## 7. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang ada di SMK Muhammadiyah Wonosari cukup memadai. Media pembelajaran konvensional terdapat di seluruh kelas baik di kampus satu maupun di kampus 2. Media pembelajaran konvensional misalnya white board, board marker, dan spidol. Media pembelajaran modern seperti LCD, proyektor, computer, audio visual, dan akses internet juga sudah memadai namun keberadaannya terbatas di kampus satu.

## 8. Organisasi dan fasilitas OSIS

Organisasi siswa intra sekolah pada SMK Muhammadiyah Wonosari bernama IPM (Ikatan Pelajar Muhammadiyah). IPM mempunyai beberapa kegiatan yang berkaitan dengan siswa.

## **9. Ekstrakurikuler**

Terdapat ekstrakurikuler untuk mengembangkan potensi diri siswa di SMK Muhammadiyah Wonosari. Ekstrakurikuler yang ada di SMK Muhammadiyah Wonosari yaitu :

- HW
- Tapak Suci
- Karate
- Taekwondo
- Voli
- Drum Band
- Campursari
- Batik

## **10. Aktivitas Pembelajaran**

Berdasarkan hasil observasi di SMK Muhammadiyah Wonosari, aktivitas pembelajaran di SMK Muhammadiyah Wonosari sudah cukup kondusif. Guru-guru yang professional dan sarana prasarana yang menunjang pembelajaran membuat aktifitas pembelajaran berjalan lancar meskipun beberapa siswa cukup ramai ketika pembelajaran berlangsung.

## **11. Perilaku Peserta Didik**

- Perilaku di dalam kelas  
Perilaku siswa di dalam kelas yaitu turut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, namun ada sebagian murid bercerita dengan temannya ketika mengerjakan tugas. Sebagian besar peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan dan mengajukan pertanyaan atas materi yang belum dipahami. Peserta didik mampu mengerjakan soal latihan yang diberikan baik secara individu maupun secara kelompok.
- Perilaku di luar kelas  
Di SMK Muhammadiyah Wonosari menerapkan penanaman karakter dan disiplin yang tinggi, mulai dari ketepatan waktu sampai peraturan berseragam dengan baik dan benar. Penanaman karakter SMK Muhammadiyah Wonosari dapat dilihat dari cara peserta didik bersikap dan bertingkah laku. Peserta didik berperilaku sopan dan ramah terhadap orang luar yang masuk ke dalam lingkungan sekolah.

Peserta didik selalu menyapa ketika bertemu dengan bapak atau ibu guru dan karyawan dengan menundukan kepala, salam atau berjabat tangan.

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

Pemahaman terhadap hal-hal yang berkaitan dengan SMK Muhammadiyah Wonosari sangat diperlukan para praktikan (mahasiswa sebelum menjalankan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan). Beberapa diantaranya yaitu tentang keadaan fisik sekolah, lingkungan dan tata tertibnya, sarana dan prasarana, fasilitas sekolah, sumber belajar, struktur organisasi serta jenis-jenis program ekstrakurikuler yang tersedia di sekolah.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan mata kuliah yang diprogramkan dalam rangka mempersiapkan mahasiswa sebagai calon pendidik untuk menjadi tenaga pendidikan yang profesional, yang selain mampu menyampaikan ilmu pengetahuan juga mampu menyampaikan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran. Selain itu PPL juga dimaksudkan untuk menerapkan ilmu yang telah diterima mahasiswa selama perkuliahan di kampus.

Kegiatan PPL di sekolah untuk meningkatkan potensi bakat dan minat peserta didik guna menunjang proses belajar mengajar, meningkatkan kondisi lingkungan sekolah yang mendukung proses belajar mengajar. Pelaksanaan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari ini mempunyai beberapa manfaat, diantaranya:

1. Bagi kepala sekolah akan membantu meningkatkan pengelolaan sarana belajar mengajar yang efektif.
2. Bagi guru akan lebih membantu terciptanya situasi belajar mengajar yang efektif, lebih aktif, dan inovatif.
3. Bagi peserta didik dapat menyalurkan dan mengembangkan kreativitas serta minat dan bakat lebih berkembang.
4. Bagi penyusun dengan program PPL diharapkan dapat membantu jiwa profesionalisme seorang tenaga kependidikan.
5. Bagi sekolah, kegiatan ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mendukung kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas sekolah secara akademik maupun non akademik.

Sebelum penerjuran PPL, mahasiswa dibekali dengan kemampuan seperti : pengetahuan perencanaan pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran,

wawasan tentang etika profesi keguruan, pembelajaran mikro dan lain sebagainya. Persiapan lain yang dilakukan yaitu dengan pembuatan rancangan kegiatan PPL. Rancangan kegiatan PPL disusun setelah mahasiswa melakukan observasi di kelas sebelum penerjungan PPL yang bertujuan untuk mengamati kegiatan guru, peserta didik di kelas dan lingkungan sekitar dengan maksud agar pada saat PPL nanti mahasiswa benar-benar siap diterjunkan untuk praktik mengajar. Di bawah ini akan dijelaskan rencana kegiatan PPL:

## **1. Persiapan di Kampus**

### **a. Pengajaran Mikro**

Pengajaran mikro dilakukan sebagai pembelajaran mahasiswa dalam mengajar. Pengajaran Mikro merupakan mata kuliah dalam bentuk praktik mengajar. Praktik mengajar ini, menjadikan teman-teman satu kelompok sebagai peserta didik dan dosen selain sebagai pembimbing juga sebagai komentator. Dosen pembimbing memberikan arahan, bimbingan, dan penilaian pada setiap mahasiswa saat maju praktik mengajar.

### **b. Pembekalan PPL**

Mahasiswa yang telah lulus mata kuliah pembelajaran mikro dan mengikuti pembekalan PPL dari masing-masing jurusan maka sudah diperbolehkan untuk melaksanakan program PPL di sekolah. Pembekalan PPL bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan materi-materi yang berisi hal-hal yang harus diperhatikan saat menjalani PPL di lapangan.

## **2. Observasi**

### **a. Observasi Lapangan**

Kegiatan ini bertujuan agar sebelum praktik mengajar di kelas dapat mengetahui sarana di dalam kelas. Selain itu dalam kegiatan observasi bertujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi lapangan sebelum praktik mengajar. Beberapa hal yang diamati dalam proses observasi sekolah di SMK Muhammadiyah Wonosari di antaranya:

- a) Kondisi Fisik Sekolah
- b) Potensi Guru
- c) Potensi Karyawan
- d) Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar atau Media
- e) Perpustakaan

- f) Laboratorium
- g) Bimbingan Konseling
- h) Bimbingan Belajar
- i) Ekstrakurikuler
- j) Organisasi dan Fasilitas OSIS
- k) Organisasi dan Fasilitas UKS
- l) Administrasi (karyawan)
- m) Karya Tulis Ilmiah Remaja dan Guru
- n) Koperasi Sekolah
- o) Mushola atau Tempat Ibadah
- p) Kesehatan Lingkungan

**b. Observasi Kelas**

Observasi proses belajar mengajar dilaksanakan di ruang kelas atau ruang teori. Observasi ini bertujuan agar mahasiswa PPL melihat dan mengamati secara langsung bagaimana proses belajar mengajar berlangsung di SMK Muhammadiyah Wonosari. Beberapa hal yang perlu dilakukan pada saat observasi di antaranya:

- a) Kelengkapan Administrasi Guru
- b) Cara membuka pelajaran
- c) Cara guru menyampaikan materi
- d) Cara guru memotivasi peserta didik dalam belajar
- e) Usaha guru mengaktifkan peserta didik
- f) Penggunaan waktu
- g) Metode yang digunakan guru dalam mengajar
- h) Media pembelajaran
- i) Penampilan guru dan penguasaan bahasa guru
- j) Cara Guru menutup pembelajaran

**6. Penerjunan PPL**

Penerjunan mahasiswa PPL ke pihak sekolah oleh Dosen Pembimbing Lapangan Pamong PPL

**7. Persiapan Perangkat Pembelajaran**

**a. Menyusun Administrasi Pembelajaran**

Administrasi pembelajaran berupa analisis minggu efektif KBM, agenda mengajar, jadwal mengajar, Silabus, dan media pembelajaran.

**b. Menyusun RPP**

Sebelum melaksanakan praktik mengajar dikelas, mahasiswa terlebih dahulu menyusun silabus sesuai dengan kurikulum dan karakteristik sekolah. Silabus yang telah disusun dibuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan selama praktik mengajar di kelas

**c. Menyusun Materi Ajar dan Media Pembelajaran**

Materi dan media pembelajaran yang akan digunakan dikonsultasikan dengan guru pembimbing terlebih dahulu sebelum digunakan dalam pembelajaran.

**8. Pelaksanaan Praktik Mengajar**

Setiap mahasiswa mempunyai kewajiban untuk melakukan praktik mengajar di depan kelas minimal 6 kali. Praktik mengajar dilakukan setelah berkonsultasi dengan guru pembimbing mengenai materi dan rencana pembelajaran.

**9. Pembimbingan PPL**

Pembimbingan oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan guru mata pelajaran dilakukan di sekolah lokasi PPL dan bisa pula dilaksanakan di kampus.

**10. Praktik Persekolahan**

Kegiatan praktik persekolahan merupakan kegiatan mahasiswa di sekolah di luar mengajar, seperti piket dan kegiatan lain.

**11. Mengikuti Kegiatan Sekolah**

Mahasiswa PPL juga terlibat dalam kegiatan yang berlangsung di sekolah seperti kegiatan guru karyawan serta pendampingan ekstrakurikuler untuk siswa.

**12. Penyusunan Laporan**

Penyusunan Laporan digunakan sebagai pertanggungjawaban mahasiswa dalam melaksanakan PPL

### **13. Penarikan PPL**

Penarikan mahasiswa PPL Dosen Pembimbing Lapangan Pamong PPL setelah selesai pelaksanaan PPL

## **BAB II**

### **PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL**

#### **A. Persiapan**

Kegiatan PPL dilaksanakan selama kurang lebih waktu aktif satu bulan, terhitung mulai tanggal 10 Agustus sampai dengan 12 September 2015. Selain itu terdapat juga alokasi waktu untuk observasi sekolah dan observasi kelas yang dilaksanakan sebelum PPL dimulai. Program yang direncanakan untuk dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Wonosari untuk Program Individu meliputi persiapan, pelaksanaan dan analisis hasil. Untuk mempersiapkan mahasiswa dalam melaksanakan PPL baik yang dipersiapkan berupa persiapan fisik maupun mental untuk dapat mengatasi permasalahan yang akan muncul selanjutnya dan sebagai sarana persiapan program apa yang akan dilaksanakan nantinya, maka sebelum diterjunkan ke lokasi PPL, UPPL membuat berbagai program persiapan sebagai bekal mahasiswa dalam melaksanakan PPL. Persiapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

#### **1. Persiapan di Kampus**

##### **a. Pengajaran Mikro**

Mahasiswa sebagai calon guru diarahkan pada pembentukan kompetensi guru sebagai agen pembelajaran seperti yang termuat dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yakni Bab IV pasal 10 dan berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada bab IV pasal 3, kompetensi tersebut meliputi: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi Profesional, dan kompetensi sosial. Penerapan empat kompetensi guru tersebut salah satunya dapat dibiasakan atau dilihat dari pengajaran mikro.

Pengajaran mikro dilakukan di Laboratorium Micro Teaching di kampus atau di kelas-kelas yang digunakan untuk perkuliahan mahasiswa. Calon Mahasiswa PPL tiap prodi dibagi dalam kelompok-kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari kurang lebih 12 orang dan dibimbing oleh seorang dosen pembimbing. Praktik mengajar ini, menjadikan teman-teman satu kelompok sebagai peserta didik dan dosen selain sebagai pembimbing juga sebagai komentator. Dosen

pembimbing memberikan arahan, bimbingan, dan penilaian pada setiap mahasiswa saat maju praktik mengajar.

Suasana dalam pengajaran mikro didesain menyerupai kelas yang nyata, dimana mahasiswa berlatih mengajar murid dengan metode dan media yang sudah direncanakan dalam RPP yang telah disusun sebelumnya, dengan waktu kurang lebih 15-20 menit tiap kali maju praktik mengajar. Mahasiswa sebagai calon guru dibiasakan untuk berani tampil percaya diri dalam mengajar, menerapkan metode dan membuat media yang menarik, menguasai materi serta terampil dalam mengaktifkan siswanya. Praktik Pembelajaran mikro meliputi:

- a. Praktik membuka dan menutup pelajaran
- b. Praktik mengajar
- c. Teknik bertanya
- d. Teknik menguasai dan mengelola kelas
- e. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- f. Sistem penilaian

Pengajaran mikro memberikan keterampilan mengajar yang baik dan ideal kepada mahasiswa yang akan PPL, menerapkan metode-metode pembelajaran yang menarik dengan alat peraga atau media-media yang unik, penyusunan RPP serta ketepatan praktik dengan RPP yang telah disusun. Kegiatan mikro ini berlangsung selama kurang lebih 4 bulan dan setiap mahasiswa minimal telah mengajar sebanyak 6 kali. Setelah lulus dalam perkuliahan pengajaran mikro, mahasiswa mendapatkan izin untuk melakukan PPL di sekolah yang sudah ditentukan atau dipilihnya.

#### **b. Pembekalan PPL**

Pembekalan PPL dilaksanakan baik oleh pihak fakultas maupun jurusan masing-masing dari setiap mahasiswa praktikan. Khusus untuk mahasiswa praktikan di Fakultas Teknik pembekalan PPL dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2015 bertempat di KPLT FT UNY dengan materi yang disampaikan antara lain Mekanisme Pelaksanaan PPL di sekolah maupun di lembaga, Profesionalisme Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Rencana Pembangunan

Pendidikan, Dinamika Sekolah serta Norma dan Etika Pendidik/Tenaga Kependidikan.

Pembekalan PPL dilaksanakan di kampus dengan tujuan:

- a. Memahami dan menghayati konsep dasar, arti, tujuan, pendekatan program, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi PPL
- b. Mendapat informasi tentang situasi, kondisi, potensi, dan permasalahan sekolah/lembaga yang dijadikan lokasi PPL
- c. Memiliki bekal kemampuan dan tata krama kehidupan di sekolah/ lembaga
- d. Memiliki wawasan tentang pengelolaan, pengembangan lembaga pendidikan
- e. Memiliki bekal kemampuan dan keterampilan praktis agar dapat melaksanakan program dan tugas-tugasnya di sekolah/ lembaga
- f. Memiliki pengetahuan untuk dapat bersikap dan bekerja dalam rangka penyelesaian tugas di sekolah/ lembaga
- g. Memiliki kemampuan menggunakan waktu secara efisien pada saat melaksanakan program PPL

Pembekalan PPL menyampaikan materi yang penting dan bermanfaat untuk mahasiswa selama kegiatan PPL di sekolah berlangsung. Materi pembekalan meliputi materi yang memberikan wawasan serta pengembangan pada mahasiswa tentang pelaksanaan pendidikan yang relevan dengan kebijakan-kebijakan baru dalam pendidikan dan materi terkait dengan teknis pelaksanaan PPL.

## **2. Observasi**

### **a. Observasi Lapangan**

Kegiatan ini bertujuan agar sebelum praktik mengajar di kelas dapat mengetahui sarana di dalam kelas. Selain itu dalam kegiatan observasi bertujuan untuk mengetahui situasi dan kondisi lapangan sebelum praktik mengajar. Beberapa hal yang diamati dalam proses observasi sekolah di SMK Muhammadiyah Wonosari di antaranya:

- a) Kondisi Fisik Sekolah
- b) Potensi Guru
- c) Potensi Karyawan
- d) Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar atau Media
- e) Perpustakaan
- f) Laboratorium

- g) Bimbingan Konseling
- h) Bimbingan Belajar
- i) Ekstrakurikuler
- j) Organisasi dan Fasilitas OSIS
- k) Organisasi dan Fasilitas UKS
- l) Administrasi (karyawan)
- m) Karya Tulis Ilmiah Remaja dan Guru
- n) Koperasi Sekolah
- o) Mushola atau Tempat Ibadah
- p) Kesehatan Lingkungan

**b. Observasi Kelas**

Observasi proses belajar mengajar dilaksanakan di ruang kelas atau ruang teori. Observasi ini bertujuan agar mahasiswa PPL melihat dan mengamati secara langsung bagaimana proses belajar mengajar berlangsung di SMK Muhammadiyah Wonosari.

Observasi kelas dilaksanakan dengan cara pengamatan saat guru melakukan proses pembelajaran di kelas. Observasi yang dilakukan terdiri dari observasi kelas teori dan kelas praktek. Observasi kelas teori dilaksanakan tanggal 28 April 2015 bersama Ibu Yuli Fitriana Normalita. Sedangkan observasi kelas praktik dilaksanakan pada tanggal 28 Februari 2015 bersama Bapak Purnawan. Selain itu, dilakukan observasi perangkat pembelajaran, proses pembelajaran di kelas serta perilaku siswa untuk persiapan PPL.

Perangkat pembelajaran yang disusun guru Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari sudah lengkap mulai dari program tahunan, program semester, kalender pendidikan, kalender kegiatan, silabus, RPP, program pembelajaran, rencana penilaian, dan rencana modul. Sekolah dengan Standar Nasional ini dalam melakukan proses belajar mengajar mengacu Kurikulum satuan Tingkat Pelajaran (KTSP), yaitu kurikulum dengan menghidupkan potensi daerah. Silabus dan RPP disusun sesuai materi yang sudah ditentukan tiap semesternya.

Proses pembelajaran dikelas diawali dengan salam/doa dan apersepsi dari guru untuk menggali pengetahuan awal siswa, materi disampaikan dengan runtut dan diterangkan menggunakan contoh-contoh kehidupan sehari-hari, bahasa yang digunakan yaitu bahasa Indonesia dan bahasa daerah, guru masuk dan keluar kelas sesuai

dengan waktunya, serta menggunakan modul untuk memberikan aktifitas pada muridnya. Memberikan motivasi pada siswa dengan cara memberikan cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Teknik bertanya kepada murid dengan memberikan gambaran terlebih dahulu, agar murid memahami pertanyaan yang disampaikan guru. Media yang digunakan guru yaitu dengan memanfaatkan papan tulis dan spidol untuk proses belajar mengajar serta powerpoint, sedangkan bentuk dan cara evaluasi yaitu dengan melakukan tanya jawab dengan murid dan memberikan tugas. Menutup pelajaran dengan memberikan simpulan dan salam penutup serta berdoa.

### **3. Penerjunan PPL**

Penerjunan mahasiswa PPL UNY 2013 di SMK Muhammadiyah Wonosari dilaksanakan pada bulan Februari 2015 oleh Bapak Dr. Fatchul Arifin selaku DPL PPL dan diterima oleh Bapak Tsulistianta Subhan Aziz, S. Pd. selaku Kepala SMK Muhammadiyah Wonosari dengan jumlah siswa 8 orang dari 4 program pendidikan.

## **B. Pelaksanaan PPL**

PPL dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus – 12 September 2015. Pada awal PPL mahasiswa melakukan observasi jadwal ajar serta masuk kelas ajar untuk melakukan pendampingan pembelajaran yang dilakukan guru pembimbing, observasi kelas ajar dan observasi karakteristik siswa. Pengamatan dan observasi ulang dilaksanakan pada Senin, 10 Agustus 2015 yang dilakukan di kelas X MM 2. Berikut adalah kegiatan pelaksanaan PPL yang dilakukan mahasiswa antara lain :

### **1. Persiapan Perangkat Pembelajaran**

#### **a. Menyusun Administrasi Pembelajaran**

Administrasi pembelajaran yang dibuat meliputi: Analisis minggu efektif KBM, agenda mengajar, jadwal mengajar, silabus. Hal ini di bawah bimbingan guru pembimbing di sekolah.

#### **b. Menyusun RPP**

Sebelum melaksanakan praktik mengajar dikelas, mahasiswa terlebih dahulu menyusun silabus sesuai dengan kurikulum dan

karakteristik sekolah. Silabus yang telah disusun dibuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang akan digunakan selama praktik mengajar di kelas. RPP disusun berdasarkan silabus yang mencakup nilai-nilai karakter yang harus ditanamkan kepada peserta didik. RPP mencakup informasi mengenai standar kompetensi, kompetensi dasar yang harus dicapai, indikator, tujuan, materi pelajaran, metode, sumber bahan dan langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Mahasiswa mendapat bimbingan dari guru pembimbing mengenai cara distribusi jam efektif ke setiap indikator dalam penyusunan silabus dan RPP. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana atau tidak menyimpang dari kurikulum yang ada.

RPP yang dibuat berjumlah 6 RPP antara lain 2 RPP buah dengan Standar Kompetensi Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) yang memuat KD 1 sampai KD 4, 3 buah RPP dengan Standar Kompetensi Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia yang memuat KD 1 sampai KD 3 serta 1 buah RPP dengan Standar Kompetensi Membuat model obyek 3D bentuk hard surface dan organic yang memuat KD 1 dan KD 2.

Adapun format yang tercantum dalam RPP adalah sebagai berikut :

- Nama Sekolah
- Mata Pelajaran
- Kelas/Semester
- Pertemuan
- Alokasi Waktu
- Standar Kompetensi
- Kompetensi Dasar
- Indikator
- Karakter
- KKM
- Tujuan Pembelajaran
- Materi Pembelajaran
- Metode Pembelajaran
- Langkah-langkah Pembelajaran

- Sumber Belajar
- Media Pembelajaran
- Penilaian
- Lampiran

**c. Menyusun Materi Ajar dan Media Pembelajaran**

Selain menyiapkan RPP, mahasiswa juga menyiapkan materi dan media pembelajaran. Materi yang dibuat disesuaikan dengan RPP. Media pembelajaran digunakan sebagai alat dalam pembelajaran. Materi dan media pembelajaran yang akan digunakan dikonsultasikan dengan guru pembimbing terlebih dahulu sebelum digunakan dalam pembelajaran. Selain materi dan media pembelajaran, mahasiswa juga merencanakan metode pembelajaran yang akan digunakan di kelas.

Mahasiswa menyusun materi ajar, media pembelajaran serta jobsheet yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Materi ajar meliputi materi tentang K3LH dan Penerapan Prinsip Seni Grafis untuk kelas X Multimedia serta Model 3D Hard Surface untuk kelas XII Animasi.

**2. Pelaksanaan Praktik Mengajar**

Dalam praktik mengajar mandiri, praktikan melaksanakan praktik mengajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampu yaitu Produktif Multimedia dan Kompetensi Kejuruan Animasi.

Kegiatan praktik mengajar yang dilakukan adalah secara praktik terbimbing. Praktik mengajar terbimbing adalah praktik mengajar yang dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, mahasiswa ditunggu dan diamati oleh guru pembimbing. Guru pembimbing mendampingi mahasiswa praktikan dalam proses pembelajarannya sehingga dapat dilakukan penilaian terhadap cara mengajar mahasiswa praktikan.

Kegiatan praktik meliputi :

- 1) Membuka Pembelajaran
  - Mengucapkan salam
  - Mengecek kehadiran siswa
  - Memberikan apersepsi
  - Memberikan motivasi
  - Menyampaikan topic yang akan dipelajari

- Menyampaikan tujuan yang akan dicapai
- 2) Pokok pembelajaran
    - Memberikan materi
    - Menjawab pertanyaan siswa
    - Menghidupkan keaktifan kelas
    - Memeriksa pekerjaan siswa
    - Mengecek pemahaman siswa
  - 3) Menutup Pembelajaran
    - Membimbing siswa menarik kesimpulan
    - Menyimpulkan pelajaran.
    - Salam penutup.

Kegiatan praktik mengajar dimulai bulan Agustus setelah pembelajaran efektif siswa stabil. Setiap mahasiswa bertugas mengampu mata pelajaran tertentu yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki. Setiap mahasiswa praktikan dibimbing oleh seseorang guru pembimbing dari sekolah. Setiap mahasiswa mempunyai kewajiban untuk melakukan praktik mengajar di depan kelas minimal 6 kali. Praktik mengajar dilakukan setelah berkonsultasi dengan guru pembimbing mengenai materi dan rencana pembelajaran.

Praktikan berusaha menerapkan seluruh keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki, menerapkan teori yang didapat di kampus serta menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran di SMK Muhammadiyah Wonosari. Metode pembelajaran sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penentuan metode yang akan digunakan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pelaksanaan pembelajaran dilalui melalui tahap :

a. Membuka pelajaran

Tujuan membuka pelajaran adalah agar peserta didik siap untuk melakukan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Baik secara fisik maupun secara mental. Membuka pelajaran meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut:

- 1) Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdo'a
- 2) Mengetahui kondisi peserta didik dan mempresensi peserta didik
- 3) Mengecek persiapan peserta didik dalam mengikuti pelajaran

- 4) Melakukan apersepsi materi terkait
  - 5) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik
- b. Menyampaikan materi pelajaran  
Penyampaian materi diawali dengan menjelaskan materi secara umum kepada peserta didik, lalu peserta didik menggali informasi tentang materi melalui buku pegangan yang dimiliki. Setelah itu, dilakukan konfirmasi pemahaman peserta didik dengan penjelasan praktikan lalu peserta didik mengerjakan soal latihan dalam buku pegangan masing-masing.
  - c. Penggunaan bahasa  
Selama mengajar, praktikan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik tanpa meninggalkan ejaan baku bahasa Indonesia.
  - d. Penggunaan waktu  
Waktu pembelajaran dikelas disesuaikan dengan alokasi waktu yang telah dirancang dalam RPP yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan penutup.
  - e. Gerak  
Praktikan tidak hanya berdiri di depan untuk menjelaskan materi, tetapi praktikan juga berjalan ke belakang atau ke samping mendekati peserta didik untuk mengecek pekerjaan peserta didik.
  - f. Cara memotivasi peserta didik  
Cara memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar adalah dengan memberikan pujian, kata-kata positif dan memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpendapat, juga dengan menciptakan suasana yang nyaman. Motivasi juga diberikan diawal kegiatan pembelajaran dengan menceritakan suatu hal atau peristiwa yang dapat membangkitkan peserta didik untuk semangat belajar.
  - g. Teknik bertanya  
Teknik bertanya yang digunakan adalah dengan memberikan pertanyaan terlebih dahulu dan kemudian baru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab, ketika tidak ada yang bersedia maka guru menunjuk salah satu dari mereka untuk menjawab pertanyaan tersebut.

h. Teknik penguasaan kelas

Teknik penguasaan kelas yang dilakukan oleh praktikan adalah dengan berjalan keliling dan meneliti satu-persatu hasil pekerjaan yang telah dibuat oleh peserta didik, baik individu maupun kelompok. Dengan demikian diharapkan praktikan bisa memantau apakah peserta didik dikelas konsentrasi mengikuti pelajaran atau tidak. Ketika praktikan menjelaskan dan peserta didik kurang memperhatikan maka praktikan menegur peserta didik yang bersangkutan.

i. Evaluasi

Tujuan dilakukan evaluasi adalah untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan

Adapun metode pembelajaran yang digunakan dalam praktik mengajar adalah sebagai berikut:

a. Ceramah

Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi yang memerlukan uraian atau penjelasan dan menjelaskan konsep-konsep atau pengertian.

b. Diskusi dan tanya jawab

Peserta didik memecahkan suatu masalah yang diajukan oleh guru kemudian dijawab dan ditanganpi oleh peserta didik lain.

c. Demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan ketika pembelajaran praktik. Selain pemberian jobsheet pada saat pembelajaran praktik, metode demonstrasi digunakan agar siswa lebih memahami setiap langkah kerja yang ada dalam jobsheet.

d. Latihan Soal dan Penugasan

Metode ini digunakan untuk memperdalam pengetahuan peserta didik dan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik.

Guru pembimbing memberikan waktu mengajar di kelas X MM 1 dan X MM 2 serta XII Animasi. Materi yang disampaikan saat praktik mengajar adalah K3LH dan Penerapan Prinsip Seni Grafis untuk kelas X Multimedia serta Model 3D Hard Surface untuk kelas XII Animasi. Kesempatan mengajar diberikan guru pembimbing sampai batas waktu penarikan mahasiswa yaitu tanggal 12 September 2015. Adapun rincian kegiatan mengajar yang telah dilaksanakan sebagai berikut :

No	Hari/Tanggal	Jam ke-	Kelas	Kompetensi Dasar
1	Rabu, 12 Agustus 2015	1, 2	X MM 1	Menjelaskan kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)
2	Rabu, 12 Agustus 2015	7	X MM2	K3LH
3	Rabu, 12 Agustus 2015	8, 9	XII AN	Organik
4	Rabu, 19 Agustus 2015	1, 2	X MM1	Membuat sketsa
5	Rabu, 19 Agustus 2015	7	X MM2	K3LH
6	Rabu, 19 Agustus 2015	8, 9	XII AN	Teksturing
7	Kamis, 20 Agustus 2015	8	X MM1	K3LH
8	Senin, 24 Agustus 2015	4, 5	X MM2	Menjelaskan kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)
9	Senin, 24 Agustus 2015	6, 7	XII AN	Konsep Bentuk Model 3D
10	Rabu, 26 Agustus 2015	1, 2	X MM1	K3LH
11	Rabu, 26 Agustus 2015	7	X MM2	Ulangan K3LH
12	Rabu, 26 Agustus 2015	8, 9	XII AN	Desain Karakter
13	Kamis, 27 Agustus 2015	8	X MM1	Ulangan K3LH
14	Senin, 31 Agustus 2015	4, 5	X MM2	Membuat sketsa
15	Rabu, 02 September 2015	1, 2	X MM1	Menggambar objek
16	Rabu, 02 September 2015	7	X MM2	Remidial K3LH

17	Kamis, 03 September 2015	8	X MM1	Remidial K3LH
18	Senin, 07 September 2015	4, 5	X MM2	Menggambar objek

Dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan beberapa perangkat mengajar yang dibuat oleh praktikan. Selain mengajar di kelas praktikan juga melakukan beberapa kegiatan dalam melengkapi proses pembelajaran. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan praktikan dalam melengkapi proses pembelajaran :

- **Membuat Soal Penugasan**  
Praktikan menyusun soal penugasan untuk bidang keahlian multimedia sesuai materi yang telah diajarkan, materi penugasan untuk kelas X MM 1 dan X MM 2 yaitu tentang Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia. Soal dibuat dengan tipe soal tertulis bentuk uraian.
- **Membuat Soal Ulangan Harian**  
Praktikan menyusun soal ulangan harian untuk bidang keahlian multimedia sesuai materi yang telah diajarkan, materi ulangan untuk kelas X MM 1 dan X MM 2 yaitu tentang Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH). Soal dibuat dengan tipe soal tes tertulis bentuk uraian.
- **Pelaksanaan Ulangan Harian**  
Ulangan harian dilaksanakan di kelas X MM 2 pada Rabu, 26 Agustus 2015 diikuti oleh 29 siswa dan di kelas X MM 1 pada Kamis, 27 Agustus 2015 diikuti oleh 30 siswa. Terdapat 3 siswa dari kedua kelas yang tidak mengikuti ulangan harian, maka untuk siswa yang belum mengikuti ulangan harian dilakukan ulangan susulan.
- **Mengoreksi Penugasan dan Ulangan**  
Kegiatan mengoreksi dilakukan ketika peserta didik mengerjakan tugas, dan ulangan harian. Setelah pengoreksi, praktikan melakukan analisis dan menyimpulkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hasil pengoreksian tugas peserta didik digunakan sebagai bahan evaluasi bagi praktikan untuk kemudian dapat ditindaklanjuti. Hasil ulangan harian digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap seluruh materi yang diajarkan. Setelah dilakukan koreksi pada ulangan harian,

sebanyak 17 siswa di kelas X MM 2 belum tuntas KKM dan sebanyak 5 siswa di kelas X MM 1 belum tuntas.

- **Remidial**

Remidial dilakukan bagi siswa yang belum tuntas dalam ulangan. Setelah dilakukan remidial, seluruh siswa X MM 1 tuntas KKM, sedangkan sebanyak 6 siswa di kelas X MM 2 belum tuntas KKM. Siswa yang belum tuntas setelah mengikuti remidial akan diikutsertakan dalam remidial selanjutnya sampai siswa yang bersangkutan tuntas KKM. Remidial selanjutnya akan dilanjutkan oleh guru pembimbing.

Pada praktik mengajar, mahasiswa melaksanakan evaluasi pembelajaran atau ulangan harian guna mengetahui sejauh mana ketuntasan belajar siswa serta ketercapaian tujuan belajar mengajar. Selain itu, praktikan juga berdiskusi dengan guru pembimbing terkait permasalahan-permasalahan dalam mengajar. Umpan balik dari guru pembimbing di antaranya:

- Masukan tentang penyusunan RPP
- Masukan tentang cara menyampaikan materi pembelajaran
- Masukan tentang cara mengajar praktikan
- Masukan tentang media pembelajaran yang dibuat praktikan
- Masukan tentang teknik penguasaan dan pengelolaan kelas

### **3. Pembimbingan PPL**

Pembimbingan oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan guru mata pelajaran dilakukan di sekolah lokasi PPL dan bisa pula dilaksanakan di kampus. Pembimbingan sangat bermanfaat untuk mahasiswa agar mampu mengembangkan keterampilan dan potensi dalam pengajaran. Pembimbingan bertujuan pula membantu mengatasi kesulitan mahasiswa dalam pelaksanaan program PPL. Pembimbingan dilaksanakan minimal sebanyak tiga kali selama PPL.

### **4. Praktik Persekolahan**

Kegiatan persekolahan yang dilakukan oleh mahasiswa PPL yaitu melaksanakan piket dan membantu administrasi perpustakaan. Kegiatan piket meliputi merekap jadwal mengajar guru, merekap siswa yang izin, merekap siswa yang datang terlambat, mengantarkan surat izin ke kelas-kelas, dan menyampaikan tugas dari guru yang izin ke kelas-kelas yang

diampu guru tersebut. Sedangkan kegiatan administrasi perpustakaan meliputi pencatatan peminjaman buku, pengembalian buku dan melakukan pendataan buku baru.

## **5. Mengikuti Kegiatan Sekolah**

Mahasiswa PPL juga mengikuti kegiatan sekolah seperti kegiatan TPA dan kajian rutin. Kegiatan TPA dilaksanakan setiap hari Senin setelah kegiatan KBM. Kajian rutin diikuti oleh guru dan karyawan. Kajian rutin dilaksanakan setiap dua minggu sekali. Kajian rutin dilaksanakan dengan tujuan untuk mengupgrade kerohanian guru dan karyawan.

## **6. Penyusunan Laporan**

Kegiatan penyusunan laporan dilaksanakan pada minggu terakhir dari kegiatan PPL setelah praktik mengajar terbimbing. Laporan ini berfungsi sebagai pertanggungjawaban atas pelaksanaan program PPL dan untuk mengetahui kegiatan mahasiswa PPL selama melaksanakan tugasnya.

## **7. Penarikan PPL**

Kegiatan penarikan PPL dilakukan pada tanggal 12 September 2015 yang sekaligus menandai berakhirnya kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari. Penarikan dihadiri oleh dosen pembimbing lapangan pamong, dosen pembimbing PPL, perwakilan guru pembimbing dari sekolah serta mahasiswa PPL.

## **C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi**

### **1. Analisis Keterkaitan Program dan Pelaksanaan**

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan dari perencanaan proses pembelajaran yang tercermin dari penyusunan RPP. Sebelum melaksanakan kegiatan praktik mengajar di kelas, mahasiswa praktikan mengkonsultasikan RPP yang akan digunakan dalam praktik mengajar di kelas. Mahasiswa praktikan mendapat bimbingan penuh dalam menyusun perangkat pembelajaran, praktik mengajar di kelas dan evaluasi.

### **2. Faktor Pendukung**

Kelancaran pelaksanaan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari didukung oleh berbagai faktor yaitu:

- a) Dosen Pembimbing lapangan (DPL) PPL yang sangat profesional dalam bidang pendidikan, serta memiliki keahlian untuk melakukan bimbingan yang baik dalam bidang studi terkait, sehingga mahasiswa didik praktikan diberikan pengalaman, masukan, arahan dan saran dalam kegiatan proses pembelajaran menuju ke arah yang lebih baik.
- b) Guru pembimbing yang sangat perhatian, sehingga kekurangan-kekurangan praktikan pada waktu proses pembelajaran dapat diketahui dan dapat sekaligus diberikan masukan serta bimbingan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga diberikan saran dan kritik untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya.
- c) Peserta didik yang sangat kooperatif dan interaktif serta aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan kondisi yang kondusif dalam proses KBM.
- d) Lingkungan sekolah yang kondusif dan relatif aman serta nyaman untuk belajar.

Faktor pendukung tersebut dapat memberikan bekal pengalaman untuk mahasiswa praktikan. Pengalaman belajar dan mengajar yang sebenarnya inilah yang membuat kompetensi mahasiswa praktikan sebagai calon pendidik menjadi lebih matang. Pengetahuan dan pengalaman baru sangat banyak ditemukan dalam pelaksanaan program PPL baik di dalam kelas ataupun di luar kelas.

### **3. Faktor Penghambat**

Pelaksanaan kegiatan PPL juga menemui beberapa kendala. Hal tersebut menjadikan hambatan bagi mahasiswa praktikan, antara lain:

- a. Belum tersedianya proyektor di kelas teori kelas X Multimedia
- b. Terdapat peserta didik yang memiliki berbagai tingkah dan perilaku yang kurang sesuai dengan peraturan sekolah dan pembelajaran sehingga membuat mahasiswa praktikan harus memberikan perhatian lebih terhadap peserta didik tersebut.
- c. Terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran
- d. Tingkat pemahaman peserta didik dalam menerima materi dan keterampilan dalam mengerjakan soal beragam.

Adapun usaha yang dilakukan mahasiswa praktikan antara lain:

- a. Dengan tidak adanya proyektor, praktikan berusaha menyampaikan semua materi tanpa layar proyektor serta membuat metode belajar berupa tanya jawab agar siswa tidak mudah bosan.
- b. Memberikan nasehat kepada peserta didik yang memiliki perilaku yang kurang sesuai dengan peraturan sekolah dan pembelajaran secara tegas tapi bersifat jauh dari kekerasan. Selain itu praktikan juga senantiasa memelihara hubungan baik dengan peserta didik, dengan tetap menjaga kewibawaan sebagai pengajar.
- c. Mahasiswa praktikan mengubah metode yang digunakan dari ceramah menjadi games, kuis, atau latihan. Pemilihan ketiga metode tersebut dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi serta meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Mahasiswa praktikan berusaha menyampaikan materi se jelas mungkin dan mengulang materi yang belum jelas. Selain itu mahasiswa praktikan juga memberikan banyak latihan soal agar peserta didik terampil.
- e. Mahasiswa praktikan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat belajar lebih giat dan disiplin.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pelaksanaan PPL yang sudah dijadwalkan dirasa berjalan dengan lancar, dapat terselesaikan dengan baik, serta dapat mencapai target yang ditetapkan. Meskipun terjadi banyak kekurangan dan terdapat beberapa kendala, akan tetapi praktikan berusaha mencari jalan keluar untuk menyelesaikan semua program PPL dengan sebaik-baiknya. Kesimpulan yang dapat diambil mahasiswa dalam pelaksanaan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari adalah sebagai berikut:

1. PPL di sekolah merupakan salah satu bentuk perwujudan pengabdian Mahasiswa kepada masyarakat sekolah, dan dengan kegiatan ini mahasiswa diharapkan dapat mengintegrasikan dan mengimplementasikan ilmu yang telah dikuasainya ke dalam praktik keguruan atau praktik kependidikan
2. Melalui PPL, sebagai praktikan kami dapat memperoleh gambaran-gambaran tentang situasi dan kondisi kegiatan belajar mengajar di SMK Muhammadiyah Wonosari secara langsung. Selain itu, kami dapat melihat bahwa tugas guru tidak hanya sekedar mengajarkan ilmu tetapi lebih ditekankan lagi pada mendidik para peserta didik agar menjadi manusia yang bermanfaat.
3. Dalam praktik persekolahan hubungan vertikal, yaitu mahasiswa praktikan menjaga hubungan yang baik dengan dosen pembimbing, kepala sekolah dan guru pembimbing agar semua kegiatan yang termasuk dalam rangkaian kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari dapat berjalan sukses.
4. PPL sebagai sarana dalam peningkatan kompetensi yang harus dimiliki oleh calon guru atau tenaga pendidik yaitu kompetensi pedagogik, professional, sosial dan kepribadian.
5. Selama kegiatan PPL mahasiswa praktikan harus memahami betul kode etik seorang guru di dalam kelas maupun di luar kelas.
6. PPL merupakan program pembekalan bagi mahasiswa menuju dunia pendidikan yang sebenarnya yakni belajar menjadi calon pendidik sebagai lulusan kependidikan.
7. Dengan adanya program PPL, praktikan dapat belajar mengenal seluk-beluk sekolah dengan segala permasalahannya.

## **B. Saran**

### **1. Kepada Universitas Negeri Yogyakarta**

- a. Perlunya koordinasi yang lebih baik dalam pelaksanaan kegiatan PPL untuk masa datang. Oleh karena itu, perlu disempurnakan dan disosialisasikan lagi dengan baik, karena tidak dipungkiri bahwa masih ada hal-hal yang belum dimengerti oleh mahasiswa dan sering terjadi salah persepsi antar mahasiswa karena kurang sosialisasi dan bimbingan.
- b. Perlunya koordinasi yang baik antara LPPM dan LPPMP dan melakukan supervisi ke lokasi agar mereka juga mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa PPL. Dengan kegiatan supervisi ini pula diharapkan LPPMP dapat memberikan masukan-masukan yang bermanfaat bagi kelompok ataupun kritik yang membangun kelompok menjadi lebih baik lagi.
- c. UPPL lebih sering mengadakan acara diskusi bersama dengan ketua kelompok untuk menyampaikan hambatan atau kesulitan di lapangan dan mencari solusi atau jalan keluarnya. Dengan demikian diharapkan bahwa kelompok-kelompok yang sedang mengalami permasalahan atau kesulitan cepat teratasi dan kegiatan PPL berjalan dengan lancar.
- d. Peningkatan kualitas pembelajaran, penanaman nilai-nilai karakter serta perbaikan manajemen perlu dilakukan sehingga dapat menghasilkan lulusan yang lebih berkualitas.

### **2. Kepada Pihak SMK Muhammadiyah Wonosari**

- a. Memberikan motivasi terhadap siswa yang memiliki minat belajar rendah.
- b. Agar mempertahankan dan meningkatkan kedisiplinan, sehingga kredibilitas SMK Muhammadiyah Wonosari lebih semakin meningkat di masa mendatang.
- c. Dengan sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang memadai, hendaknya lebih dimanfaatkan secara maksimal agar hasil yang didapatkan juga lebih maksima apalagi alat- alat yang ada di laboratorium sangat lengkap.

### **3. Untuk Mahasiswa PPL**

- a. Selain penguasaan materi yang matang dan pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan kelas, juga

diperlukan adanya kesiapan fisik dan mental karena sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

- b. Apabila terdapat permasalahan-permasalahan dalam hal pelaksanaan program PPL hendaknya langsung berkonsultasi dengan koordinator KKN-PPL sekolah, guru pembimbing sekolah, dan DPL PPL sehingga permasalahan atau kesulitan dapat cepat teratasi.
- c. Mampu berinteraksi dengan semua komponen sekolah dan juga mampu menjaga nama baik almamater.
- d. Rela bekerja keras demi kepentingan kelompok dan dapat menghilangkan ego masing-masing individu.
- e. Meningkatkan kerjasama diantara anggota kelompok dan semua komponen sekolah. Hal ini dimaksudkan agar pelaksanaan program PPL mendapatkan bantuan dari berbagai pihak yang dampaknya akan sangat baik bagi kelompok.
- f. Meningkatkan kedisiplinan sesuai dengan tata aturan sekolah.
- g. Mahasiswa praktikan harus dapat menempatkan dirinya sebagai seorang calon pendidik yang baik dan diikat oleh kode etik guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Tim Penyusun Panduan PPL UNY. 2014. *Panduan PPL/MAGANG III* .  
Yogyakarta: UNY.
- Tim Penyusun Panduan Pengajaran Mikro. 2015. *Panduan Pengajaran Mikro*.  
Yogyakarta: UNY.

## **LAMPIRAN**



Universitas Negeri Yogyakarta

## MATRIK PROGRAM KERJA PPL

TAHUN 2015

NOMOR LOKASI :  
NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah Wonosari  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Alun-Alun Barat No. 11, Wonosari, Gunung Kidul  
GURU PEMBIMBING : Yuli Fitriana Normalita, S. T

NAMA MAHASISWA : Fety Dian Andriyani  
NO. MAHASISWA : 12520244012  
FAK/JUR/PRODI : Teknik/PTE/PT.Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Fatchul Arifin

No	Program/Kegiatan	Jumlah Jam per Minggu					Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	
<b>1</b>	<b>Pembuatan Program PPL</b>						
	a. Observasi	4					4
	b. Menyusun Proposal Sponsorship Pengadaan Buku			5			5
	c. Menyusun Matrik Program PPL	5					5
	d. Menyusun Laporan PPL				5	5	10
<b>2</b>	<b>Administrasi Pembelajaran/Guru</b>						
	a. Buku induk, Buku leger						0

	b. Silabus, prota, prosem						0
	c. Membantu Persiapan Materi untuk Guru Pembimbing	5	4	6			15
	d. Membantu Pembelajaran Guru	3	4		4		11
<b>3</b>	<b>Pembelajaran Kokurikuler (Kegiatan Mengajar Terbimbing)</b>						
	a. Persiapan						
	1. Konsultasi	4	4	4	4		16
	2. Mengumpulkan Materi	3	3	3			9
	3. Membuat RPP	3	3	3			9
	4. Menyiapkan/Membuat Media	4	4	2			10
	5. Menyusun Materi/lab sheet	2					2
	b. Pelaksanaan	5	5	7	7	1	25
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut	2	2	2	2		8
<b>4</b>	<b>Kegiatan Sekoah</b>						
	a. Upacara Bendera Hari Senin	1		1			2
	b. Upacara Kemerdekaan RI		6				6
	c. Piket	2	2			2	6
	d. Membantu Administrasi Perpustakaan			1	2	2	5

<b>5</b>	<b>Kegiatan Luar Sekolah dan Ekstrakurikuler</b>						
	a. Kajian Guru dan Karyawan	2		2			4
	b. Ekstrakurikuler						
	Tapak Suci						0
	TPA		2				2
	HW						0
	<b>Jumlah Jam</b>	<b>45</b>	<b>39</b>	<b>36</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>154</b>

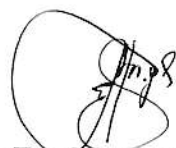
Mengetahui/Menyetujui,  
Kepala Sekolah



**Tsulistiarta Subhan Aziz, S. Pd.**  
NBM. 896 615

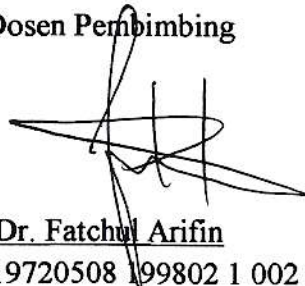


Guru Pamong




**Dra. Eny Murwaningsih**  
NIP. 19671005 200701 2 014

Dosen Pembimbing



**Dr. Fatchul Arifin**  
NIP. 19720508 199802 1 002

Mahasiswa



**Fety Dian Andriyani**  
NIM. 12520244012

LAMPIRAN 7



FORMAT OBSERVASI  
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN  
OBSERVASI PESERTA DIDIK

NPma.1

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : FETY DIAN ANDRIYANI

PUKUL : 11.00 WIB

NO. MAHASISWA :12520244012

TEMPAT PRAKTIK : SMK MUH WONOSARI

TGL. OBSERVASI :28 APRIL 2015

FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PTE/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
<b>A</b>	<b>Perangkat Pembelajaran</b>	
	1. Silabus	Ada, lengkap sesuai dengan standar kompetensi
	2. Satuan Pelajaran (SP)	Ada
	3 Rencana Pembelajaran (RP).	Ada, sesuai dengan silabus untuk SK dan KD
<b>B</b>	<b>Proses Pembelajaran</b>	
	1. Membuka pelajaran	Guru mengucapkan salam saat memulai pelajaran, menanyakan presensi setiap siswa, mengisi buku kemajuan kelas. Guru mengkondisikan kelas agar siswa fokus ke pelajaran, guru memberikan apresepsi tentang pelajaran minggu lalu.
	2. Penyajian materi	Guru menggunakan LCD Proyektor untuk menyajikan materi. Guru juga menyertai dengan penjelasan yang dikaitkan dengan kehidupan nyata.
	3. Metode pembelajaran	Ceramah, diskusi, dan presentasi siswa.
	4. Penggunaan bahasa	Guru menggunakan bahasa Indonesia yang komunikatif.
	5. Penggunaan waktu	Waktu 1 jam pelajaran adalah 45 menit. Alokasi waktu digunakan secara maksimal. Guru juga mengkomunikasikan waktu belajar dengan siswa.
	6. Gerak	Guru didepan menjelaskan materi kepada siswa. Guru juga berkeliling melihat pekerjaan siswa saat diberikan tugas dikelas.
	7. Cara memotivasi siswa	Guru memotivasi siswa saat tugas yang dikerjakan mendapat nilai kurang maksimal.
8. Teknik bertanya	Apabila ada siswa yang bertanya guru mengkondisikan siswa untuk tenang dan kemudian menjawab	

		pertanyaan siswa.
	9. Teknik penguasaan kelas	Guru berkomunikasi melibatkan siswa sehingga siswa terlihat aktif saat pelajaran.
	10. Penggunaan media	Guru menggunakan media Power point dalam menjelaskan materi.
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Guru memberikan tugas dikelas kemudian siswa mempresentasikan hasilnya didepan.
	12. Menutup pelajaran	Guru memberikan salam.
<b>C</b>	<b>Perilaku siswa</b>	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Interaktif, siswa memperhatikan guru saat menjelaskan. Sesekali siswa dan guru melakukan tanya jawab.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Siswa aktif (olah raga, jaga kantin, jaga koperasi) dan ramah.

Yogyakarta, 28 APRIL 2015

Guru Pembimbing

Pengamat,




YULI FITRIANA NORMALITA, S.T.

FETY DIAN ANDRIYANI

NBM) : 1156310

NIM : 12520244012

LAMPIRAN 8



FORMAT OBSERVASI  
KONDISI SEKOLAH

NPma.2

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH : SMK MUH WONOSARI NAMA MHS. : FETY DIAN ANDRIYANI  
 ALAMAT SEKOLAH :JL. ALUN-ALUN BARAT NO. 11 WONOSARI, YOGYAKARTA  
 NOMOR MHS. :12520244012  
 FAK/JUR/PRODI :TEKNIK/PTE/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Bangunan sekolah terdiri dari 2 kampus, penataan baik, tedapat taman dan pepohonan, lingkungan nyaman, sarana prasarana cukup lengkap, hanya saja sempitnya lahan parkir untuk siswa maupun guru.	Perlunya penataan kembali lahan parkir untuk warga sekolah.
2	Potensi siswa	Potensi siswa sangat bearagam, dengan adanya ekstrakurikuler yang diselenggarakan oleh sekolah.	
3	Potensi guru	Disiplin tinggi dan berkompeten. Terdapat guru PNS dan Non PNS	
4	Potensi karyawan	Disiplin, kinerja baik dan mampu bekerja sama	
5	Fasilitas KBM, media	Terpenuhi, belum semua kelas ada LCD.	Jumlah ruangan memadai.
6	Perpustakaan	Berada di kampus 2, terdapat ruang baca dan rak buku.	Masih minimnya buku bacaan siswa. Pegawai hanya 1 orang.
7	Laboratorium	Laboratorium sangat lengkap dalam menunjang praktik saat KBM berlangsung. Terdapat Lab. Multimedia, Lab. Komputer, Lab.	


		Animasi, Lab. Tata Boga, Lab. Bahasa	
8	Bimbingan konseling	BP, terdapat petugas piket, statistik keadaan siswa perbulan, dan mekanisme kerja	
9	Bimbingan belajar	Bimbingan dan pengayaan untuk kelas 3 ada tambahan 1 jam pelajaran yang dijadwalkan dan ada jam tambahan setelah KBM selesai.	
10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	Ekstakurikuler yang ada di SMK Muhammadiyah 1 Wonosari sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• TPA (Wajib)</li> <li>• HW (Wajib)</li> <li>• Tapak Suci (Pilihan)</li> <li>• Karate (Pilihan)</li> <li>• Taekwondo (Pilihan)</li> <li>• Voli (Pilihan)</li> <li>• Drum Band (Pilihan)</li> <li>• Campursari (Pilihan)</li> </ul>	
11	Organisasi dan fasilitas OSIS	OSIS pada SMK Muhammadiyah Wonosari bernama IPM (Ikatan Pelajar Muhammadiyah)	
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Terdapat ruang UKS yang mempunyai fasilitas cukup lengkap.	
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dIinding)	Di berbagai tempat strategis diberi papan pengumuman agar memudahkan pemberian informasi. banyak poster berisi kata-kata bijak, motivasi sehingga akan memberikan siswa semangat belajar.	
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Ada	
15	Karya Ilmiah oleh Guru	Belum Ada	
16	Koperasi siswa	Terdapat 1 koperasi di kampus 2,	

		1 toko sekolah di kampus 1.	
17	Tempat ibadah	Terdapat Mushola Baitul I'limi dalam keadaan yang baik, semua tertata rapi dan tempat wudhu juga bersih. Berdekatan juga dengan masjid agung Wonosari.	
18	Kesehatan lingkungan	Secara keseluruhan kondisi lingkungan sekolah sudah baik, rindang, bersih.	
19	Lain-lain .....	Terdapat 2 kantin, Gerobak Kejujuran, dan kamar mandi ada di 3 lokasi.	Kamar mandi bisa digunakan dengan baik.

Yogyakarta, 28 FEBRUARI 2015

Mahasiswa,


 PPL Sekolah/Instansi  
 MURWANINGSIH  
 NIP. : 19671005 2007012014

  
 FETY DIAN ANDRIYANI  
 NIM : 12520244012

LAMPIRAN 9



Universitas Negeri Yogyakarta

FORMAT OBSERVASI  
PROSES PELATIHAN (DIKLAT)

NPma.3

untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : FETY DIAN ANDRIYANI

PUKUL : 08.30 WIB

NO. MAHASISWA : 12520244012

TEMPAT PRAKTIK : SMK MUH WONOSARI

TGL. OBSERVASI : 28 FEBRUARI 2015

FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PTE/PTI

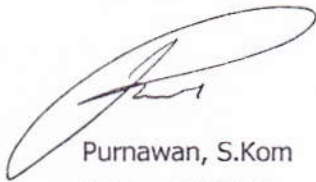
No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
<b>A</b>	<b>Perangkat Pelatihan/Pembelajaran</b>	
	1. Silabus	Ada, lengkap sesuai dengan standar kompetensi
	2. Satuan Pelajaran (SP)	Ada
	3 Rencana Pembelajaran (RP).	Ada, sesuai dengan silabus untuk SK dan KD
<b>B</b>	<b>Proses Pelatihan/Pembelajaran</b>	
	1. Membuka pelajaran	Dimulai dengan salam ada apersepsi ketika pertemuan baru dibuka, mengarahkan untuk menyalakan komputer, presensi, mengisi buku kemajuan kelas
	2. Penyajian materi	Memberikan contoh langkah demi langkah via LCD
	3. Metode pembelajaran	Simulasi, praktik
	4. Penggunaan bahasa	Menggunakan bahasa Indonesia yang komunikatif, terkadang menggunakan bahasa jawa untuk membangun kedekatan dengan siswa.
	5. Penggunaan waktu	Waktu 1 jam pelajaran adalah 45 menit. Alokasi waktu digunakan secara maksimal. Guru juga mengkomunikasikan waktu belajar dengan siswa.
	6. Gerak	Berkeliling melihat pekerjaan siswa. Guru menghampiri siswa yang mengalami kesulitan.
	7. Cara memotivasi siswa	Guru menyampaikan motivasi jika siswa terlambat masuk kelas, malas, dan tidak rapi.
	8. Teknik bertanya	Jika ada siswa yang bertanya guru akan mengulangi kembali, atau langsung menghampiri siswa *
9. Teknik penguasaan kelas	Guru mengecek hasil kerja siswa dengan berkeliling di	

		antara siswa
	10. Penggunaan media	Menggunakan software sesuai materi, LCD Proyektor
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Guru menguasai kelas dengan baik. Sesekali berkeliling kelas untuk melihat apakah siswa melakukan praktik dengan benar. Mengecek dan memberi masukan hasil kerja siswa
	12. Menutup pelajaran	Berdoa untuk jam terakhir, salam
C	<b>Perilaku Peserta Pelatihan (Diklat)</b>	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Interaktif, mencoba mempraktekan materi. Ada beberapa siswa yang membuka aplikasi lain saat guru menjelaskan.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Siswa aktif (olah raga, jaga kantin, jaga koperasi) dan ramah.

Yogyakarta, 28 FEBRUARI 2015

Instruktur

Pengamat,



Purnawan, S.Kom  
NBM. : 1017341



FETY DIAN ANDRIYANI  
NIM : 12520244012

LAMPIRAN 10



FORMAT OBSERVASI  
KONDISI LEMBAGA

NPma.4  
untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : FETY DIAN ANDRIYANI PUKUL : 08.30 WIB  
NO. MAHASISWA : 12520244012 TEMPAT PRAKTIK : SMK MUH WONOSARI  
TGL. OBSERVASI : 28 FEBRUARI 2015 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PTE/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1.	<b>Observasi fisik :</b>		
	a. Keadaan lokasi	Letak sekolah sangat strategis, berada di jantung kota Wonosari.	
	b. Keadaan gedung	Kampus 1 bertingkat 3, kampus 2 bertingkat 2. Sekolah masih melakukan pembangunan untuk gedung kelas.	
	c. Keadaan sarana/prasarana	Belum semua kelas terdapat LCD proyektor.	
	d. Keadaan personalia	Warga sekolah sopan dan ramah.	
	e. Keadaan fisik lain (penunjang)	Terdapat Mushola, Kantin berada di depan kelas.	
	f. Penataan ruang kerja	Ruang kerja kurang luas	
	g. Aspek lain .....		
2.	<b>Observasi tata kerja :</b>		
	a. Struktur organisasi tata kerja	Setiap WaKa punya bagan organisasi sendiri, ada unit bank mini.	
	b. Program kerja lembaga	WMM : Management Multi Terkait, tugas masing-masing WaKa mulai dari dokumen	

c. Pelaksanaan kerja	Koordinator : masing-masing WaKa Pelaksana : guru-guru Setiap Waka punya program yang ingin dicapai	
d. Iklim kerja antar personalia	Sharing, setiap minggu sekali WaKa dan pelaksana berumpul	
e. Evaluasi program kerja	Questionare, analisis kepuasan 6 bulan sekali oleh badan sertifikasi ISO Pendidikan	
f. Hasil yang dicapai	Setiap WaKa mempunyai program, sebagian besar program kerja berjalan 100 %, beberapa dalam proses	
g. Program pengembangan	Kelas unggulan berbasis IT, pengelolaan gerobak kantin oleh siswa	
h. Aspek lain .....		

Yogyakarta, 28 FEBRUARI 2015

Mahasiswa,



FETY DIAN ANDRIYANI

NIM : 12520244012

## **TUJUAN PERGURUAN DASAR & MENENGAH MUHAMMADIYAH**

1. Mencapai tujuan pendidikan Muhammadiyah yaitu, "Terwujudnya manusia muslim yang bertaqwa, berakhlak mulia, cakap, percaya diri sendiri, cinta tanah air dan berguna bagi masyarakat & negara, beramal menuju terwujudnya masyarakat & negara, beramal mewujudkan masyarakat utama adil & makmur yang diridhoi Allah Subhanahu Wata'ala.
2. Memajukan & memperkembangkan ilmu pengetahuan & keterampilan untuk kemajuan umat dalam pembangunan masyarakat, bangsa & Negara.
3. Bersama pemerintah memajukan penyelenggaraan pendidikan & kebudayaan sesuai dengan UUD 1945 pasal 31

### **VISI SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**

Unggul Dalam Mutu, Berakhlakkarimah, Terampil, Mandiri dan Berprestasi

### **MISI SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**

1. Memberikan pelayanan prima terhadap pengelolaan manajemen pendidikan di sekolah
2. Mewujudkan manusia muslim yang terampil, berilmu, dan berakhlak mulia
3. Membekali keterampilan dan mendorong siswa senantiasa tanggap, aktif, kreatif, dan inovatif terhadap perkembangan IPTEK
4. Mengembangkan sumber daya secara optimal melalui pendidikan berbasis budaya dalam rangka mempersiapkan siswa di era global
5. Menumbuhkan semangat berprestasi pada semua warga sekolah

### **TUJUAN SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**

1. Terwujudnya sikap profesional di segala bidang
2. Meningkatkan mutu layanan administrasi berbasis IT
3. Meningkatkan kinerja yang penuh dedikasi
4. Melaksanakan serta menghayati ajaran agama sesuai syariat Islam dan dapat memiliki akhlak yang mulia sebagai contoh /keteladanan di masyarakat
5. Mengenal kemampuan dirinya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki
6. Memiliki kepedulian sosial yang tinggi serta rasa cinta kepada bangsa, negara serta tanah air Indonesia
7. Mampu mengembangkan jiwa seni dan keindahan yang dimiliki oleh masing-masing siswa
8. Meningkatkan kerjasama dengan berbagai pihak untuk mengembangkan pendidikan, peningkatan kualitas tamatan dan keterserapan tamatan
9. Menghasilkan lulusan yang kompetitif dan berbudaya yang selalu berorientasi ke depan
10. Memiliki club-club sekolah yang tangguh sehingga dapat menjuarai setiap lomba di tingkat kecamatan, kabupaten, provinsi dan nasional

SMK Muhammadiyah Wonosari merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki kebijakan mutu bertekad mewujudkan sekolah berstandar nasional, terus-menerus memperbaiki efektifitas sistem manajemen mutu serta berusaha untuk memenuhi kepuasan pelanggan dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam proses pendidikan.

Untuk tujuan tersebut, maka SMK Muhammadiyah Wonosari mempunyai Karakteristik " KUACI "agar mampu memenuhi harapan dan pelayanan Stakeholder.

1. Kompetitif.  
Mampu bersaing di dunia kerja.
2. Unggul.  
Unggul dalam menguasai kompetensi di bidangnya.
3. Akhlaqul Karimah.  
Mempunyai akhlaq yang baik dengan pembiasaan melaksanakan syariat Islam
4. Cinta tanah air dan bangsa.  
Mempunyai karakter bangsa, mengedepankan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi dan golongan.
5. IPTEK.  
Selalu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi  
Guna merealisasikan karakter SMK tersebut, maka upaya yang dilaksanakan adalah dengan cara "BAKTI", yaitu
  1. Budaya  
Membudayakan pelaksanaan syariat islam dalam membentuk sikap dan perilaku siswa dengan meningkatkan efektivitas pendampingan
  2. Aktif.  
Selalu menjalin kerjasama dan komunikasi dengan stakeholder
  3. Konsekuen.  
Selalu memiliki komitmen dalam usaha meningkatkan kuantitas dan kualitas sarana prasarana guna mendukung proses pembelajaran
  4. Tertib  
Sesuai aturan dalam proses pembelajaran dan pendokumentasian kepemilikan siswa
  5. Inisiatif.
6. Selalu mengembangkan ide-ide dalam melakukan perbaikan dan pengembangan sekolah secara berkelanjutan demi meningkatkan kepuasan pelanggan

Wonosari, 1 Juli 2015  
Kepala Sekolah,



**Tsulistianta Subhan Aziz, S.Pd.**  
NBM. 896 615

## **KODE ETIK GURU INDONESIA**

Guru Indonesia menyadari bahwa pendidikan adalah bidang pengabdian terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Bangsa dan Negara serta kemanusiaan pada umumnya. Guru Indonesia yang berjiwa Pancasila dan setia pada Undang-Undang Dasar 1945, turut bertanggung jawab atas terwujudnya cita-cita Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia 17 Agustus 1945. Oleh sebab itu, Guru Indonesia terpanggil untuk menunaikan karyanya dengan berpedoman dasar-dasar sebagai berikut :

1. Guru berbakti membimbing peserta didik untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berjiwa Pancasila.
2. Guru memiliki dan melaksanakan kejujuran profesional.
3. Guru berusaha memperoleh informasi tentang peserta didik sebagai bahan melakukan bimbingan dan pembinaan.
4. Guru menciptakan suasana sekolah sebaik-baiknya yang menunjang berhasilnya proses belajar mengajar.
5. Guru memelihara hubungan baik dengan orang tua murid dan masyarakat sekitarnya untuk membina peran serta dan rasa tanggung jawab bersama terhadap pendidikan.
6. Guru secara pribadi dan bersama-sama, mengembangkan dan meningkatkan mutu dan martabat profesinya.
7. Guru memelihara hubungan seprofesi, semangat kekeluargaan, dan kesetiakawanan social.
8. Guru secara bersama-sama memelihara dan meningkatkan mutu organisasi PGRI sebagai sarana perjuangan dan pengabdian.
9. Guru melaksanakan segala kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan.

## **IKRAR GURU INDONESIA**

1. Kami Guru Indonesia, adalah insane pendidik bangsa yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kami Guru Indonesia, adalah pengemban dan pelaksana cita-cita Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, Pembela dan Pengamal Pancasila yang setia pada Undang-Undang Dasar 1945.
3. Kami Guru Indonesia, bertekad bulat mewujudkan tujuan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.
4. Kami Guru Indonesia, bersatu dalam wadah organisasi perjuangan Persatuan Guru Republik Indonesia, membina persatuan dan kesatuan bangsa yang berwatak kekeluargaan.
5. Kami Guru Indonesia, menjunjung tinggi Kode Etik Guru Indonesia sebagai pedoman tingkah laku profesi dalam pengabdian terhadap bangsa, Negara serta kemanusiaan.

## URAIAN TUGAS DAN WEWENANG GURU SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI

### 1.1. Tanggung jawab

Bertanggung jawab kepada Kasek atas terlaksananya pembelajaran sesuai paket keahlian

### 1.2. Wewenang

- 1.2.1. Menentukan pengelolaan pembelajaran sesuai dengan paket keahlian
- 1.2.2. Menentukan dan menetapkan tingkat pencapaian paket keahlian siswa

### 1.3. Tugas

- 1.3.1. Memahami dasar-dasar penyelenggaraan pendidikan (UU, PP, Kepres dll)
- 1.3.2. Menyusun administrasi guru (silabus, program tahunan, program semester, RPP ,dan lain-lain)
- 1.3.3. Melaksanakan proses KBM
- 1.3.4. Melaksanakan penilaian sesuai dengan ketentuan
- 1.3.5. Melaksanakan Evaluasi
- 1.3.6. Melaksanakan analisis evaluasi
- 1.3.7. Melaksanakan tindak lanjut hasil analisis evaluasi.
- 1.3.8. Melaporkan hasil kegiatan selama satu semester kepada Waka II

Wonosari, 1 Juli 2015  
Kepala Sekolah,



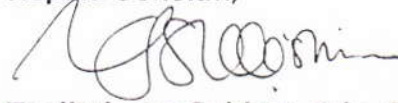
**Tsulistiwa Subhan Aziz, S.Pd.**  
**NBM. 896 615**

## WAWASAN WIYATA MANDALA

Wawasan Wiyata Mandala adalah konsepsi yang mengandung anggapan-anggapan sebagai berikut :

1. Sekolah merupakan Wiyata Mandala (lingkungan pendidikan) sehingga tidak boleh digunakan untuk tujuan-tujuan di luar bidang pendidikan.
2. Kepala Sekolah mempunyai wewenang dan tanggung jawab penuh untuk menyelenggarakan seluruh proses pendidikan dalam lingkungan sekolahnya, yang berdasarkan Pancasila dan bertujuan untuk :
  - a. Meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
  - b. Meningkatkan kecerdasan dan keterampilan
  - c. Mempertinggi budi pekerti
  - d. Memperkuat kepribadian
  - e. Mempertebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air
3. Antara guru dan orang tua murid harus ada saling pengertian dan kerja sama erat untuk mengemban tugas pendidikan.
4. Para guru di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, harus senantiasa menjunjung tinggi martabat dan citra guru sebagai manusia yang dapat digugu (dipercaya) dan ditiru (menjadi contoh), betapapun sulitnya keadaan yang melingkunginya.
5. Sekolah harus bertumpu pada masyarakat sekitarnya namun harus mencegah masuknya sikap dan perbuatan yang sadar atau tidak, dapat menimbulkan pertentangan antara kita sama kita karena perbedaan suku, perbedaan agama, perbedaan asal-usul dan tingkat sosial ekonomi serta perbedaan paham politik.

Wonosari, 1 Juli 2015  
Kepala Sekolah,



**Tsulistianta Subhan Aziz, S.Pd.**  
**NBM. 896 615NBM. 896 615**

**PROGRAM KERJA GURU**  
TAHUN PEMELAJARAN 2015/ 2016

Guru Pengampu : \_\_\_\_\_  
NBM. : \_\_\_\_\_

Bidang Diklat : \_\_\_\_\_

NO.	URAIAN KEGIATAN	BULAN											
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
<b>A. PROSES BELAJAR MENGAJAR</b>													
1	Mendalami buku kurikulum	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
2	Membuat modul pembelajaran	v	-	-	-	-	-	v	-	-	-	-	-
3	Menyiapkan Silabus	v	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	Program Tahunan	v	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	Membuat program semester	v	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	Membuat RPP	v	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	Agenda Mengajar	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
8	Membuat kisi-kisi soal	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
9	Membuat Soal Sesuai Kisi Kisi	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
10	Melaksanakan penilaian kompetensi/sub	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
11	Menganalisis hasil penilaian kompetensi/sub	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
12	Melaksanakan remedial	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
13	Melaksanakan pengayaan			v		v	v		v		v		v
14	Membuat soal ujian semester	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15	Mengoreksi hasil ujian semester						v						v
16	Membina siswa bermasalah	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
<b>B. PROGRAM UMUM</b>													
1	Menyusun program kerja	v	-	-	-	-	-	v	-	-	-	-	-
2	Mengevaluasi kerja semester yang lalu	-	-	-	-	-	-	v	-	-	-	-	v
3	Konsultasi dengan Kabid/Kaprog	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
4	Mengarsip surat	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
5	Mengikuti upacara	v	v	-	v	v	v	v	v	v	v	v	v
6	Melaksanakan presensi harian	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
7	Mengisi administrasi kelas	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
8	Mengikuti kegiatan-kegiatan sekolah	Insidental											
<b>C. PROGRAM PENGEMBANGAN</b>													
1	Komunikasi dengan DU/DI												
2	Komunikasi dengan sesama team teaching	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
3	Komunikasi dengan guru bidang studi lain	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
4	Pengadaan buku pegangan/modul	v							v				
5	Membuat alat peraga												
6	Mengikuti seminar/workshop/dsb	Insidental											
7	Mengikuti rapat pembinaan sekolah	Insidental											
8	Mengikuti pengajian rutin sekolah	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
9	Mengikuti penataran kompetensi	Insidental											
10	Mengikuti magang ( OJT )												
11	Membina siswa dalam karya ilmiah												
12	Menulis karya ilmiah												
13	Mengadakan studi banding												

Wonosari, 1 Juli 2015

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Program Diklat

Tsulistianta Subhan Aziz, S.Pd.  
NBM. 896 615

\_\_\_\_\_  
NIP/ NBM. \_\_\_\_\_



## PELAKSANAAN BELAJAR TUNTAS / REMIDIAL

SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI

Mata Pelajaran : \_\_\_\_\_ Kode SK/KD : \_\_\_\_\_  
 Semester : Garal Materi : \_\_\_\_\_  
 Tahun pelajaran : 2015/ 2016 Kelas : \_\_\_\_\_  
 Hari/Tgl. : \_\_\_\_\_

No	NIS	Nama	Nilai		Tanda Tangan	
			Ulangan Ke...	Remidial		
				Ke		Ke
1					1	
2					2	
3					3	
4					4	
5					5	
6					6	
7					7	
8					8	
9					9	
10					10	
11					11	
12					12	
13					13	
14					14	
15					15	
16					16	
17					17	
18					18	
19					19	
20					20	
21					21	
22					22	
23					23	
24					24	
25					25	
26					26	
27					27	
28					28	
29					29	
30					30	
31					31	
32					32	
33					33	
34					34	

Wonosari, \_\_\_\_\_  
 Guru Mata Pelajaran

\_\_\_\_\_  
 NBM./ NIP \_\_\_\_\_

**REKAPITULASI ANALISIS KETUNTASAN KOMPETENSI DASAR  
SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**

Nama Guru : \_\_\_\_\_  
 NIP/NBM : \_\_\_\_\_  
 Mata Pelajaran : \_\_\_\_\_  
 SK : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_  
 Semester : Gasal  
 Tapel : 2015 / 2016  
 KKM : 75

NO	KOMPETENSI DASAR / MATERI	KELOMPOK NILAI	KELAS								% Ketuntasan KD	
			AK 1	AK 2	AK 3	AK 4	AK 5	JB	MM 1	MM 2		ANI
		1 - 74										
		75 - 100										
		Jumlah										
		% Ketuntasan Per-Kelas										
		1 - 74										
		75 - 100										
		Jumlah										
		% Ketuntasan Per-Kelas										
		1 - 74										
		75 - 100										
		Jumlah										
		% Ketuntasan Per-Kelas										
		1 - 74										
		75 - 100										
		Jumlah										
		% Ketuntasan Per-Kelas										
		1 - 74										
		75 - 100										
		Jumlah										
		% Ketuntasan Per-Kelas										
		1 - 74										
		75 - 100										
		Jumlah										
		% Ketuntasan Per-Kelas										
		1 - 74										
		75 - 100										
		Jumlah										
		% Ketuntasan Per-Kelas										

Keterangan :

***Ketuntasan : Banyaknya siswa yang memperoleh nilai  $\geq$  KKM X 100%  
 Jumlah Siswa Seluruhnya***

Wonosari, .....  
 Guru Mata Pelajaran

NIP. / NBM \_\_\_\_\_



NO	KOMPETENSI DASAR / MATERI	KELOMPOK NILAI	KELAS																	
			AK 1		AK 2		AK 3		AK 4		PB		MM 1		MM 2		ANI		JB	
			Jml Siswa	Total Nilai	Jml Siswa	Total Nilai	Jml Siswa	Total Nilai	Jml Siswa	Total Nilai	Jml Siswa	Total Nilai	Jml Siswa	Total Nilai	Jml Siswa	Total Nilai	Jml Siswa	Total Nilai	Jml Siswa	Total Nilai
		51																		
		52																		
		53																		
		54																		
		55																		
		56																		
		57																		
		58																		
		59																		
		60																		
		61																		
		62																		
		63																		
		64																		
		65																		
		66																		
		67																		
		68																		
		69																		
		70																		
		71																		
		72																		
		73																		
		74																		
		75																		
		76																		
		77																		
		78																		
		79																		
		80																		
		81																		
		82																		
		83																		
		84																		
		85																		
		86																		
		87																		
		88																		
		89																		
		90																		
		91																		
		92																		
		93																		
		94																		
		95																		
		96																		
		97																		
		98																		
		99																		
		100																		
		Jumlah																		
		% daya serap																		

Keterangan :

$$\text{Daya Serap} : \frac{\text{Jumlah nilai ulangan seluruhnya}}{\text{Jumlah Siswa} \times \text{nilai ideal}} \times 100 \%$$

Wonosari, .....  
Guru Mata Pelajaran

NIP. / NBM \_\_\_\_\_



**JADWAL MENGAJAR**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
JL. ALUN-ALUN BARAT NO.11 WONOSARI, GUNUNG KIDUL, YOGYAKARTA  
TAHUN PEAJARAN 2015/2016

Jam	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu
1			X MM1			
2			X MM1			
3						
4	X MM2					
5	X MM2					
6						
7			X MM2			
8			XII AN	X MM1		
9			XII AN			

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
NBM. 1156310

Wonosari, 08 September 2015  
Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani  
NIM. 12520244012

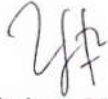
**AGENDA MENGAJAR**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
 JL. ALUN-ALUN BARAT NO.11 WONOSARI, GUNUNG KIDUL, YOGYAKARTA  
 TAHUN PEAJARAN 2015/2016

No	Hari/Tanggal	Jam ke-	Kelas	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
1	Senin, 10 Agustus 2015	4, 5	X MM 2	Sosialisasi Silabus	Terangkan	Observasi Kelas Ajar
2	Rabu, 12 Agustus 2015	1, 2	X MM 1	Menjelaskan kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)	Terangkan + Demonstrasi + Praktik	
3	Rabu, 12 Agustus 2015	7	X MM2	K3LH	Terangkan	
4	Rabu, 12 Agustus 2015	8, 9	XII AN	Organik	Menggambar + Pengenalan Blender	
5	Jum'at, 14 Agustus 2015	1, 2	XII AN	Modelling	Demonstrasi + Praktik	Pendamping
6	Selasa, 18 Agustus 2015	1, 2, 3, 4	XII MM1	Proposal Penawaran	Diskusi dan Pengerjaan Proposal (kelompok)	Pendamping
7	Rabu, 19 Agustus 2015	1, 2	X MM1	Membuat sketsa	Terangkan + Menggambar Sketsa + Demonstrasi + Praktik	
8	Rabu, 19 Agustus 2015	7	X MM2	K3LH	Terangkan	
9	Rabu, 19 Agustus 2015	8, 9	XII AN	Teksturing	Persiapan Teksturing	
10	Kamis, 20 Agustus 2015	1, 2	XII MM2	Proposal Penawaran	Diskusi dan Pengerjaan Proposal sesuai Kelompok	Pendamping
11	Kamis, 20 Agustus 2015	8	X MM1	K3LH	Terangkan	
12	Senin,	4, 5	X	Menjelaskan	Terangkan +	

	24 Agustus 2015		MM2	kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)	Demonstrasi + Praktik	
13	Senin, 24 Agustus 2015	6, 7	XII AN	Konsep Bentuk Model 3D	Teksturing	
14	Selasa, 25 Agustus 2015	1, 2, 3, 4	XII MM1	Proposal Penawaran	Diskusi dan Pengerjaan Proposal sesuai Kelompok	Pendamping
15	Rabu, 26 Agustus 2015	1, 2	X MM1	K3LH	Terangkan	
16	Rabu, 26 Agustus 2015	5,6	XI AN	Desain Karakter	Menggambar	Pendamping
17	Rabu, 26 Agustus 2015	7	X MM2	K3LH	Ulangan	
18	Rabu, 26 Agustus 2015	8, 9	XII AN	Desain Karakter	Menggambar sket	
19	Kamis, 27 Agustus 2015	1, 2	XII MM2	Proposal Penawaran	Diskusi dan Pengerjaan Proposal sesuai Kelompok	Pendamping
20	Kamis, 27 Agustus 2015	3, 4	XII MM2	Proposal Penawaran	Diskusi dan Pengerjaan Proposal sesuai Kelompok	Pendamping
21	Kamis, 27 Agustus 2015	8	X MM1	K3LH	Ulangan	
22	Jum'at, 28 Agustus 2015	1, 2	XII AN	Modelling + Teksturing	Demonstrasi + Praktik	Pendamping
23	Senin, 31 Agustus 2015	4, 5	X MM2	Membuat sketsa	Terangkan + Menggambar Sketsa	
24	Rabu, 02 September 2015	1, 2	X MM1	Menggambar objek	Terangkan + Demonstrasi + Praktik	
25	Rabu, 02 September 2015	7	X MM2	K3LH	Remidial	

26	Kamis, 03 September 2015	8	X MM1	K3LH	Remidial	
27	Jum'at, 04 September 2015	1, 2	XII AN	Teksturing	Demonstrasi + Praktik + Penilaian	Pendamping
28	Senin, 07 September 2015	4, 5	X MM2	Menggambar objek	Terangkan + Demonstrasi + Praktik	

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
NBM. 1156310

Wonosari, 08 September 2015

Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani  
NIM. 12520244012



Universitas Negeri Yogyakarta

## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

TAHUN 2015

**F02**

untuk  
mahasiswa

NOMOR LOKASI :  
NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah Wonosari  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Alun-Alun Barat No. 11, Wonosari, Gunung Kidul  
GURU PEMBIMBING : Yuli Fitriana Normalita, S. T

NAMA MAHASISWA : Fety Dian Andriyani  
NO. MAHASISWA : 12520244012  
FAK/JUR/PRODI : Teknik/PTE/PT.Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Fatchul Arifin

### MINGGU KE-1

Senin, 10 Agustus 2015 – Sabtu, 15 Agustus 2015

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 10 Agustus 2015	Penerjunan mahasiswa PPL UNY di SMK Muhammadiyah Wonosari	Penerjunan mahasiswa PPL UNY di SMK Muhammadiyah Wonosari berjumlah 8 orang dari 4 prodi		
		Upacara Bendera	Mengikuti Upacara Bendera Hari Senin bersama seluruh warga SMK Muhammadiyah Wonosari		
		Observasi	Observasi jam belajar dan jadwal mengajar dan masuk kelas untuk observasi keadan kelas ajar dan karakteristik siswa		
		Penyusunan Matrik	Matrik disusun berdasarkan daftar kegiatan dan		

			jumlah jam kegiatan tiap minggu		
		Penyusunan RPP	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai bagian materi ajar		
2.	Selasa, 11 Agustus 2015	Penyusunan Matrik	Melanjutkan Penyusunan Matrik Kegiatan PPL		
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi kepada guru pembimbing terkait RPP dan materi		
		Penyusunan RPP	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran		
		Mengumpulkan Materi	Mengumpulkan materi untuk bahan ajar		
		Menyiapkan/Membuat Media	Menyiapkan Materi dan Pembuatan Media untuk bahan ajar		
		Kajian Guru	Mengikuti Kajian rutin bersama guru dan karyawan SMK Muhammadiyah Wonosari		
3.	Rabu, 12 Agustus 2015	Mengajar X MM1	Mengajar KD 1 Unsur Seni SK Menerapkan Seni Grafis serta Pengenalan CorelDraw		
		Penyusunan Matrik	Melanjutkan penyusunan matrik		
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi tentang pembelajaran bersama guru pembimbing		
		Mengajar X MM2	Mengajar SK Menerapkan K3LH	Tidak adanya LCD proyektor untuk mendukung	Dilakukan metode ceramah dan tanya jawab serta diskusi

				pembelajaran	bersama siswa agar tidak bosan
		Mengajar XII Animasi	Mengajar model obyek 3D bentuk <i>hard surface</i> dan <i>organic</i>		
4.	Kamis, 13 Agustus 2015	Piket	Membantu guru piket		
		Menyusun Materi/lab sheet	Menyusun Labsheet untuk praktik CorelDraw		
		Penyusunan RPP	Penyempurnaan dan Perbaikan RPP		
5.	Jum'at, 14 Agustus 2105	Masuk kelas XII Animasi	Mendampingi Pembelajaran Guru		
		Menyiapkan/Membuat Media	Menyiapkan dan membuat media ajar		
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi kepada guru pembimbing terkait media ajar		
		Membantu Persiapan Materi untuk Guru Pembimbing	Membantu guru pembimbing mempersiapkan materi menggunakan Blender		
6.	Sabtu, 15 Agustus 2105	Evaluasi Pembelajaran dengan Guru Pembimbing	Evaluasi terkait pelaksanaan pembelajaran bersama guru pembimbing. Pemberian kritik, saran dan masukan tentang pembelajaran yang dilakukan		
		Menyiapkan/Membuat Media	Menyiapkan dan membuat media ajar		
		Membantu Persiapan Materi untuk Guru Pembimbing	Membantu guru pembimbing mempersiapkan materi menggunakan Blender		

**MINGGU KE-2**

Senin, 17 Agustus 2015 – Sabtu, 22 Agustus 2015

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
7.	Senin, 17 Agustus 2015	Upacara Hari Kemerdekaan RI	Mendampingi siswa mengikuti Upacara Kemerdekaan di Pemda Gunung Kidul		
		Penyusunan RPP	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran		
		Mengumpulkan Materi	Mengumpulkan Materi untuk bahan ajar		
		Upacara Penurunan Bendera	Mendampingi siswa mengikuti Upacara Penurunan Bendera di Pemda Gunung Kidul		
8.	Selasa, 18 Agustus 2015	Piket	Membantu guru piket		
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi kepada guru pembimbing terkait RPP dan materi		
		Masuk Kelas XII MM 1	Mendampingi Pembelajaran Guru		
		Pendampingan Ekstrakurikuler TPA	Mendampingi ekstrakurikuler TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) kelas X		
9.	Rabu, 19 Agustus 2015	Mengajar X MM1	Mengajar KD 2 Sketsa SK Menerapkan Seni Grafis serta Pengenalan CorelDraw		
		Penyusunan RPP	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran		
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi kepada guru pembimbing terkait materi		
		Mengajar X MM2	Mengajar SK Menerapkan K3LH	Tidak adanya LCD	Dilakukan metode

				proyektor untuk mendukung pembelajaran	ceramah dan tanya jawab serta diskusi bersama siswa agar tidak bosan
		Mengajar XII Animasi	Mengajar model obyek 3D bentuk hard surface		
10.	Kamis, 20 Agustus 2015	Masuk Kelas XII MM2	Mendampingi Pembelajaran Guru		
		Menyiapkan/Membuat Media	Menyiapkan dan membuat media ajar		
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi kepada guru pembimbing terkait agenda mengajar		
		Mengajar X MM1	Mengajar SK Menerapkan K3LH	Tidak adanya LCD proyektor untuk mendukung pembelajaran	Dilakukan metode ceramah dan tanya jawab serta diskusi bersama siswa agar tidak bosan
		Penyusunan RPP	Penyempurnaan dan Perbaikan RPP		
11.	Jum'at, 21 Agustus 2015	Masuk kelas XII Animasi	Mendampingi Pembelajaran Guru		
		Menyiapkan/Membuat Media	Menyiapkan dan membuat media ajar		
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi kepada guru pembimbing terkait agenda mengajar		
		Membantu Persiapan Materi untuk	Membantu guru pembimbing mempersiapkan materi		

		Guru Pembimbing	menggunakan Blender		
12.	Sabtu, 22 Agustus 2015	Evaluasi Pembelajaran dengan Guru Pembimbing	Evaluasi terkait pelaksanaan pembelajaran bersama guru pembimbing. Pemberian kritik, saran dan masukan tentang pembelajaran yang dilakukan		
		Menyiapkan/Membuat Media	Menyiapkan dan membuat media ajar		
		Membantu Persiapan Materi untuk Guru Pembimbing	Membantu guru pembimbing mempersiapkan materi menggunakan Blender		
<b>MINGGU KE-3</b>					
Senin, 24 Agustus 2015 - Sabtu, 29 Agustus 2015					
No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
13.	Senin, 24 Agustus 2015	Upacara Bendera	Mengikuti Upacara Bendera Hari Senin bersama seluruh warga SMK Muhammadiyah Wonosari		
		Penyusunan RPP	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran		
		Mengajar X MM2	Mengajar KD 1 Unsur Seni SK Menerapkan Seni Grafis serta Pengenalan CorelDraw		
		Mengajar XII Animasi	Mengajar model obyek 3D bentuk hard surface		
		Membantu Administrasi Perpustakaan	Membantu menjaga perpustakaan dan pencatatan peminjaman dan pengembalian buku		
14.	Selasa, 25 Agustus 2015	Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi kepada guru pembimbing terkait agenda mengajar		

		Penyusunan RPP	Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran		
		Masuk Kelas XII MM 1	Mendampingi Pembelajaran Guru		
		Kajian Guru	Mengikuti kajian rutin bagi guru dan karyawan SMK Muhammadiyah Wonosari		
15.	Rabu, 26 Agustus 2015	Mengajar X MM1	Mengajar SK Menerapkan K3LH	Tidak adanya LCD proyektor untuk mendukung pembelajaran	Dilakukan metode ceramah dan tanya jawab serta diskusi bersama siswa agar tidak bosan
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi terkait agenda mengajar		
		Masuk Kelas XI Animasi	Konsultasi terkait agenda mengajar		
		Mengajar X MM2	Ulangan SK Menerapkan K3LH		
		Mengajar XII Animasi	Mengajar model obyek 3D bentuk hard surface		
16.	Kamis, 27 Agustus 2015	Masuk Kelas XII MM2	Mendampingi Pembelajaran Guru		
		Masuk Kelas XII MM1	Mendampingi Pembelajaran Guru		
		Mengumpulkan Materi	Mengumpulkan materi ajar		
		Mengajar X MM1	Ulangan SK Menerapkan K3LH		
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi kepada guru pembimbing terkait agenda ulangan		
		Penyusunan RPP	Penyempurnaan dan Perbaikan RPP		

17.	Jum'at, 28 Agustus 2015	Masuk kelas XII Animasi	Mendampingi Pembelajaran Guru		
		Menyiapkan/Membuat Media	Menyiapkan dan membuat media ajar		
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi terkait pembuatan modul ajar		
		Membantu Persiapan Materi untuk Guru Pembimbing	Membantu guru pembimbing mempersiapkan materi menggunakan Blender		
		Penyusunan Proposal Sponsorship Program PPL	Menyusun Proposal Sponsorship Pengadaan Buku		
18.	Sabtu, 29 Agustus 2015	Evaluasi Pembelajaran dengan Guru Pembimbing	Evaluasi terkait pelaksanaan pembelajaran bersama guru pembimbing. Pemberian kritik, saran dan masukan tentang pembelajaran yang dilakukan		
		Menyiapkan/Membuat Media	Menyiapkan dan membuat media ajar		
		Membantu Persiapan Materi untuk Guru Pembimbing	Membantu guru pembimbing mempersiapkan materi menggunakan Blender		
		Penyusunan Proposal Sponsorship Program PPL	Menyusun Proposal Sponsorship Pengadaan Buku		
<b>MINGGU KE-4</b>					
Senin, 31 Agustus 2015 - Sabtu, 05 September 2015					
No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
19.	Senin, 31 Agustus 2015	Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi guru pembimbing terkait hasil ulangan SK Menerapkan K3LH		

		Mengajar X MM2	Mengajar KD 2 Sketsa SK Menerapkan Seni Grafis serta Pengenalan CorelDraw		
		Membantu Administrasi Perpustakaan	Membantu menjaga perpustakaan dan pencatatan peminjaman dan pengembalian buku		
20.	Selasa, 01 September 2015	Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi guru pembimbing terkait rencana remedial		
		Penyusunan Laporan PPL	Penyusunan lampiran dan perlengkapan data		
21.	Rabu, 02 September 2015	Mengajar X MM1	Mengajar KD 2 Menggambar Obyek SK Menerapkan Seni Grafis serta Pengenalan CorelDraw		
		Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi guru pembimbing terkait pembuatan modul ajar		
		Mengajar X MM2	Remedial ulangan SK Menerapkan K3LH		
22.	Kamis, 03 September 2015	Konsultasi kepada Guru Pembimbing	Konsultasi kepada guru pembimbing terkait remedial		
		Penyusunan Laporan PPL	Penyusunan lampiran dan perlengkapan data		
		Mengajar X MM1	Remedial ulangan SK Menerapkan K3LH		
23.	Jum'at, 04 September 2015	Masuk kelas XII Animasi	Mendampingi pembelajaran Guru		
		Membantu Persiapan Materi untuk Guru Pembimbing	Membantu guru pembimbing mempersiapkan modul ajar Etimologi Multimedia		
24.	Sabtu, 05 September 2015	Evaluasi Pembelajaran dengan Guru Pembimbing	Evaluasi terkait pelaksanaan pembelajaran bersama guru pembimbing. Pemberian kritik, saran dan masukan tentang pembelajaran yang dilakukan		

		Membantu Persiapan Materi untuk Guru Pembimbing	Membantu guru pembimbing mempersiapkan modul ajar Etimologi Multimedia		
		Membantu Administrasi Perpustakaan	Membuat label buku baru di perpustakaan SMK Muhammadiyah Wonosari		
<b>MINGGU KE-5</b>					
Senin, 07 Agustus 2015 - Sabtu, 12 September 2015					
No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
25.	Senin, 07 Agustus 2015	Membantu Administrasi Perpustakaan	Membuat label buku baru di perpustakaan SMK Muhammadiyah Wonosari		
		Piket	Membantu Piket Guru		
26.	Selasa, 08 September 2015	Penyusunan Laporan PPL	Penyusunan lampiran dan perlengkapan data		
27.	Rabu, 09 September 2015	Penyusunan Laporan PPL	Menyusun Laporan PPL terkait dengan hasil pembelajaran		
28.	Kamis, 10 September 2015	Penyusunan Laporan PPL	Menyusun Laporan PPL terkait dengan kondisi sekolah terkait		
29.	Jum'at, 11 September 2015	Penyusunan Laporan PPL	Menyusun Laporan PPL dengan pengolahan data-data administrasi pembelajaran		
30.	Sabtu, 12 September 2015	Penarikan mahasiswa PPL UNY di SMK Muhammadiyah Wonosari	Penarikan dilakukan pukul 09.00 WIB di SMK Muhammadiyah Wonosari bersama DPL Pamong		

			dan Kepala Sekolah, Guru Koordinator PPL serta 8 mahasiswa PPL. Setelah itu, pemberian kenang-kenangan dari mahasiswa PPL kepada SMK Muhammadiyah Wonosari		
--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Yogyakarta, 12 September 2015

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Fatchul Arifin  
NIP. 19720508 199802 1 002

Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
NBM. 1156310

Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani  
NIM. 12520244012



Universitas Negeri Yogyakarta

## LAPORAN DANA PROGRAM KERJA PPL

TAHUN 2015

NOMOR LOKASI :  
NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah Wonosari  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Alun-Alun Barat No. 11, Wonosari, Gunung Kidul  
GURU PEMBIMBING : Yuli Fitriana Normalita, S. T

NAMA MAHASISWA : Fety Dian Andriyani  
NO. MAHASISWA : 12520244012  
FAK/JUR/PRODI : Teknik/PTE/PT.Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Fatchul Arifin

No	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif / Kuantitatif	Serapan Dana (Dalam Rp)				
			Swadaya/Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kab.	Sponsor/Lembaga lainnya	Jumlah
1	Mencetak RPP K3LH KD 1 dan 2	Kualitatif: RPP dicetak lengkap beserta lampiran materi untuk pembelajaran di kelas X Multimedia  Kuantitatif: Diperoleh 1 paket RPP disertai dengan materi sebanyak 10 lembar		Rp 3.000,00			Rp 3.000,00
2	Mencetak RPP K3LH KD 3 dan 4	Kualitatif: RPP dicetak lengkap beserta lampiran materi untuk pembelajaran di kelas X Multimedia  Kuantitatif: Diperoleh 1 paket RPP disertai dengan materi		Rp 2.700,00			Rp 2.700,00

		sebanyak 9 lembar				
3	Mencetak RPP Penerapan Prinsip Seni Grafis KD 1	<p>Kualitatif: RPP dicetak lengkap beserta lampiran materi untuk pembelajaran di kelas X Multimedia</p> <p>Kuantitatif: Diperoleh 1 paket RPP disertai dengan materi sebanyak 14 lembar</p>		Rp 4.200,00		<b>Rp 4.200,00</b>
4	Mencetak RPP Penerapan Prinsip Seni Grafis KD 2	<p>Kualitatif: RPP dicetak lengkap beserta lampiran materi untuk pembelajaran di kelas X Multimedia</p> <p>Kuantitatif: Diperoleh 1 paket RPP disertai dengan materi sebanyak 14 lembar</p>		Rp 4.200,00		<b>Rp 4.200,00</b>
5	Mencetak RPP Penerapan Prinsip Seni Grafis KD 3	<p>Kualitatif: RPP dicetak lengkap beserta lampiran materi untuk pembelajaran di kelas X Multimedia</p> <p>Kuantitatif: Diperoleh 1 paket RPP disertai dengan materi sebanyak 11 lembar</p>		Rp 3.300,00		<b>Rp 3.300,00</b>
6	Mencetak RPP Animasi Model 3D KD 1 dan KD 2	<p>Kualitatif: RPP dicetak lengkap beserta lampiran materi untuk pembelajaran di kelas X Multimedia</p> <p>Kuantitatif: Diperoleh 1 paket RPP disertai dengan materi sebanyak 14 lembar</p>		Rp 4.200,00		<b>Rp 4.200,00</b>
7	Mencetak Modul	Kualitatif:		Rp 7.200,00		<b>Rp 7.200,00</b>

	Pembelajaran	Modul di cetak untuk digunakan sebagai panduan guru dalam mengajar  Kuantitatif: Diperoleh 4 paket Modul, 1 paket dengan materi K3LH dan 3 materi Penerapan Prinsip Seni grafis untuk pertemuan pembelajaran di kelas				
8	Mencetak Jobsheet	Kualitatif: Jobsheet di cetak untuk digunakan sebagai panduan langkah kerja peserta didik dalam melakukan kelas praktik penerapan seni grafis  Kuantitatif: Diperoleh 1 Jobsheet untuk masing-masing 2 lembar		Rp 9.600,00		<b>Rp 9.600,00</b>
9	Cetak dan perbanyak soal ulangan harian	Kualitatif: Soal ulangan harian untuk peserta didik di cetak agar dapat digunakan ketika ulangan harian berlangsung  Kuantitatif: Diperoleh 33 buah soal ulangan harian K3LH		Rp 3.300,00		<b>Rp 3.300,00</b>
10	Cetak dan perbanyak lembar soal tugas	Kualitatif: Soal penugasan untuk peserta didik di cetak agar dapat digunakan dalam penugasan materi Seni Grafis KD 1, 2 dan 3  Kuantitatif: Diperoleh 32 buah soal tugas		Rp 2.400,00		<b>Rp 2.400,00</b>

11	Cetak dan perbanyak lembar soal remedial	Kualitatif: Soal remedial untuk peserta didik di cetak agar dapat digunakan dalam remedial  Kuantitatif: Diperoleh 33 buah soal remedial		Rp 3.300,00			<b>Rp 3.300,00</b>
<b>Jumlah</b>							<b>Rp 47.400,00</b>

Mengetahui/Menyetujui,  
Kepala Sekolah



*[Signature]*  
Tsulistianta Subhan Aziz, S. Pd.  
NBM. 896 615

Dosen Pembimbing

*[Signature]*  
Dr. Fatchul Arifin  
NIP. 19720508 199802 1 002

Mahasiswa

*[Signature]*  
Fety Dian Andriyani  
NIM. 12520244012

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
 TAHUN PEAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia  
 Kelas : X MM 1

Semester : Gasal

No	Induk	Nama Siswa	Hari / Tanggal							
			Rabu, 12/08/2015	Kamis, 13/08/2015	Rabu, 19/08/2015	Kamis, 20/08/2015	Rabu, 26/08/2015	Kamis, 27/08/2015	Rabu, 02/08/2015	Kamis, 03/08/2015
1	154664	AGNES LUSIANA	.	.	.	.	.	.	.	.
2	154676	ANGGI RIESMIA UTAMI	.	.	.	.	.	.	.	.
3	154688	ANNISA CINDI SAMRULLI	.	.	.	.	.	.	.	.
4	154699	AUDRI NADA HAFIFA	.	.	.	.	.	.	.	.
5	154716	DENI ANGGRI ANTORO	.	.	.	.	.	.	.	.
6	154717	DENI HERMANTO	.	.	.	.	.	s	.	.
7	154734	DWI SENO ROMDHANI	.	.	.	.	.	.	.	.
8	154736	DWI SUSANTI	.	.	.	.	.	.	.	.
9	154738	DYAH SRI LESTARI	.	.	.	.	.	.	.	.
10	154739	DYAH WORO SESANTI	.	.	.	.	.	.	.	.
11	154741	EGA WULAN SAFITRI	.	.	.	.	.	.	.	.
12	154751	ENDRA NUR CAHYANA	.	.	.	.	.	.	.	.
13	154759	ESMIYATI	.	.	.	.	.	.	.	.
14	154783	HERU PRANOLO	.	.	.	.	.	.	.	.
15	154788	ILEVENA DHEA NAFISA	i	.	.	.	.	.	.	.
16	154794	INGGITA APRIANA	.	.	.	.	.	.	.	.
17	154797	INTAN PUTRI KRISNA NINGRUM	.	.	.	.	.	.	.	.
18	154807	KRESNA MURTI TINITIS	.	.	.	.	.	.	.	.
19	154820	MELISA NUR AISAH	.	.	.	.	.	.	.	.
20	154847	NURVIA DYAH MAYLANI	.	.	.	.	.	.	.	.
21	154849	OKI SERLIA	.	.	.	.	.	.	.	.
22	154869	RIFZIKA SILVIANA PUTRI	.	.	.	.	.	.	.	.
23	154875	RISKA WULAN RAMADHANIA	.	.	.	.	.	.	.	.
24	154901	SRI SUYANTI	.	.	.	.	.	.	.	.
25	154902	SUNDARI	.	.	.	.	.	.	.	.
26	154903	SUPRANTO WIRANTORO	.	.	.	.	.	.	.	.
27	154910	TEGAR SUSILO	.	.	.	.	.	.	.	.
28	154913	TRIANA JULIANINGSIH	.	.	.	.	.	.	.	.
29	154915	VIA EKA PRASTIWI	.	.	.	.	.	.	.	.
30	154924	YOLLA AVISHA	.	.	.	.	.	.	.	.
31	154931	ZUNAIROH NURCAHYATI	.	.	.	.	.	.	.	.

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
 NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015  
 Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani  
 NIM. 12520244012

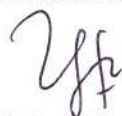
**DAFTAR NILAI AFEKTIF**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
 TAHUN PEAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia  
 Kelas : X MM 1

Semester : Gasal

No	Nama Siswa	Aspek				Nilai
		Kedisiplinan	Kejujuran	Ketertiban	Kesopanan	
1	AGNES LUSIANA	4	4	5	5	90
2	ANGGI RIESMIA UTAMI	4	5	4	5	90
3	ANNISA CINDI SAMRULLI	4	4	5	5	90
4	AUDRI NADA HAFIFA	5	4	4	5	90
5	DENI ANGGRI ANTORO	4	4	5	5	90
6	DENI HERMANTO	5	4	4	5	90
7	DWI SENO ROMDHANI	4	4	5	5	90
8	DWI SUSANTI	5	4	4	5	90
9	DYAH SRI LESTARI	4	5	4	5	90
10	DYAH WORO SESANTI	5	4	4	5	90
11	EGA WULAN SAFITRI	5	4	4	5	90
12	ENDRA NUR CAHYANA	4	4	5	5	90
13	ESMIYATI	4	4	5	5	90
14	HERU PRANOLO	5	4	4	5	90
15	ILEVENA DHEA NAFISA	4	5	4	5	90
16	INGGITA APRIANA	4	4	5	5	90
17	INTAN PUTRI KRISNA NINGRUM	4	5	4	5	90
18	KRESNA MURTI TINITIS	5	4	4	5	90
19	MELISA NUR AISAH	4	4	5	5	90
20	NURVIA DYAH MAYLANI	5	4	4	5	90
21	OKI SERLIA	4	4	5	5	90
22	RIFZIKA SILVIANA PUTRI	4	4	5	5	90
23	RISKA WULAN RAMADHANIA	5	4	4	5	90
24	SRI SUYANTI	5	4	4	5	90
25	SUNDARI	4	4	5	5	90
26	SUPRANTO WIRANTORO	4	4	5	5	90
27	TEGAR SUSILO	5	4	4	5	90
28	TRIANA JULIANINGSIH	4	4	5	5	90
29	VIA EKA PRASTIWI	5	4	4	5	90
30	YOLLA AVISHA	4	5	4	5	90
31	ZUNAIROH NURCAHYATI	4	4	5	5	90

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
 NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015  
 Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani  
 NIM. 12520244012

**DAFTAR NILAI PSIKOMOTOR**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
 TAHUN PEAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia  
 Kelas : X MM 1

HASIL KARYA MEMBUAT SKETSA  
 Semester : Gasal

No	Nama Siswa	Aspek					Nilai
		Keaktifan	Keterampilan	Kreativitas	Hasil Karya	Kerapian	
1	AGNES LUSIANA	14	15	13	14	17	73
2	ANGGI RIESMIA UTAMI	15	15	13	14	17	74
3	ANNISA CINDI SAMRULLI	16	18	17	16	17	84
4	AUDRI NADA HAFIFA	15	15	13	14	17	74
5	DENI ANGGRI ANTORO	14	18	17	17	17	83
6	DENI HERMANTO	15	18	17	16	17	83
7	DWI SENO ROMDHANI	18	15	13	14	17	77
8	DWI SUSANTI	16	15	13	14	17	75
9	DYAH SRI LESTARI	15	15	13	14	17	74
10	DYAH WORO SESANTI	15	15	13	14	17	74
11	EGA WULAN SAFITRI	15	15	17	16	17	80
12	ENDRA NUR CAHYANA	19	15	17	15	17	83
13	ESMIYATI	14	15	13	14	17	73
14	HERU PRANOLO	19	15	17	16	17	84
15	ILEVENA DHEA NAFISA	14	15	13	14	17	73
16	INGGITA APRIANA	14	15	13	14	17	73
17	INTAN PUTRI KRISNA NINGRUM	15	15	13	14	17	74
18	KRESNA MURTI TINITIS	16	15	13	14	17	75
19	MELISA NUR AISAH	15	18	17	17	17	84
20	NURVIA DYAH MAYLANI	15	15	13	14	17	74
21	OKI SERLIA	14	15	13	14	17	73
22	RIFZIKA SILVIANA PUTRI	15	15	13	14	17	74
23	RISKA WULAN RAMADHANIA	16	15	13	14	17	75
24	SRI SUYANTI	14	15	13	15	17	74
25	SUNDARI	14	15	13	14	17	73
26	SUPRANTO WIRANTORO	15	15	13	15	17	75
27	TEGAR SUSILO	14	15	13	14	17	73
28	TRIANA JULIANINGSIH	14	15	13	14	17	73
29	VIA EKA PRASTIWI	15	15	13	15	17	75
30	YOLLA AVISHA	16	15	13	14	17	75
31	ZUNAIROH NURCAHYATI	14	15	13	14	17	73

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing

Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
 NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015  
 Mahasiswa PPL

Fety Dian Andriyani  
 NIM. 12520244012


**DAFTAR NILAI KOGNITIF**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
 JL. ALUN-ALUN BARAT NO.11 WONOSARI, GUNUNG KIDUL, YOGYAKARTA  
 TAHUN PEAJARAN 2015/2016

**Mata Pelajaran : Produktif Multimedia**  
**Kelas : X MM 1**


**NILAI ULANGAN K3LH**  
**Semester : Gasal**

No	Nama Siswa	Hasil				Nilai
		Utama	Perbaikan 1	Perbaikan 2	Perbaikan 3	
1	AGNES LUSIANA	88				88
2	ANGGI RIESMIA UTAMI	68	96			75
3	ANNISA CINDI SAMRULLI	95				95
4	AUDRI NADA HAFIFA	85				85
5	DENI ANGGRI ANTORO	84				84
6	DENI HERMANTO	95				95
7	DWI SENO ROMDHANI	75				75
8	DWI SUSANTI	95				95
9	DYAH SRI LESTARI	73	87			75
10	DYAH WORO SESANTI	90				90
11	EGA WULAN SAFITRI	91				91
12	ENDRA NUR CAHYANA	98				98
13	ESMIYATI	89				89
14	HERU PRANOLO	87				87
15	ILEVENA DHEA NAFISA	68	96			75
16	INGGITA APRIANA	87				87
17	INTAN PUTRI KRISNA NINGRUM	57	96			75
18	KRESNA MURTI TINITIS	81				81
19	MELISA NUR AISAH	93				93
20	NURVIA DYAH MAYLANI	77				77
21	OKI SERLIA	92				92
22	RIFZIKA SILVIANA PUTRI	95				95
23	RISKA WULAN RAMADHANIA	76				76
24	SRI SUYANTI	90				90
25	SUNDARI	90				90
26	SUPRANTO WIRANTORO	95				95
27	TEGAR SUSILO	92				92
28	TRIANA JULIANINGSIH	78				78
29	VIA EKA PRASTIWI	79				79
30	YOLLA AVISHA	69	94			75
31	ZUNAIROH NURCAHYATI	80				80

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing

  
Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
 NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015  
 Mahasiswa PPL

  
Fety Dian Andriyani  
 NIM. 12520244012

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
 TAHUN PEAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia  
 Kelas : X MM 2

Semester : Gasal

No	Induk	Nama Siswa	Hari / Tanggal									
			Senin, 10/08/2015	Rabu, 12/08/2015	Senin, 17/08/2015	Rabu, 19/08/2015	Senin, 24/08/2015	Rabu, 26/08/2015	Senin, 31/08/2015	Rabu, 02/09/2015	Senin, 07/09/2015	
1	154671	AMALIA ANI ARIFAH	.	.	.	s	.	.	.	.	.	.
2	154698	ASYIFAH NURAINI	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	154700	AYU INDRIA SARI	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	154707	BIMA SETIYAWAN	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	154722	DEWI TRI WULANDARI	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	154730	DITANIA ERNINDA PUTRI	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	154735	DWI SETYA NINGSIH	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
8	154755	ERA APRILIANA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
9	154777	GALANG ALVIDA	.	.	.	.	.	.	i	.	.	.
10	154787	IHWAN MUHYIDDIN MUSTHOFA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
11	154789	ILHAM CAHYA RAMADHAN	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
12	154798	ISMI NURJANAH	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
13	154799	ISNAINI ROHMAWATI	.	.	.	.	.	.	.	s	.	.
14	154811	LEONALDO GOVINDA SYANDY	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
15	154812	LILI ANANDA MAWAKTI	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
16	154815	LULUK AFIKA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
17	154817	MA'RUF ADAM IRAWAN	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
18	154848	OKA ISMAYUDA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
19	154850	OKTAVIA NUR ALIFAH	s	.	.	.	.	.	.	.	.	.
20	154851	PUPUT AVELANI	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
21	154853	PUTRI INDRAWATI PANGESTU	.	i	.	s	.	.	.	.	.	.
22	154858	RAHMAWATI SAWENING	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
23	154860	RANI RAHMAWATI	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
24	154870	RIKA PAWESTRI	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
25	154878	RISTIANA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
26	154890	SELVIRA NURINDA	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
27	154891	SETYA NURAHMADI	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
28	154898	SISKA UTAMI	.	.	.	.	s	s	.	.	.	.
29	154900	SRI LESTARI	i	.	.	.	.	.	.	.	.	.
30	154906	SYIFA UROHMAH	.	.	.	.	s	s	.	.	.	.
31	154922	WENING PANGESTI	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

HARI LIBUR 17 AGUSTUS

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing

Yuli Fitriana Normalita, S.T.

NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015

Mahasiswa PPL

Fety Dian Andriyani

NIM. 12520244012

**DAFTAR NILAI AFEKTIF**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
 TAHUN PEAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia  
 Kelas : X MM 2

Semester : Gasal

No	Nama Siswa	Aspek				Nilai
		Kedisiplinan	Kejujuran	Ketertiban	Kesopanan	
1	AMALIA ANI ARIFAH	4	4	5	5	90
2	ASYIFAH NURAINI	4	4	5	5	90
3	AYU INDRIA SARI	4	5	4	5	90
4	BIMA SETIYAWAN	5	4	4	5	90
5	DEWI TRI WULANDARI	5	4	4	5	90
6	DITANIA ERNINDA PUTRI	4	4	5	5	90
7	DWI SETYA NINGSIH	4	5	4	3	80
8	ERA APRILIANA	5	4	4	5	90
9	GALANG ALVIDA	4	5	5	4	90
10	IHWAN MUHYIDDIN MUSTHOFA	4	4	5	5	90
11	ILHAM CAHYA RAMADHAN	4	5	4	5	90
12	ISMI NURJANAH	4	5	4	5	90
13	ISNAINI ROHMAWATI	5	4	4	5	90
14	LEONALDO GOVINDA SYANDY	4	5	4	5	90
15	LILI ANANDA MAWAKTI	4	4	5	5	90
16	LULUK AFIKA	4	5	4	5	90
17	MA'RUF ADAM IRAWAN	5	4	4	5	90
18	OKA ISMAYUDA	4	5	4	5	90
19	OKTAVIA NUR ALIFAH	4	5	4	5	90
20	PUPUT AVELANI	4	5	4	5	90
21	PUTRI INDRAWATI PANGESTU	4	4	5	5	90
22	RAHMAWATI SAWENING	4	4	5	5	90
23	RANI RAHMAWATI	4	3	4	5	80
24	RIKA PAWESTRI	4	5	4	5	90
25	RISTIANA	4	5	4	5	90
26	SELVIRA NURINDA	4	5	4	5	90
27	SETYA NURAHMADI	4	5	4	5	90
28	SISKA UTAMI	4	5	4	5	90
29	SRI LESTARI	4	5	4	5	90
30	SYIFA UROHMAH	4	5	4	5	90
31	WENING PANGESTI	4	5	4	5	90

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing

Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
 NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015  
 Mahasiswa PPL

Fety Dian Andriyani  
 NIM. 12520244012

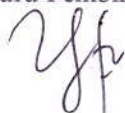
**DAFTAR NILAI PSIKOMOTOR**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
 TAHUN PEAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia  
 Kelas : X MM 2

HASIL KARYA MEMBUAT SKETSA  
 Semester : Gasal

No	Nama Siswa	Aspek					Nilai
		Keaktifan	Keterampilan	Kreativitas	Hasil Karya	Kerapian	
1	AMALIA ANI ARIFAH	14	15	17	16	17	79
2	ASYIFAH NURAINI	15	18	17	17	17	84
3	AYU INDRIA SARI	16	15	13	14	17	75
4	BIMA SETIYAWAN	18	15	17	16	17	83
5	DEWI TRI WULANDARI	14	15	13	15	17	74
6	DITANIA ERNINDA PUTRI	15	18	17	16	17	83
7	DWI SETYA NINGSIH	16	18	17	16	17	84
8	ERA APRILIANA	17	18	17	16	17	85
9	GALANG ALVIDA	19	15	13	14	17	78
10	IHWAN MUHYIDDIN MUSTHOFA	15	15	13	15	17	75
11	ILHAM CAHYA RAMADHAN	18	15	13	15	17	78
12	ISMI NURJANAH	17	15	17	15	17	81
13	ISNAINI ROHMAWATI	14	15	17	15	17	78
14	LEONALDO GOVINDA SYANDY	19	18	17	17	17	88
15	LILI ANANDA MAWAKTI	14	15	17	16	17	79
16	LULUK AFIKA	14	15	13	14	17	73
17	MA'RUF ADAM IRAWAN	15	15	17	15	17	79
18	OKA ISMAYUDA	16	15	13	14	17	75
19	OKTAVIA NUR ALIFAH	14	15	13	14	17	73
20	PUPUT AVELANI	15	15	13	14	17	74
21	PUTRI INDRAWATI PANGESTU	14	15	13	14	17	73
22	RAHMAWATI SAWENING	17	15	13	15	17	77
23	RANI RAHMAWATI	16	15	13	15	17	76
24	RIKA PAWESTRI	14	15	13	14	17	73
25	RISTIANA	14	18	17	17	17	83
26	SELVIRA NURINDA	18	15	17	16	17	83
27	SETYA NURAHMADI	14	15	17	16	17	79
28	SISKA UTAMI	14	18	17	16	17	82
29	SRI LESTARI	15	15	17	16	17	80
30	SYIFA UROHMAH	17	15	13	15	17	77
31	WENING PANGESTI	17	15	17	16	17	82

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
 NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015

Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani  
 NIM. 12520244012

**DAFTAR NILAI KOGNITIF**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
 JL. ALUN-ALUN BARAT NO.11 WONOSARI, GUNUNG KIDUL, YOGYAKARTA  
 TAHUN PEAJARAN 2015/2016

**Mata Pelajaran : Produktif Multimedia**  
**Kelas : X MM 2**

**NILAI ULANGAN K3LH**  
**Semester : Gasal**

No	Nama Siswa	Hasil				Nilai
		Utama	Perbaikan 1	Perbaikan 2	Perbaikan 3	
1	AMALIA ANI ARIFAH	75				75
2	ASYIFAH NURAINI	76				76
3	AYU INDRIA SARI	61	79			75
4	BIMA SETIYAWAN	92				92
5	DEWI TRI WULANDARI	84				84
6	DITANIA ERNINDA PUTRI	89				89
7	DWI SETYA NINGSIH	67	92			75
8	ERA APRILIANA	81				81
9	GALANG ALVIDA	87				87
10	IHWAN MUHYIDDIN MUSTHOFA	79				79
11	ILHAM CAHYA RAMADHAN	90				90
12	ISMI NURJANAH	67	88			75
13	ISNAINI ROHMAWATI	86				86
14	LEONALDO GOVINDA SYANDY	90				90
15	LILI ANANDA MAWAKTI	44	68			68
16	LULUK AFIKA	65	63			63
17	MA'RUF ADAM IRAWAN	81				81
18	OKA ISMAYUDA	60	82			75
19	OKTAVIA NUR ALIFAH	52	62			62
20	PUPUT AVELANI	63	92			75
21	PUTRI INDRAWATI PANGESTU	61	90			75
22	RAHMAWATI SAWENING	85				85
23	RANI RAHMAWATI	39	82			75
24	RIKA PAWESTRI	45	44			45
25	RISTIANA	64	72			72
26	SELVIRA NURINDA	70	94			75
27	SETYA NURAHMADI	68	83			75
28	SISKA UTAMI	87				87
29	SRI LESTARI	59	92			75
30	SYIFA UROHMAH	55				55
31	WENING PANGESTI	52	52			52

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing

Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
 NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015  
 Mahasiswa PPL

Fety Dian Andriyani  
 NIM. 12520244012

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
 TAHUN PEAJARAN 2015/2016

**Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Animasi**  
**Kelas : XII ANIMASI**

**Semester : Gasal**

No	Induk	Nama Siswa	Hari / Tanggal						
			Rabu, 12/08/2015	Rabu, 19/08/2015	Senin, 24/08/2015	Rabu, 26/08/2015			
1	113865	Ahmad Wahyu Rianto	.	A	.	.			
2	134181	Deni Tri Wibowo	.	.	.	.			
3	134213	Dwi Nurhayati	.	.	.	.			
4	134217	Ella Astania Mulatif	.	.	.	.			
5	134302	Nur Hasanah	.	.	.	.			
6	124305	Nuraini	.	.	.	.			
7	134308	Nurhayati Martina	.	.	.	.			
8	134315	Panji Sutrisna	.	.	.	.			
9	134317	Pebri Dwi Prasetyoaji	.	.	.	.			
10	134340	Rio Adipraja	.	A	.	.			
11	134353	Siska Ariska N	.	.	.	.			
12	134360	Suci Rusdiana Dewi	.	.	.	.			
13	134367	Tia Trisnawati	.	.	.	.			

Mengetahui,  
 Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
 NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015  
 Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani  
 NIM. 12520244012

**DAFTAR NILAI AFEKTIF**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
TAHUN PEAJARAN 2015/2016

Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Animasi  
Kelas : XII ANIMASI

Semester : Gasal

No	Nama Siswa	Aspek				Nilai
		Kedisiplinan	Kejujuran	Ketertiban	Kesopanan	
1	Ahmad Wahyu Rianto	4	4	5	5	90
2	Deni Tri Wibowo	4	5	4	5	90
3	Dwi Nurhayati	5	5	4	4	90
4	Ella Astania Mulatif	4	5	5	4	90
5	Nur Hasanah	4	4	5	5	90
6	Nuraini	5	4	5	4	90
7	Nurhayati Martina	4	5	5	4	90
8	Panji Sutrisna	4	4	5	4	85
9	Pebri Dwi Prasetyoaji	4	5	5	4	90
10	Rio Adipraja	4	4	5	4	85
11	Siska Ariska N	5	4	4	5	90
12	Suci Rusdiana Dewi	4	5	5	4	90
13	Tia Trisnawati	4	5	4	5	90

Mengetahui,  
Guru Pembimbing

Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015  
Mahasiswa PPL

Fety Dian Andriyani  
NIM. 12520244012

**DAFTAR NILAI PSIKOMOTOR**  
**SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**  
TAHUN PEAJARAN 2015/2016

**Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan Animasi**  
**Kelas : XII ANIMASI**

**HASIL KARYA MODELLING & TEKSTURING**  
**Semester : Gasal**

No	Nama Siswa	Aspek					Nilai
		Keaktifan	Keterampilan	Kreativitas	Hasil Karya	Kerapian	
1	Ahmad Wahyu Rianto	15	14	16	15	18	78
2	Deni Tri Wibowo	18	18	18	18	18	90
3	Dwi Nurhayati	16	15	15	16	18	80
4	Ella Astania Mulatif	18	17	17	16	18	86
5	Nur Hasanah	18	15	15	15	18	81
6	Nuraini	16	16	16	17	18	83
7	Nurhayati Martina	16	17	17	16	18	84
8	Panji Sutrisna	16	18	17	17	18	86
9	Pebri Dwi Prasetyoaji	16	16	16	16	18	82
10	Rio Adipraja	15	14	14	14	18	75
11	Siska Ariska N	18	15	15	16	18	82
12	Suci Rusdiana Dewi	16	16	16	17	18	83
13	Tia Trisnawati	16	14	14	14	18	76

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, S.T.  
NBM. 1156310

Wonosari, 04 September 2015  
Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani  
NIM. 12520244012

**SILABUS**

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah Wonosari  
 MATA PELAJARAN : Dasar Kompetensi Kejuruan Multimedia  
 KELAS/SEMESTER : X/I  
 STANDAR KOMPETENSI : Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)  
 KODE KOMPETENSI : 072.KD.03  
 ALOKASI WAKTU : 14 X 45 menit  
 KKM : 75

F-5/73/Waka-II/4


KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUGAS		PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
				TT	TM		TM	PS	PI	
1. Mengikuti prosedur lingkungan kerja tentang kesehatan, keselamatan dan keamanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan dipatuhi dalam hubungannya dengan kebijakan organisasi legislasi yang relevan, persyaratan asuransi, dan rencana keamanan dimana sesuai.</li> <li>Identifikasi dan sesegera mungkin melaporkan pelanggaran prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan.</li> <li>Bekerja dengan aman dan dipastikan bahwa semua aktivitas kerja dilakukan dengan cara yang aman dan tidak menimbulkan bahaya bagi rekan sekerja atau masyarakat (berani menanggung resiko, disiplin, teliti, jujur, kerjasama)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempelajari prinsip-prinsip kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja dengan benar.</li> <li>Mengidentifikasi hal-hal yang dapat menyebabkan gangguan pada kesehatan, keselamatan dan keamanan diri yang terdapat pada lingkungan kerja dengan cermat.</li> <li>Menerapkan prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja di lingkungan kerja dengan benar</li> <li>Mempelajari kebijakan organisasi dalam kaitannya dengan penerapan kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja di lingkungan kerja dan persyaratan asuransi dengan cermat</li> <li>Mengidentifikasi</li> </ul>		√	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ujian tulis</li> <li>Ujian lisan</li> <li>Observasi</li> </ul>	1			<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku panduan kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja</li> <li>Kebijakan organisasi</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUGAS		PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
				TT	TM		TM	PS	PI	
			pelanggaran yang terjadi pada saat penerapan prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja <ul style="list-style-type: none"> <li>Melaporkan pelanggaran yang terjadi pada saat penerapan prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja</li> <li>Memastikan bahwa aktifitas kerja yang akan dilakukan tidak menimbulkan gangguan pada kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja baik untuk diri sendiri maupun orang sekitar dan lingkungan kerja</li> </ul>							
2. Keadaan darurat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dikenali situasi darurat dan yang potensial untuk menjadi darurat, serta ditentukan dan diambil langkah yang diperlukan dalam jangkauan tanggung jawab individu.</li> <li>Prosedur darurat diikuti dalam hubungannya dengan prosedur organisasi.</li> <li>Dicari bantuan dari kolega dan atau pihak berwenang yang lain bila dinilai perlu</li> <li>Detail situasi darurat dilaporkan secara akurat sebagaimana dibutuhkan dalam hubungannya dengan kebijakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keadaan darurat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenali situasi darurat dan situasi yang berpotensi menyebabkan gangguan pada kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja dengan cermat</li> <li>Menentukan dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan jika terjadi gangguan pada kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja sebatas kewenangan individu.</li> <li>Mengikuti prosedur darurat sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan oleh</li> </ul>		√	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ujian tulis</li> <li>Ujian lisan</li> <li>Observasi</li> </ul>		2(4)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku panduan kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja</li> <li>Kebijakan organisasi</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUGAS		PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
				TT	TM		TM	PS	PI	
	organisasi. (berani menanggung resiko, rasa ingin tahu, berani mencoba, teliti, jujur)		organisasi dengan benar <ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari bantuan dari kolega atau pihak yang berwenang dalam menangani keadaan darurat bila dinilai perlu</li> <li>Melaporkan detail situasi darurat ke pihak yang berwenang sesuai dengan kebijakan organisasi dengan akurat</li> </ul>							
3. Memelihara standar keamanan pribadi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Digunakan pakaian keamanan yang sesuai, sepatu dan perlengkapan perlindungan pribadi.</li> <li>Pengukuran dilakukan untuk mencegah luka atau kerusakan yang berhubungan dengan aktivitas tempat kerja dan mengontrol bahaya tempat kerja.</li> <li>Dilakukan semua penanganan manual dalam hubungannya dengan persyaratan legal, kebijakan perusahaan dan panduan kesehatan dan keselamatan nasional.</li> <li>Bantu mempertahankan lingkungan kerja dalam kondisi yang aman (rasa ingin tahu, teliti, jujur, disiplin, kerjasama)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Standar keamanan pribadi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan pakaian dan perlengkapan perlindungan pribadi sesuai dengan prosedur yang berlaku di lingkungan kerja</li> <li>Melakukan pengukuran untuk mencegah luka atau kerusakan yang berhubungan dengan aktivitas tempat kerja dan mengontrol bahaya tempat kerja</li> <li>Melakukan semua penanganan manual dalam hubungannya dengan persyaratan legal, kebijakan perusahaan dan panduan kesehatan dan keselamatan nasional.</li> <li>Membantu mempertahankan lingkungan kerja dalam kondisi yang aman.</li> </ul>	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>Ujian tulis</li> <li>Ujian lisan</li> <li>Observasi</li> </ul>		2(4)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku panduan kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja</li> <li>Kebijakan organisasi</li> </ul>
4. Menyediakan umpan balik pada kesehatan, keselamatan dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifikasi isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja yang membutuhkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Umpan balik pada kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja</li> </ul>		√	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ujian tulis</li> <li>Ujian lisan</li> <li>Observasi</li> </ul>	1	2(4)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku panduan kesehatan, keselamatan</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUGAS		PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
				TT	TM		TM	PS	PI	
keamanan	perhatian. ▪ Ditingkatkan isu kesehatan dan keselamatan yang berhubungan dengan pekerjaan dengan orang yang didesain dalam hubungannya dengan persyaratan organisasi dan legislasi (rasa ingin tahu, teliti, disiplin, jujur)		yang membutuhkan perhatian dengan cermat. ▪ Meningkatkan isu kesehatan dan keselamatan yang berhubungan dengan pekerjaan dengan orang yang didesain dalam hubungannya dengan persyaratan organisasi dan legislasi dengan benar.							dan keamanan kerja ▪ Kebijakan organisasi



KKK Multimedia  
  
 Purnawan, S.Kom  
 NBM: 1017341

**SILABUS**

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah Wonosari  
 MATA PELAJARAN : Produktif Multimedia  
 KELAS/SEMESTER : X/1 (Ganjil)  
 STANDAR KOMPETENSI : Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia  
 KODE KOMPETENSI : 072.KK.09  
 ALOKASI WAKTU : 42 X 45 menit  
 KKM : 75

F-5/73/Waka-II/4

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUGAS		PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
				TT	TM		TM	PS	PI	
1. Menjelaskan kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lima unsur seni diidentifikasi secara benar.</li> <li>▪ Faktor pembentuk komposisi estetis diidentifikasi secara tepat.</li> <li>▪ Setiap unsur seni dikomposisikan secara estetis.</li> <li>▪ Gabungan kelima unsur seni dikomposisikan secara estetis (nilai rasa ingin tahu, teliti, kerjasama, aktif dan kreatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Unsur seni</li> <li>▪ Komposisi estetis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi 5 unsur seni.</li> <li>▪ Mengidentifikasi komposisi yang estetis.</li> <li>▪ Mengkomposisikan setiap unsur seni dalam masing-masing sebuah karya instalasi.</li> <li>▪ Mengkomposisikan gabungan kelima karya seni ke dalam sebuah karya instalasi.</li> <li>▪ Membahas beberapa karya instalasi komposisi pilihan.</li> </ul>		√	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Karya instalasi</li> </ul>	2		-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Media massa dan elektronik</li> <li>▪ Buku penunjang yang relevan</li> <li>▪ Internet</li> </ul>
2. Membuat sketsa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sketsa didefinisikan secara benar.</li> <li>▪ Bentuk-bentuk benda mati disketsa dengan cepat.</li> <li>▪ Makhluk hidup disketsa secara cepat.</li> <li>▪ Suasana keramaian disketsa secara cepat.</li> <li>▪ Sketsa digunakan sebagai langkah awal visualisasi sebuah ide dasar sebuah karya seni (nilai rasa ingin tahu, kerjasama, aktif dan kreatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sketsa bentuk</li> <li>▪ Sketsa makhluk hidup</li> <li>▪ Sketsa suasana ramai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengidentifikasi sketsa.</li> <li>▪ Mensketsa benda mati.</li> <li>▪ Mensketsa makhluk hidup.</li> <li>▪ Mensketsa suasana keramaian di luar ruangan.</li> <li>▪ Menggunakan sketsa sebagai awal dari visualisasi ide dasar sebuah karya seni.</li> </ul>	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Karya sketsa</li> </ul>	2	6(12)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Media massa dan elektronik</li> <li>▪ Buku penunjang yang relevan</li> <li>▪ Internet</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUGAS		PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
				TT	TM		TM	PS	PI	
3. Menggambar objek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggambar didefinisikan dengan tepat.</li> <li>Teknik menggambar dilakukan secara benar.</li> <li>Teknik pengarsiran dilakukan secara benar.</li> <li>Teknik pewarnaan dengan berbagai media warna dilakukan secara benar (nilai rasa ingin tahu, kerjasama, aktif dan kreatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teknik menggambar</li> <li>Teknik pewarnaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi menggambar.</li> <li>Menggambar contoh terpilih dengan teknik pewarnaan arsir pensil 2B.</li> <li>Menggambar contoh terpilih dengan teknik pewarnaan crayon.</li> <li>Menggambar contoh terpilih dengan teknik pewarnaan cat air.</li> </ul>	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>Karya gambar full color</li> </ul>	2	4(8)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku (CD) panduan yang relevan</li> <li>Cat air</li> <li>Crayon</li> <li>Internet</li> <li>Kertas gambar</li> <li>Media elektronik</li> <li>Media massa</li> <li>Pensil 2B</li> </ul>
4. Menggambar perspektif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar perspektif diidentifikasi secara tepat.</li> <li>Bangun dengan berbagai sudut pengambilan digambar secara tepat.</li> <li>Suasana dengan berbagai sudut pengambilan digambar secara tepat (nilai rasa ingin tahu, kerjasama, aktif dan kreatif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teknik menggambar perspektif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi gambar perspektif.</li> <li>Menggambar obyek benda mati dari berbagai sudut pengambilan (pandang).</li> <li>Menggambar obyek benda yang jamak dengan berbagai sudut pengambilan.</li> <li>Menggambar suasana diambil dari sudut pengambilan <math>\frac{3}{4}</math> atas.</li> </ul>	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>Karya gambar perspektif</li> </ul>	2	4(8)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku (CD) panduan yang relevan</li> <li>Internet</li> <li>Kertas gambar</li> <li>Media elektronik</li> <li>Media massa</li> <li>Pensil 2B</li> </ul>
5. Menggambar ilustrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sketsa, menggambar, dan ilustrasi dibedakan secara tepat.</li> <li>Kejadian (peristiwa) diilustrasikan secara tepat dan estetis.</li> <li>Komik diidentifikasi sebagai karya ilustrasi secara tepat.</li> <li>Komik strip yang bersifat satir dan lucu diilustrasikan secara tepat.</li> <li>Ilustrasi pada <i>cover</i> buku dibuat secara baik dan tepat.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teknik pembuatan ilustrasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi ilustrasi.</li> <li>Menggambar ilustrasi yang diarahkan pada sebuah artikel surat kabar.</li> <li>Mengidentifikasi sebuah komik.</li> <li>Menggambar ilustrasi komik strip yang bersifat satir dan lucu.</li> <li>Menggambar sebuah ilustrasi <i>cover</i> buku yang menggugah minat baca</li> <li>Menggambar sebuah ilustrasi pada poster persuasif.</li> </ul>	√		<ul style="list-style-type: none"> <li>Karya ilustrasi</li> </ul>	2	3(6)	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku (CD) panduan yang relevan</li> <li>Cat air</li> <li>Crayon</li> <li>Internet</li> <li>Kertas gambar</li> <li>Media elektronik</li> <li>Media massa</li> <li>Pensil 2B</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUGAS		PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
				TT	TM		TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ilustrasi pada poster dibuat secara baik dan tepat (nilai rasa ingin tahu, kerjasama, aktif dan kreatif)</li> </ul>									


Mengetahui  
Kepala Sekolah



Tsulistiana Subhan Aziz, S. Pd.  
NBM. 896615



KKK Multimedia



Purnawan, S.Kom  
NBM: 1017341

## SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah Wonosari  
 KOMPETENSI KEAHLIAN : Animasi  
 MATA PELAJARAN : Kompetensi Kejuruan Animasi  
 KELAS/SEMESTER : XII / I Ganjil  
 STANDAR KOMPETENSI : Membuat model obyek 3D bentuk hard surface dan organic  
 KODE KOMPETENSI : 073.KK.11  
 ALOKASI WAKTU : 4 X 5 X (45 menit)....

KOMPETENSI DASAR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	KKM				ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					Kp	DD	Int	Nilai KKM	TM	PS	PI	
11.1. Menjelaskan konsep bentuk model 3D (hard surface)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cermat membuat perencanaan kebutuhan dan alat.</li> <li>▪ Hati-hati dan cermat dalam menggunakan bahan dan alat.</li> <li>▪ Penjelasan konsep bentuk model 3D.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Merencanakan jumlah bahan dan jenis alat untuk menjelaskan konsep bentuk model 3D (hard surface) sesuai dengan kebutuhan.</li> <li>▪ Penggunaan bahan dan alat untuk menjelaskan konsep bentuk model 3D (hard surface) sesuai kebutuhan.</li> <li>▪ Konsep bentuk model 3D</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penggunaan alat dan bahan untuk menjelaskan konsep bentuk model 3D (hard surface) direncanakan sesuai kebutuhan (pengetahuan).</li> <li>▪ Bahan dan alat untuk menjelaskan konsep bentuk model (hard surface) digunakan sesuai standard yang ditentukan perusahaan (keterampilan)</li> <li>▪ Konsep bentuk model 3D dijelaskan. (nilai Kreatif, Inovatif, rama, mandiri)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengamatan Proses Kerja</li> <li>▪ Sikap kerja</li> <li>▪ Hasil kerja</li> <li>▪ Porto folio</li> </ul>	70	90	65	70	20	80	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Buku referensi Animasi</li> </ul>
11.2. - 11.3. -	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Cermat membuat perencanaan kebutuhan dan alat.</li> <li>▪ Hati-hati dan cermat dalam menggunakan bahan dan alat</li> <li>▪ Pembuatan bentuk model 3D (hard surface)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Merencanakan jumlah bahan dan jenis alat untuk membuat bentuk model 3D (hard surface) sesuai dengan kebutuhan.</li> <li>▪ Pengetahuan bahan dan alat untuk membuat bentuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penggunaan alat dan bahan untuk membuat bentuk model 3D (hard surface) direncanakan sesuai kebutuhan (pengetahuan)</li> <li>▪ Bahan dan alat untuk membuat bentuk model 3D (hard surface) digunakan sesuai standard yang ditentukan perusahaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengamatan Proses Kerja</li> <li>▪ Sikap kerja</li> <li>▪ Hasil kerja</li> <li>▪ Porto folio</li> </ul>	70	90	65	70	20	80	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪</li> </ul>


KOMPETENSI DASAR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	KKM				ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					Kp	DD	Int	Nilai KKM	TM	PS	PI	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>model 3D (hard surface) sesuai kebutuhan.</li> <li>Bentuk model 3D (hard surface)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>(keterampilan).</li> <li>Bentuk model 3D (hard surface) dibuat. (nilai Kreatif, Inovatif, rama, mandiri)</li> </ul>									
11.4. Menjelaskan konsep bentuk model 3D (hard surface)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cermat membuat perencanaan kebutuhan dan alat.</li> <li>Hati-hati dan cermat dalam menggunakan alat dan bahan.</li> <li>Konsep bentuk model 3D (hard surface) dijelaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merencanakan jumlah bahan dan jenis alat untuk menjelaskan konsep bentuk 3D (hard surface) direncanakan sesuai kebutuhan (pengetahuan)</li> <li>Bahan dan alat untuk menjelaskan konsep bentuk 3D (hard surface) digunakan sesuai standard yang ditentukan perusahaan (keterampilan).</li> <li>Konsep bentuk model 3D (hard surface) dijelaskan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan alat dan bahan untuk dijelaskan konsep bentuk 3D (hard surface) direncanakan sesuai kebutuhan (pengetahuan).</li> <li>Bahan dan alat untuk menjelaskan konsep bentuk 3D (hard surface) digunakan sesuai standard yang ditentukan perusahaan (keterampilan).</li> <li>Konsep bentuk model 3D (hard surface) dijelaskan. (nilai Kreatif, Inovatif, rama, mandiri)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tertulis</li> <li>Diskusi</li> <li>Pengamatan Proses Kerja</li> <li>Sikap kerja</li> <li>Hasil kerja</li> <li>Porto folio</li> </ul>	70	90	65	70	20	80	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku referensi Animasi</li> </ul>
11.6. Menerapkan konsep dalam bentuk model 3D (organic)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cermat membuat perencanaan kebutuhan dan alat.</li> <li>Hati-hati dan cermat dalam menggunakan bahan dan alat.</li> <li>Penerapan konsep dalam bentuk model 3D (organic)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Merencanakan jumlah bahan dan jenis alat untuk menerapkan konsep dalam bentuk model 3D (organic) sesuai dengan kebutuhan.</li> <li>Penggunaan bahan dan alat untuk menerapkan konsep</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan alat dan bahan untuk menerapkan konsep dalam bentuk model 3D (hard surface) direncanakan sesuai kebutuhan (pengetahuan)</li> <li>Bahan dan alat untuk menerapkan konsep dalam bentuk model 3D (hard surface) digunakan sesuai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan Proses Kerja</li> <li>Sikap kerja</li> <li>Hasil kerja</li> <li>Porto folio</li> </ul>	70	90	65	70	20	80	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku referensi Animasi</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	KKM				ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					Kp	DD	Int	Nilai KKM	TM	PS	PI	
		dalam bentuk model 3D (organic) sesuai kebutuhan. <ul style="list-style-type: none"> <li>Konsep dalam bentuk model 3D (organic)</li> </ul>	standard yang ditentukan perusahaan (keterampilan). <ul style="list-style-type: none"> <li>Konsep dalam bentuk model 3D (organic) diterapkan. (nilai Kreatif, Inovatif, rama, mandiri)</li> </ul>									

Kp : Kompleksitas (sukar-mudah) nilai 0-100  
 DD : Daya dukung (sarana) nilai 0-100  
 Int : Intake (kemampuan) nilai 0-100  
 TM : Tatap Muka  
 PS : Praktik di Sekolah (2 jam praktik di sekolah setara dengan 1 jam tata muka)  
 PI : Praktek di Industri (4 jam praktik di DU/DI setara dengan 1 jam tata muka)



KKK Animasi

  
 Purnawan, S.Kom  
 NBM: 1017341

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah	:	SMK Muhamadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	:	Produktif Multimedia
Kelas/Semester	:	X/1
Petemuan ke-	:	1
Alokasi waktu	:	1 x 45 menit (1 x pertemuan)
Standar Kompetensi	:	Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)
Kompetensi Dasar	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Mengikuti prosedur lingkungan kerja tentang kesehatan, keselamatan dan keamanan</li><li>▪ Keadaan darurat</li></ul>
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan dipatuhi dalam hubungannya dengan kebijakan organisasi legislasi yang relevan, persyaratan asuransi, dan rencana keamanan dimana sesuai.</li><li>▪ Identifikasi dan sesegera mungkin melaporkan pelanggaran prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan.</li><li>▪ Bekerja dengan aman dan dipastikan bahwa semua aktivitas kerja dilakukan dengan cara yang aman dan tidak menimbulkan bahaya bagi rekan sekerja atau masyarakat</li><li>▪ Dikenali situasi darurat dan yang potensial untuk menjadi darurat, serta ditentukan dan diambil langkah yang diperlukan dalam jangkauan tanggung jawab individu.</li><li>▪ Prosedur darurat diikuti dalam hubungannya dengan prosedur organisasi.</li><li>▪ Dicari bantuan dari kolega dan atau pihak berwenang yang lain bila dinilai perlu</li><li>▪ Detail situasi darurat dilaporkan secara akurat sebagaimana dibutuhkan dalam hubungannya dengan kebijakan organisasi.</li></ul>
Karakter	:	disiplin, teliti, jujur,, rasa ingin tahu, berani mencoba dan menanggung resiko
KKM	:	75

---

#### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat mematuhi prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja
2. Siswa dapat mengidentifikasi dan sesegera mungkin melaporkan pelanggaran prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan.
3. Siswa dapat bekerja dengan aman sehingga aktivitas kerja dilakukan dengan cara yang aman dan tidak menimbulkan bahaya bagi rekan sekerja atau masyarakat
4. Siswa dapat mengenali situasi darurat dan yang potensial untuk menjadi darurat
5. Siswa dapat mengikuti prosedur darurat jika terjadi keadaan darurat
6. Siswa dapat mencari bantuan dari kolega dan atau pihak berwenang yang lain bila dinilai perlu
7. Siswa dapat melaporkan detail situasi darurat secara akurat sebagaimana dibutuhkan dalam hubungannya dengan kebijakan organisasi.

#### **B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja
2. Keadaan darurat

#### **C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab

#### **D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Pendahuluan</b>	<b>Pendahuluan</b>	<b>5 menit</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru membuka salam dan memimpin doa</li><li>○ Mengecek kehadiran siswa dan fokus terhadap siswa yang tidak hadir.</li><li>○ Apersepsi dan motivasi : Apa yang siswa ketahui tentang kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja serta</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Siswa menjawab salam dan bedoa dengan khidmat</li><li>○ Siswa mengangkat tangan sambil berkata “hadir”.</li><li>○ Siswa menjawab apersepsi dari guru.</li></ul>	

<p>keadaan darurat ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru membacakan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	
Inti	Inti	30 menit
<p><b>a. Eksplorasi</b></p> <p>Menggalai pemahaman siswa tentang kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja serta keadaan darurat</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjelaskan tentang kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja</li> <li>○ Menjelaskan tentang keadaan darurat</li> </ul> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya jika ada yang kurang jelas.</li> </ul>	<p><b>a. Eksplorasi</b></p> <p>Siswa menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja serta keadaan darurat</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa mendengarkan penjelasan guru.</li> <li>○ Siswa mencatat penjelasan guru.</li> </ul> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa bertanya</li> </ul>	
Penutup	Penutup	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran.</li> <li>○ Guru memberikan tugas kepada siswa</li> <li>○ Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi selanjutnya</li> <li>○ Salam penutup dan doa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa menyimpulkan pelajaran dengan bimbingan dari guru.</li> <li>○ Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.</li> <li>○ Siswa mendengarkan informasikan dari guru.</li> <li>○ Siswa berdoa dan menjawab salam</li> </ul>	

## E. SUMBER BELAJAR

Rusdi. 2012. *Bahan Ajar SMK*. Diambil dari <https://ram196.blogspot.com?m=1>.

## F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Bagi guru
  - a) Modul tentang CorelDraw
  - b) Internet yang relevan.
  - c) Software CorelDraw
  - d) Power point
  - e) Laptop dan LCD
2. Bagi Siswa
  - a) Modul tentang CorelDraw
  - b) Sumber dari internet yang relevan.

## G. PENILAIAN

1. Penilaian Kognitif  
Teknik Penilaian : Tes  
Bentuk Penilaian : Ulangan
2. Penilaian Afektif  
Teknik Penilaian : Non tes  
Bentuk Penilaian : Pengamatan
3. Penilaian Psikomotor  
Teknik Penilaian : Tes  
Bentuk Penilaian : Prosedur Kerja

### Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

CATATAN :

**Nilai Akhir =  $(\text{skor kognitif} + \text{skor afektif} + \text{skor psikomotorik}) \times 10$**

3

Wonosari, 11 Agustus 2015

Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, ST

NBM. : 1156310

Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani

NIM. 12520244012

## LAMPIRAN

### A. Materi Pembelajaran

#### **Tujuan K3 (Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup**

- ▶ Mencegah dan mengurangi kecelakaan
- ▶ Mencegah dan mengurangi bahaya peledakan
- ▶ Memberi kesempatan atau jalan menyelamatkan diri pada waktu kejadian yang berbahaya
- ▶ Memberi pertolongan pada kecelakaan
- ▶ Memberi alat-alat pelindungan diri pada para pekerja
- ▶ Mencegah dan mengendalikan timbul atau menyebarkan suhu, kelembaban, debu, kotoran, asap, uap, gas, hembusan angin, cuaca, sinar atau radiasi, suara dan getaran
- ▶ Mencegah dan mengendalikan timbulnya penyakit akibat kerja baik fisik maupun psychis, peracunan, infeksi dan penularan
- ▶ Memelihara kebersihan, kesehatan dan ketertiban
- ▶ Memperoleh keserasian antara tenaga kerja, alat kerja, lingkungan, cara dan proses kerjanya
- ▶ Mengamankan dan memperlancar pekerjaan bongkar-muat, perlakuan dan penyimpanan barang
- ▶ Memperoleh penerangan yang cukup dan sesuai;
- ▶ Menyelenggarakan suhu dan lembab udara yang baik
- ▶ Mencegah terkena aliran listrik yang berbahaya

#### **Prosedur Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) Dalam penggunaan Komputer**

##### **Pengaturan Kabel**

Pengaturan kabel ini perlu diperhatikan karena setiap pengaturan kabel yang kurang baik dapat berakibat fatal, seperti, kebakaran, kerusakan periferal, dll.

Tips Pengaturan kabel:

1. Aturilah susunan kabel secara baik dan rapi
2. Gunakan pengikat kabel jika kabel terlalu panjang.
3. Gunakan stop kontak, dan kabel berkualitas baik.
4. Periksa stop kontak atau sumber listrik, jangan sampai ada yang longgar karena aliran listrik yang tidak stabil berpotensi merusak perangkat keras komputer dan mengakibatkan korsleting.

5. Ikatkan/rekatkan kabel pada penyangga, untuk mengatur letak kabel.
6. Perhatikan buku panduan anda.

### **Peletakan Komponen Komputer Keyboard**

Keyboard merupakan salah satu sumber penyebab penyakit akibat kerja, yaitu berupa pegal, sakit pada jari tangan dan nyeri pada otot tangan.

Untuk mengatasinya:

- Letakkan keyboard dengan posisi lebih rendah dari monitor, namun tidak terlalu rendah
- Gunakan keyboard yang ergonomis
- Gunakan keyboard yang tidak tombolnya tidak terlalu keras atau terlalu empuk

### **Peletakan Komponen Komputer Mouse**

Penempatan mouse yang tidak benar dapat mengakibatkan rasa pegal dan sakit pada tangan

Cara mengatasi

- Letakkan mouse di samping keyboard
- Sesuaikan tangan yang biasa Anda gunakan untuk bekerja
- Aturlah agar setting mouse menjadi left handed melalui sistem operasi

### **Peletakan Komponen Komputer Printer**

- Printer dapat juga menimbulkan penyakit akibat kerja dengan komputer. Suara bising printer seringkali mengganggu pengguna komputer.
- Printer yang baik pada umumnya tidak menimbulkan kebisingan, sedangkan printer yang tidak baik menimbulkan kebisingan yang cukup tinggi.
- Untuk itu, penggunaan printer dot matrix yang sangat bising sangat tidak dianjurkan, kecuali dalam kondisi tertentu.

### **Peletakan Komponen Komputer CPU ( Central Processing Unit )**

Bagian dari perangkat komputer ini tidak boleh langsung bersentuhan dengan tangan (basah) karena aliran listrik yang ada pada CPU dapat menyengat manusia.

### **Pengaturan Meja Komputer**

1. Dilengkapi dengan alat sandaran kaki (foot rest)
2. Bagian bawah meja memberikan ruang gerak bebas bagi kaki
3. Tinggi meja sekitar 55-75 cm (d disesuaikan dengan ukuran kursinya dan juga disesuaikan dengan tinggi operatornya

### **Pengaturan Kursi Komputer**

1. Kursi fleksibel yang dapat mengikuti lekuk punggung
2. Sandaran punggung (back rest) dan tingginya dapat diatur
3. Tinggi kursi dapat disesuaikan dengan kaki pengguna komputer
4. Dilengkapi dengan 5 kaki dan diberi roda sehingga tidak mudah jatuh dan mudah digerakkan ke segala arah

### **Pengaturan Pencahayaan**

- Tempatkan sumber cahaya sedemikian rupa sehingga kilau atau pantulan cahaya pada layar dapat diminimalisir
- Usahakan menempatkan layar monitor sedemikian rupa sehingga bagian samping monitor menghadap jendela
- Hindari menggunakan sumber cahaya yang sangat terang
- Gunakan cahaya tak langsung yang dipantulkan oleh tembok, lantai rumah, langit-langit rumah, dan lain-lain
- Hilangkan pantulan cahaya apa pun pada monitor anda

### **Ruangan Komputer dan Kualitas Udara**

Syarat ruangan komputer yang baik:

- Ruangan tidak bocor dan tidak lembab
- Ruangan tidak terkena sinar matahari langsung
- Temperatur dan kelembaban ruangan dapat diatur
- Ruangan bebas debu dan partikel lainnya, termasuk asap rokok
- Ruangan bebas dari zat-zat kimia dan cairan lainnya

### **PROSEDUR PENANGANAN DARURAT**

**Prinsip dasar penanganan keadaan darurat (Pasmajaya 2008) :**

- Pastikan keamanan tempat kecelakaan ketika melakukan pertolongan
- Pakailah metode pertolongan yang cepat, mudah dan efisien
- Gunakanlah sumber daya yang ada baik alat, manusia atau sarana pendukung lainnya
- Buatlah catatan usaha-usaha pertolongan yang telah dilakukan yang memuat identitas korban tempat dan waktu kejadian. Catatan digunakan untuk mendapat rujukan atau pertolongan tambahan

### **Tahapan secara umum pertolongan pertama**

- Jangan panik

- Hindarkan korban dari kecelakaan berikutnya
- Perhatikan pernafasan dan denyut jantung korban
- Perhatikan tanda-tanda shock
- Jangan memindahkan korban secara terburu-buru
- Segera transportasikan korban ke tempat pertolongan

### CONTOH PENANGANAN KASUS

Kasus	Penanganan
Pingsan	Baringkan korban secara terlentang, tinggikan tungkai melebihi jantung, longgarkan pakaian yang menghambat pernafasan, beri udara segar, selimuti korban, biarkan istirahat, bila taksegerra sadar rujuk ke instalasi kesehatan
Dehidra si	Beri minuman untuk mengganti cairan yang hilang dan mengganti elektrolit yang lemah
Asma	Tenangkan korban, bawa korban ketempat yang sejuk, posisikan setengah duduk, berikan/ bantu oksigen (bila diperlukan)
Memar	Kompres dengan air dingin, balut, tinggikan bagian luka
Luka	Bersihkan luka dengan antiseptik, tutup luka dengan kassa steril, balut/tekan jika pendarahan besar, jika lecet biarkan luka terbuka agar kering
Luka Bakar	Matikan api dengan memutuskan oksigen, luka ditutup perban yang tak dapat melekat pada luka, jika terjadi luka bakar pada muka posisi kepala harus lebu tinggi dari tubuh

### B. Lembar Penilaian

#### 1. Penilaian Kognitif

Tes Tertulis Materi Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup  
Butir Soal dan Bobot Nilai

1. Sebutkan (5) Tujuan K3 ! (skor 10)
2. Bagaimana Pengaturan Meja dan Kursi Komputer yang sesuai dengan standar yang baik ? (skor 15)
3. Apa yang Anda ketahui tentang Prosedur Penanganan Darurat ? (skor 10)
4. Sebutkan 4 Prinsip Dasar Penanganan Darurat ! (10)
5. Sebutkan (10) Standar Keamanan dan Kesehatan dalam menggunakan Komputer ! (skor 40)

6. Bagaimana Standar Ruang Komputer yang baik ? (10)
7. Bagaimana cara alternatif untuk menangani limbah komputer ? (skor 5)

## 2. Penilaian Afektif

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang Diamati				Skor akhir
		kedisiplinan	kejujuran	ketertiban	kesopanan	
1						
2						
3						

Skor akhir = jumlah skor sluruh aspek x 5

Rubrik Penilaian Afektif :

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kedisiplinan	Siswa disiplin dalam ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang disiplin ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak disiplin proses pembelajaran	3
2.	Kejujuran	Siswa jujur ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang jujur ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak jujur ketika proses pembelajaran	3
4.	Ketertiban	Siswa tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak tertib dalam	3

		mengikuti proses pembelajaran.	
5.	Kesopanan	Siswa sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	3

### 3. Penilaian Psikomotor

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang diamati					Skor akhir
		keaktifan	keterampilan	kreativitas	hasil karya	kerapian	

Skor per aspek antara 10-20

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

- Sekolah : SMK Muhamadiyah Wonosari
- Mata Pelajaran : Produktif Multimedia
- Kelas/Semester : X/1
- Petemuan ke- : 2
- Alokasi waktu : 1 x 45 menit (1 x pertemuan)
- Standar Kompetensi :  
Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)
- Kompetensi Dasar :  
  - Memelihara standar keamanan pribadi
  - Menyediakan umpan balik pada kesehatan, keselamatan dan keamanan
- Indikator :  
  - Digunakan pakaian keamanan yang sesuai, sepatu dan perlengkapan perlindungan pribadi.
  - Pengukuran dilakukan untuk mencegah luka atau kerusakan yang berhubungan dengan aktivitas tempat kerja dan mengontrol bahaya tempat kerja.
  - Dilakukan semua penanganan manual dalam hubungannya dengan persyaratan legal, kebijakan perusahaan dan panduan kesehatan dan keselamatan nasional.
  - Bantu mempertahankan lingkungan kerja dalam kondisi yang aman
  - Identifikasi isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja yang membutuhkan perhatian.
  - Ditingkatkan isu kesehatan dan keselamatan yang berhubungan dengan pekerjaan dengan orang yang didesain dalam hubungannya dengan persyaratan organisasi dan legislasi
- Karakter : disiplin, teliti, jujur, rasa ingin tahu, kerjasama
- KKM : 75
-

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menggunakan pakaian keamanan yang sesuai, sepatu dan perlengkapan perlindungan pribadi.
2. Siswa dapat melakukan pengukuran untuk mencegah luka atau kerusakan yang berhubungan dengan aktivitas tempat kerja dan mengontrol bahaya tempat kerja.
3. Siswa dapat melakukan semua penanganan manual dalam hubungannya dengan persyaratan legal, kebijakan perusahaan dan panduan kesehatan dan keselamatan nasional.
4. Siswa dapat membantu mempertahankan lingkungan kerja dalam kondisi yang aman
5. Siswa dapat mengidentifikasi isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja yang membutuhkan perhatian.
6. Siswa dapat meningkatkan isu kesehatan dan keselamatan yang berhubungan dengan pekerjaan dengan orang yang didesain dalam hubungannya dengan persyaratan organisasi dan legislasi

#### B. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Standar keamanan pribadi
- b. Isu kesehatan dan keselamatan tempat kerja yang membutuhkan perhatian

#### C. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab

#### D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
Pendahuluan	Pendahuluan	5 menit
<ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru membuka salam dan memimpin doa</li><li>○ Mengecek kehadiran siswa dan fokus terhadap siswa yang tidak hadir.</li><li>○ Apersepsi dan motivasi : Apa yang siswa ketahui tentang standar keamanan pribadi dan isu kesehatan di tempat</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Siswa menjawab salam dan berdoa dengan khidmat</li><li>○ Siswa mengangkat tangan sambil berkata “hadir”.</li><li>○ Siswa menjawab apersepsi dari guru.</li></ul>	

<p>kerja?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru membacakan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	
Inti	Inti	30 menit
<p><b>a. Eksplorasi</b></p> <p>Menggali pemahaman siswa tentang standar keamanan pribadi dan isu kesehatan di tempat kerja</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjelaskan tentang standar keamanan pribadi dan isu kesehatan di tempat kerja</li> </ul> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya jika ada yang kurang jelas.</li> </ul>	<p><b>a. Eksplorasi</b></p> <p>Siswa menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang standar keamanan pribadi dan isu kesehatan di tempat kerja</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa mendengarkan penjelasan guru.</li> <li>○ Siswa mencatat penjelasan guru.</li> </ul> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa bertanya</li> </ul>	
Penutup	Penutup	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran.</li> <li>○ Guru memberikan tugas kepada siswa</li> <li>○ Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi selanjutnya</li> <li>○ Salam penutup dan doa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa menyimpulkan pelajaran dengan bimbingan dari guru.</li> <li>○ Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.</li> <li>○ Siswa mendengarkan informasikan dari guru.</li> <li>○ Siswa berdoa dan menjawab salam</li> </ul>	

## E. SUMBER BELAJAR

Rusdi. 2012. *Bahan Ajar SMK*. Diambil dari <https://ram196.blogspot.com?m=1>.

## F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Bagi guru
  - a) Modul tentang CorelDraw
  - b) Internet yang relevan.
  - c) Software CorelDraw
  - d) Power point
  - e) Laptop dan LCD
2. Bagi Siswa
  - a) Modul tentang CorelDraw
  - b) Sumber dari internet yang relevan.

## G. PENILAIAN

1. Penilaian Kognitif  
Teknik Penilaian : Tes  
Bentuk Penilaian : Ulangan
2. Penilaian Afektif  
Teknik Penilaian : Non tes  
Bentuk Penilaian : Pengamatan
3. Penilaian Psikomotor  
Teknik Penilaian : Tes  
Bentuk Penilaian : Prosedur Kerja

### Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

CATATAN :

**Nilai Akhir** =  $(\text{skor kognitif} + \text{skor afektif} + \text{skor psikomotorik}) \times 10$

Wonosari, 18 Agustus 2015

Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, ST

NBM. : 1156310

Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani

NIM. 12520244012

## LAMPIRAN

### A. Materi Pembelajaran

#### Standar Keamanan dan Kesehatan dalam menggunakan Komputer

- ▶ Jarak pandang ideal: 50-70 cm atau 20-30 inchi
- ▶ Jangan melihat ke arah monitor terus-menerus
- ▶ Atur pencahayaan dalam ruangan (jangan terlalu gelap atau terlalu terang)
- ▶ Gunakan layar pelindung (filter screen) pada monitor
- ▶ Atur resolusi layar dan kontras warna monitor
- ▶ Hindari penggunaan huruf yang kecil
- ▶ Hindari menggunakan warna-warna panas (merah, kuning, orange) pada layar monitor. Gunakan warna-warna dingin seperti biru muda, putih keabu-abuan
- ▶ Menggunakan jenis monitor yang baik yaitu jenis LCD, karena efek radiasinya rendah
- ▶ Posisi Kepala dan leher
  - Posisi kepala dan leher harus tegak
  - Wajah menghadap langsung kelayar monitor
  - Leher tidak boleh membungkuk atau mengadah karena hal ini dapat menyebabkan sakit pada leher
- ▶ Posisi Punggung
  - Posisi punggung yang tegak
  - Tidak miring ke kiri atau ke kanan
  - Tidak membungkuk dan tidak bersandar terlalu miring ke belakang
- ▶ Posisi Pundak
  - Posisi pundak tidak terlalu terangkat dan tidak terlalu ke bawah
  - Bila otot-otot di bahu masih tegang, ini berarti posisi pundak belum benar
- ▶ Posisi Lengan
  - Mengetik dan menggunakan mouse yang nyaman.
  - Tangan berada disamping badan
  - Siku membentuk sudut yang lebih besar dari 90 derajat
- ▶ Posisi Kaki
  - Kaki harus dapat diletakan di lantai atau sandaran kaki
  - Seluruh tapak kaki menyentuh lantai
  - Siku kaki yang membentuk sudut tidak kurang dari 90 derajat.



Untuk meminimalkan terjadinya kecelakaan di tempat kerja ada beberapa hal yang harus di pahami oleh semua pihak, antara lain :

- Pengusaha menetapkan dan memelihara prosedur untuk mengidentifikasi resiko K3 secara sistematis
- Identifikasi meliputi potensi bahaya dan resiko yang nyata dan potensi kecelakaan kerja dan situasi darurat
- Dilakukan evaluasi resiko dan melakukan pencegahan yang sesuai
- Manager, penyelia pekerja juga terlibat dalam identifikasi resiko dan pengaruhnya terhadap K3LH

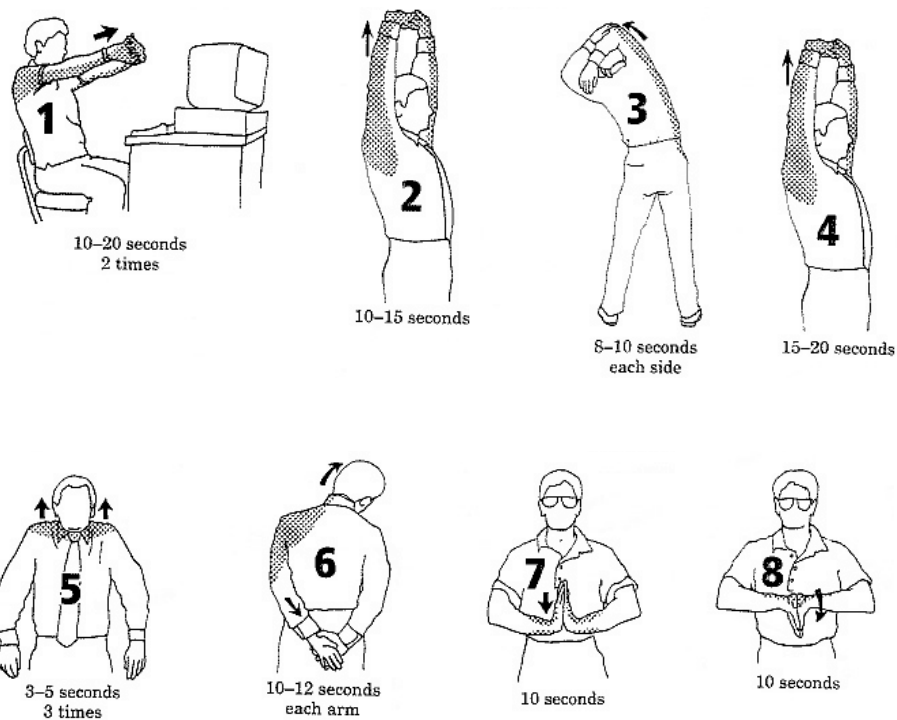
Selain aspek k3 anda juga harus memperhatikan aspek lingkungan hidup, saat ini limbah komputer sudah menjamur di sudut-sudut kota, ini perlu menjadi perhatian khusus untuk kita.

Untuk menangani masalah limbah komputer, anda dapat memilih beberapa alternatif berikut:

- Menjual limbah-limbah komputer kepada pembelinya, untuk kemudian didaur ulang.
- Mengolahnya menjadi bentuk lain, seperti kerajinan, atau yang lainnya.
- Menggunakannya kembali, atau mengambil bagian-bagian yang masih dapat digunakan

### TIPS TAMBAHAN

- Istirahat sebentar (5 menit tiap jam), kemudian lakukan olahraga kecil
- Agar mata tidak kering, seringlah berkedip dan sesekali pindahkan arah pandangan mata keluar ruangan atau pijat kelopak mata secara lembut
- Olahraga Tangan  
Kepalkan tangan dan release, lenturkan tangan dan jari tangan. Ulangi 3 kali.
- Olahraga Punggung dan Bahu  
Berdiri tegak, letakkan tangan kanan anda pada bahu kiri dan gerakkan kepala ke belakang perlahan. Lakukan hal yang sama pada bahu kanan
- Olahraga Leher dan Kepala  
Gerakkan kepala ke samping dari kanan ke kiri dan kembali ke ke kiri. Gerakkan kepala ke belakang dan ke depan.
- Olahraga di Depan Meja dan Komputer  
Lakukan pelenturan ini tiap jam. Dan pastikan untuk berdiri dan jalan-jalan disekitar meja anda.



## B. Lembar Penilaian

### 1. Penilaian Kognitif

Tes Tertulis Materi Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup  
Butir Soal dan Bobot Nilai

1. Sebutkan (5) Tujuan K3 ! (skor 10)
2. Bagaimana Pengaturan Meja dan Kursi Komputer yang sesuai dengan standar yang baik ? (skor 15)
3. Apa yang Anda ketahui tentang Prosedur Penanganan Darurat ? (skor 10)
4. Sebutkan 4 Prinsip Dasar Penanganan Darurat ! (10)
5. Sebutkan (10) Standar Keamanan dan Kesehatan dalam menggunakan Komputer ! (skor 40)
6. Bagaimana Standar Ruang Komputer yang baik ? (10)
7. Bagaimana cara alternatif untuk menangani limbah komputer ? (skor 5)

### 2. Penilaian Afektif

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang Diamati				Skor akhir
		kedisiplinan	kejujuran	ketertiban	kesopanan	
1						
2						
3						

Skor akhir = jumlah skor sluruh aspek x 5

Rubrik Penilaian Afektif :

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kedisiplinan	Siswa disiplin dalam ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang disiplin ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak disiplin proses pembelajaran	3
2.	Kejujuran	Siswa jujur ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang jujur ketika	4

		proses pembelajaran	
		Siswa tidak jujur ketika proses pembelajaran	3
4.	Ketertiban	Siswa tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	3
5.	Kesopanan	Siswa sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	3

### 3. Penilaian Psikomotor

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang diamati					Skor akhir
		keaktifan	keterampilan	kreativitas	hasil karya	kerapian	

Skor per aspek antara 10-20

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SMK Muhamadiyah Wonosari  
Mata Pelajaran : Produktif Multimedia  
Kelas/Semester : X/1  
Petemuan ke- : 1  
Alokasi waktu : 2 x 45 menit (1 x pertemuan)  
Standar Kompetensi :  
Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia  
Kompetensi Dasar : Menjelaskan kaidah estetika dan etika seni grafis (nirmana)  
Indikator :  
▪ Lima unsur seni diidentifikasi secara benar.  
▪ Faktor pembentuk komposisi estetis diidentifikasi secara tepat.  
▪ Setiap unsur seni dikomposisikan secara estetis.  
▪ Gabungan kelima unsur seni dikomposisikan secara estetis  
Karakter : nilai rasa ingin tahu, teliti, kerjasama, aktif dan kreatif  
KKM : 75

---

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat mengidentifikasi lima unsur seni secara benar.
2. Siswa dapat mengidentifikasi faktor pembentuk komposisi estetis secara tepat.
3. Siswa dapat mengkomposisikan setiap unsur seni secara estetis.
4. Siswa dapat mengkomposisikan gabungan kelima unsur seni secara estetis

**B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Unsur seni
2. Komposisi estetis

**C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

#### D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
Pendahuluan	Pendahuluan	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru membuka salam dan memimpin doa</li> <li>○ Mengecek kehadiran siswa dan fokus terhadap siswa yang tidak hadir.</li> <li>○ Apersepsi dan motivasi : Apa yang siswa ketahui tentang seni grafis ?</li> <li>○ Guru membacakan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa menjawab salam dan berdoa dengan khidmat</li> <li>○ Siswa mengangkat tangan sambil berkata “hadir”</li> <li>○ Siswa menjawab apersepsi dari guru.</li> <li>○ Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	
Inti	Inti	70 menit
<p><b>a. Eksplorasi</b> Menggali pemahaman siswa tentang seni grafis</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjelaskan tentang lima unsur seni</li> <li>○ Menjelaskan tentang faktor pembentuk komposisi estetis</li> <li>○ Mengenalkan software CorelDraw</li> <li>○ Mendemonstrasikan software CorelDraw</li> </ul> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya jika ada yang kurang jelas.</li> </ul>	<p><b>a. Eksplorasi</b> Siswa menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang seni grafis</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa mendengarkan penjelasan guru.</li> <li>○ Siswa mencatat penjelasan guru.</li> <li>○ Siswa membuka software CorelDraw</li> <li>○ Siswa mencoba software CorelDraw</li> </ul> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa bertanya</li> </ul>	

Penutup	Penutup	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran.</li> <li>○ Guru memberikan tugas kepada siswa</li> <li>○ Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi selanjutnya</li> <li>○ Salam penutup dan doa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa menyimpulkan pelajaran dengan bimbingan dari guru.</li> <li>○ Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.</li> <li>○ Siswa mendengarkan informasikan dari guru.</li> <li>○ Siswa berdo'a dan menjawab salam</li> </ul>	

#### E. SUMBER BELAJAR

CECEP BUDIMAN. 2007. *MODUL BELAJAR DAN LATIHAN CorelDRAW 12*.

Diambil dari : <https://budiman2zone.files.wordpress.com/2009/02/modul-coreldraw-12.pdf>.

NANIK SRI RAHAYU. 2013. *Desain Multimedia*. Malang : Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Otomotif dan Elektronika.

Okta Piyanti. 2012. *MODUL MENERAPKAN PRINSIP-PRINSIP SENI GRAFIS DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MULTIMEDIA (SENI GRAFIS)*.  
Diambil dari:

<https://oktapiyanti.files.wordpress.com/2011/09/microsoft-word-modul-seni-grafis.pdf>.

#### F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Bagi guru

- a) Modul tentang CorelDraw
- b) Internet yang relevan.
- c) Software CorelDraw
- d) Power point
- e) Laptop dan LCD

2. Bagi Siswa

- a) Modul tentang CorelDraw
- b) Sumber dari internet yang relevan.

#### G. PENILAIAN

1. Penilaian Kognitif
  - a. Teknik Penilaian : Tes
  - b. Bentuk Penilaian : Tugas
2. Penilaian Afektif
  - a. Teknik Penilaian : Non tes
  - b. Bentuk Penilaian : Pengamatan
3. Penilaian Psikomotor
  - a. Teknik Penilaian : Tes
  - b. Bentuk Penilaian : Tugas Membuat Karya

**Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)**

Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

CATATAN :

**Nilai Akhir** =  $(\text{skor kognitif} + \text{skor afektif} + \text{skor psikomotorik}) \times 100$

3

Wonosari, 11 Agustus 2015

Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL



Yuli Fitriana Normalita, ST

Fety Dian Andriyani

NBM. : 1156310

NIM. 12520244012

## LAMPIRAN

### A. Materi Pembelajaran

**Estetika** adalah hal yang mempelajari kualitas keindahan dari obyek, maupun daya impuls dan pengalaman estetik pencipta dan pengamatannya.

Estetika dalam konteks penciptaan menurut John Hopper merupakan bagian dari filsafat yang berkaitan dengan proses penciptaan karya yang indah

#### **Prinsip dan unsur desain**

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk titik dan garis, bentuk (form), tekstur, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual.

#### **Kaidah-kaidah komposisi :**

- Proporsi  
Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lainnya, dan antara setiap bagian dengan keseluruhan pada suatu komposisi.
- Keseimbangan (balance)
  - Keseimbangan dalam karya seni rupa adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan tetapi saling memerlukan karena dapat menciptakan satu kesatuan. Ada beberapa pola dalam menentukan keseimbangan, yaitu:
  - Keseimbangan simetris yaitu menggambarkan dua bentuk, ukuran dan jarak yang sama dalam sebuah komposisi.
  - Keseimbangan asimetris yaitu menggambarkan sebuah komposisi yang bentuk. Ukuran dan jaraknya tidak sama antara satu dengan yang lainnya.
  - Keseimbangan segi tiga yaitu menggambarkan sebuah komposisi yang mempunyai/mengesankan segi tiga.
  - Keseimbangan sentral yaitu menggambarkan sebuah komposisi yang memusat di tengah-tengah (berpusat di suatu titik).
- Irama  
Dalam seni rupa irama tidak bisa didengar, tetapi hanya bisa dirasakan dan dipahami oleh perasaan orang yang memiliki kepekaan estetis. Irama dalam seni rupa adalah kesan gerak yang timbul dari keselarasan unsur-unsur seni rupa dalam sebuah komposisi. Irama dapat dibentuk dengan tiga cara yaitu:
  - Dengan perpaduan unsur-unsur seni rupa yang berhubungan/sejenis (harmoni) atau yang bertentangan/tidak sejenis (kontras).

- Dengan pemunculan (repetisi) unsur-unsur yang sama dalam sebuah komposisi.
- Dengan variasi bentuk, jarak, ukuran dan arah unsur-unsur seni rupa dalam sebuah komposisi.
- Kesatuan  
Setiap karya seni rupa dibentuk oleh unsur-unsurnya tidak tampil secara terpisah-pisah, melainkan harus saling berhubungan dan membentuk suatu kesatuan yang utuh, bermakna dan harmonis.

### **Perencanaan desain**

- Syarat-syarat yang ditentukan dalam penyatuan (desainer, pemasaran, dan produksi)
- Kecocokan adanya prinsip ilmu pengetahuan dengan teknik komputer dan mesin produksi
- Sesuai dengan lingkungan (masyarakat setempat)
- Kecocokan sifat desain dari satu bagian dengan bagian lain
- Kemungkinan desain dan cara pemecahannya

**5 Unsur seni** sangat penting dalam pembentukan komposisi estetis secara tepat. 5 Unsur seni tersebut adalah :

#### 1. Garis (Line)

Garis adalah sekumpulan titik yang berdampingan secara memanjang dan memanjang dan memiliki dua buah ujung. Garis tidak seperti yang dilihat mata atau penglihatan. Pada dasarnya garis adalah ilusi optic, yang tercipta karena perbedaan warna, jarak, dan cahaya. Garis dalam desain grafis dibagi menjadi :

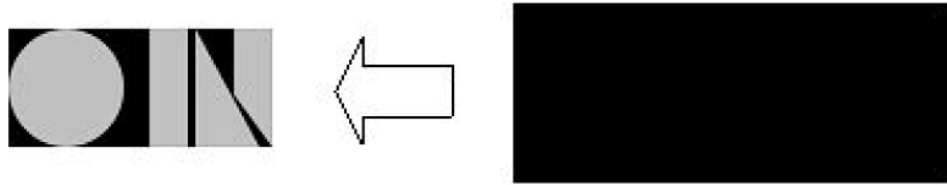
- vertikal,  
Garis vertikal atau garis tegak lurus memberi kesan stabilitas, kekuatan dan kemegahan.
- horisontal,  
Garis lurus atau garis horizontal memberi kesan sugesti kesenangan atau sesuatu yang bergerak
- diagonal,
- Kurva

#### 2. Bentuk

Macam-macam bentuk :

Berdasarkan susunan yang mem-bentuk ruang dibedakan menjadi tiga macam, yaitu

- Karakter
- Simbol
- Bentuk



### Fungsi Bentuk

Fungsi bentuk antara lain :

- Menghiasi
- Pelengkap
- Elemen dasar

Fungsi lain bentuk adalah :

- Logo
- Border

### 3. Ruang

Dalam dasar grafis, ruang kosong pun diperlukan. Ruang kosong digunakan untuk menjelaskan atau menegaskan keberadaan persepsi kedalaman atau jarak sehingga seolah-olah terlihat oleh indera penglihatan mata, objek terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, kosong dan padat.

#### Fungsi Ruang

Ruang digunakan untuk lebih memudahkan sebagai elemen ruang bernafas bagi mata pembaca atau audiensi dalam mencerna desain.

### 4. Textur

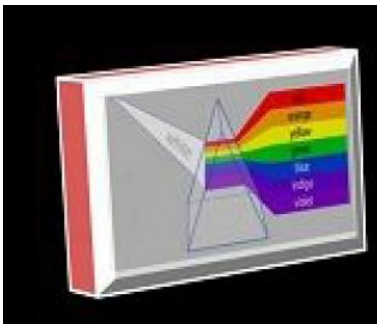
Tekstur adalah elemen desain yang terlihat dan terasa seolah-olah ada rasa permukaan, yang dibuat sedemikian rupa sehingga membentuk rupa fisik, seperti kusam, kasar, mengkilap, kontras, kayu dan bulu. Tekstur digunakan supaya desain lebih natural atau tampak alami.



## 5. Warna

Warna adalah elemen terpenting dalam desain grafis. Warna menjadi indikator pembeda antara satu objek dengan yang lain. Di samping itu warna memiliki dampak sugesti tersendiri di berbagai kebudayaan.

Dari sudut pandang ilmu fisika, warna dihasilkan dari representasi sinar putih yang dihasilkan oleh matahari atau bola lampu pada spektrum prisma.



### Pengenalan CorelDraw

- **Daftar Menu Program**

Berbagai perintah pengoperasian mulai dari menyimpan file, membuka file, mengatur ukuran halaman, dan menampilkan berbagai menu bantuan.

- **Command Shortcut**

Berisi ikon-ikon jalan pintas (shortcut) pengoperasian berbagai perintah penting dari daftar menu program.

- **Tools Options**

Isi bar ini akan berubah-ubah sesuai dengan jenis tool yang dipakai dan macam objek yang tengah dipilih. Isinya tidak jauh dari berbagai fitur pengoperasian tambahan yang dimiliki oleh sebuah tool.

- **ToolBox**

Berisi berbagai peralatan untuk membuat berbagai macam objek gambar dan fitur tambahan yang berhubungan dengan kualitas visual gambar (warna, garis dan efek).

- **Ruler**

Penggaris bantuan yang dapat dipakai sebagai panduan dalam menentukan batas-batas area penataan objek.

- **Canvas**









Tempat mencurahkan segala bentuk kreatifitas gambar yang dibuat.









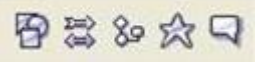
- **Command Fly-Out**















Ekspansi atau menu tambahan dari beberapa perintah menu dan juga toolbox yang sedang aktif. Lokasinya bisa dipindahkan, disembunyikan atau ditutup.





- **Color Bar**  
Bar untuk menentukan pewarnaan garis (outline) dan isi (fill) objek.
- **Information Box**  
Sebagai bar informasi mengenai objek yang sedang aktif.
- **Page Control**  
Mengontrol tampilan halaman pada sebuah dokumen yang memiliki banyak halaman.
- **Cursor Position**  
Menunjukkan posisi kursor dalam perhitungan ukuran yang sama pada penggaris (ruler).
- **Window Control**  
3 (tiga) buah ikon untuk menyembunyikan, membesarkan/mengecilkan dan menutup windows canvas (dokumen). Berguna sewaktu bekerja dengan banyak dokumen.

### ToolBox

No	Ikon	Fungsi
1.	 Pick Tool (V)	Memilih, memanipulasi dan mengontrol objek
2.	 Shape Tool (F10)  Knife Tool (C),  Eraser Tool (X),  Smudge Brush,  Roughen Brush,  Free Transform Tool (E)	Memanipulasi objek kurva  Knife Tool, Memotong objek yang memiliki bidang, sekaligus melakukan break-apart Eraser Tool, Melobangi objek bidang dan akan membuat kurva baru sesuai pergerakan arah mouse. Smudge Brush, Untuk mengubah bagian garis outline pada objek dengan cara draging Roughen Brush, digunakan untuk mengubah bagian outline pada garis vektor dari objek Free Tranfor Tool, untuk memutar objek dengan bebas
3.	 Freehand Tool	Untuk membuat garis tunggal dan kurva

	 <p>Bezier Tool (P)</p> <p>Artistic Media Tool (B),</p> <p>Pen Tool,</p> <p>Polyline Tool,</p> <p>3 Point Curve Tool,</p> <p>Interactive Connector Tool,</p> <p>Dimension Tool</p>	<p>Bezier Tool, Membuat garis lurus berupa kurva</p> <p>Artistic Media Tool, Membuat garis dengan gaya artistik.</p> <p>Pen Tool, Membuat kurva garis dengan satu segment</p> <p>Polyline Tool, Membuat garis tunggal dan kurva</p> <p>3 Point Curve, Untuk membuat kurva dengan 3 langkah (titik awal, luas area, batas akhir)</p> <p>Interactive Connector Tool, Untuk menghubungkan dua buah objek dengan satu garis penghubung</p> <p>Dimension Tool, Membuat garis berisi informasi ukuran objek.</p>
4.	 Zoom Tool (Z)	Memperbesar / memperkecil tampilan objek
	 Hand Tool (H)	Menggeser halaman dokumen dengan draging
5.	 Rectangle Tool (M)	Membuat objek kotak
	 3 Point Rectangle Tool	Membuat objek kotak dalam 3 langkah (Arah – Luas – Batas)
6.	 Ellipse Tool (L)	Membuat objek lingkaran
	 3 Point Ellipse Tool	Membuat objek lingkaran dalam 3 langkah (Arah – Luas – Batas)
7.	 Star Shape	Membuat objek bintang dan variasi bentuk bintang lainnya
	 <p>Basic Shape,</p> <p>Arrow Shape,</p> <p>Flowchart Shape,</p>	<p>Basic Shape, Membuat berbagai macam bentuk objek yang umum</p> <p>Arrow Shape, Membuat objek panah dan variasinya</p> <p>Flowchart Shape, Membuat objek berupa</p>

	Callout Shape	simbol-simbol flowchart Callout Shape, Membuat objek kotak dialog dan label
8.	 Interactive Blend Tool (W)  Interactive Contour Tool,  Interactive Distortion Tool,  Interactive Envelope Tool,  Interactive Extrude Tool,  Interactive Drop Shadow Tool,  Interactive Transparency Tool	Membuat duplikasi objek artistik dan perubahannya diantara dua buah objek  Interactive Contour Tool, Membuat duplikasi artistik objek bersangkutan Interactive Distortion Tool, Mebuat efek artistik perubahan bentuk objek Interactive Envelope Tool, Membuat efek artistik perubahan bentuk pada titik-titik yang ada Interactive Extrude Tool, Membuat efek artistik 3 dimensi Interactive Drop Shadow Tool, Membuat efek bayangan Interactive Transparency Tool, Membuat efek transparan
9.	 Text Tool (T)	Membuat objek teks dan paragraph teks
10.	 Polygon Tool (Y)  Graph Paper Tool (D)   Spiral Tool (A)	Membuat objek segi banyak dan bintang  Graph Paper Tool, Membuat objek gabungan yang terdiri dari kotak-kotak yang membentuk tabel Spiral Tool, Membuat objek spiral
11.	 Paintbucket Tool   Eyedropper Tool	Mengisi warna pada area isi sebuah objek  Menentukan warna
12.	 Outline Tool  Outline Pen Dialog,	Memanipulasi tipe, warna dan ketebalan outline Outline Pen Dialog, Menentukan properti (tipe) outline sebuah objek Outline Color Dialog, Menentukan

	<p>Outline Color Dialog,</p> <p>No Outline,</p> <p>Hairline Outline,</p> <p>½ Point Outline,</p> <p>1 Point Outline,</p> <p>2 Point Outline,</p> <p>8 Point Outline,</p> <p>16 Point Outline,</p> <p>24 Point Outline,</p> <p>Color Docker Window</p>	<p>properti (warna) outline sebuah objek</p> <p>No Outline, Menghilangkan outline</p> <p>Hair Outline, Membuat outline tipis</p> <p>½ Point Outline, Membuat outline ½ point</p> <p>1 Point Outline, Membuat outline 1 point</p> <p>2 Point Outline, Membuat outline 2 point</p> <p>8 Point Outline, Membuat outline 8 point</p> <p>16 Point Outline, Membuat outline 16 point</p> <p>24 Point Outline, Membuat outline 24 point</p> <p>Color Docker Window, Mengatur warna</p>
13.	<p> Fill Tool</p> <p></p> <p>Fill Color Dialog,</p> <p>Fountain Fill Dialog,</p> <p>Pattern Fill Dialog,</p> <p>Texture Fill Dialog,</p> <p>Postscript Fill Dialog,</p> <p>No Fill,</p> <p>Color Docker Window</p>	<p>Memanipulasi pewarnaan isi objek (fill)</p> <p>Fill Color Dialog, Menentukan properti (warna) fill sebuah objek</p> <p>Fountain Fill Dialog, Menentukan properti (warna) gradasi fill sebuah objek</p> <p>Pattern Fill Dialog, Menentukan fill sebuah objek dengan pattern</p> <p>Texture Fill Dialog, Menentukan fill sebuah objek dengan tekstur</p> <p>Postscript Fill Dialog, Menentukan fill sebuah objek dengan postscript</p> <p>No Fill, Menghilangkan warna fill</p> <p>Color Docker Window, Mengatur warna</p>
14.	<p> Interactive Fill Tool</p> <p></p> <p>Interactive Mesh Fill Tool</p>	<p>Menerapkan berbagai macam fill</p> <p>Menampilkan grid-grid yang berkaitan pada sebuah objek</p>

## B. Lembar Penilaian

### 1. Penilaian Kognitif

## Tes Tertulis Materi Seni Grafis

### Butir Soal dan Bobot Nilai

1. Sebutkan dan Jelaskan 5 unsur seni ! (skor 20)
2. Sebutkan 5 fungsi desain grafis ! (skor 20)
3. Sebutkan dan Jelaskan 4 Kaidah-kaidah Komposisi ! (skor 20)
4. Sebutkan 5 tools yang terdapat pada tool box CorelDraw beserta fungsinya ! (skor 20)
5. Jelaskan cara membuka dan menutup lembar kerja di dalam software CorelDraw ! (skor 20)

## 2. Penilaian Afektif

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang Diamati				Skor akhir
		kedisiplinan	kejujuran	ketertiban	kesopanan	
						1
2						
3						

Skor akhir = jumlah skor sluruh aspek x 5

Rubrik Penilaian Afektif :

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kedisiplinan	Siswa disiplin dalam ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang disiplin ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak disiplin proses pembelajaran	3
2.	Kejujuran	Siswa jujur ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang jujur ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak jujur ketika proses pembelajaran	3

4.	Ketertiban	Siswa tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	3
5.	Kesopanan	Siswa sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	3

### 3. Penilaian Psikomotor

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang diamati					Skor akhir
		keaktifan	keterampilan	kreativitas	hasil karya	kerapian	

Skor per aspek antara 10-20

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah : SMK Muhamadiyah Wonosari  
Mata Pelajaran : Produktif Multimedia  
Kelas/Semester : X/1  
Petemuan ke- : 2  
Alokasi waktu : 2 x 45 menit (1 x pertemuan)  
Standar Kompetensi :  
Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia  
Kompetensi Dasar : Membuat sketsa  
Indikator :  
▪ Sketsa didefinisikan secara benar  
▪ Bentuk-bentuk benda mati, makhluk hidup, suasana disketsa dengan cepat.  
▪ Sketsa digunakan sebagai langkah awal visualisasi sebuah ide dasar sebuah karya seni  
Karakter : nilai rasa ingin tahu, teliti, kerjasama, aktif dan kreatif  
KKM : 75

---

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat mendefinisikan sketsa secara benar.
2. Siswa dapat membuat sketsa bentuk-bentuk benda mati, makhluk hidup, suasana dengan cepat.
3. Siswa dapat mevisualisasikan ide dasar karya seni dengan sketsa

**B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Sketsa bentuk
2. Sketsa makhluk hidup
3. Sketsa suasana ramai

**C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

#### D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
Pendahuluan	Pendahuluan	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru membuka salam dan memimpin doa</li> <li>○ Mengecek kehadiran siswa dan fokus terhadap siswa yang tidak hadir.</li> <li>○ Apersepsi dan motivasi : Apakah siswa pernah membuat sketsa?</li> <li>○ Guru membacakan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa menjawab salam dan berdoa dengan khidmat</li> <li>○ Siswa mengangkat tangan sambil berkata “hadir”.</li> <li>○ Siswa menjawab apersepsi dari guru.</li> <li>○ Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	
Inti	Inti	70 menit
<p><b>a. Eksplorasi</b> Menggali pemahaman siswa tentang sketsa</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjelaskan tentang sketsa</li> <li>○ Memberi contoh gambar-gambar sketsa</li> <li>○ Mendemonstrasikan menggunakan software CorelDraw</li> </ul> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya jika ada yang kurang jelas.</li> </ul>	<p><b>a. Eksplorasi</b> Siswa menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang seni grafis</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa mendengarkan penjelasan guru.</li> <li>○ Siswa memperhatikan penjelasan guru.</li> <li>○ Siswa membuka software CorelDraw</li> <li>○ Siswa mencoba menggunakan software CorelDraw</li> </ul> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa bertanya</li> </ul>	

Penutup	Penutup	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran.</li> <li>○ Guru memberikan tugas kepada siswa</li> <li>○ Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi selanjutnya</li> <li>○ Salam penutup dan doa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa menyimpulkan pelajaran dengan bimbingan dari guru.</li> <li>○ Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.</li> <li>○ Siswa mendengarkan informasikan dari guru.</li> <li>○ Siswa berdoa dan menjawab salam</li> </ul>	

### E. SUMBER BELAJAR

CECEP BUDIMAN. 2007. *MODUL BELAJAR DAN LATIHAN CorelDRAW 12*.

Diambil dari : <https://budiman2zone.files.wordpress.com/2009/02/modul-coreldraw-12.pdf>.

NANIK SRI RAHAYU. 2013. *Desain Multimedia*. Malang : Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Otomotif dan Elektronika.

### F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Bagi guru
  - a) Modul tentang CorelDraw
  - b) Internet yang relevan.
  - c) Software CorelDraw
  - d) Power point
  - e) Laptop dan LCD
2. Bagi Siswa
  - a) Modul tentang CorelDraw
  - b) Sumber dari internet yang relevan.

### G. PENILAIAN

1. Penilaian Kognitif
  - Teknik Penilaian : Tes
  - Bentuk Penilaian : Tugas
2. Penilaian Afektif
  - Teknik Penilaian : Non tes
  - Bentuk Penilaian : Pengamatan
3. Penilaian Psikomotor

Teknik Penilaian : Tes  
Bentuk Penilaian : Tugas Membuat Karya

**Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)**

Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

CATATAN :

**Nilai Akhir** =  $\frac{\text{skor kognitif} + \text{skor afektif} + \text{skor psikomotorik}}{3} \times 10$

3

Wonosari, 18 Agustus 2015

Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL



Yuli Fitriana Normalita, ST

NBM. : 1156310



Fety Dian Andriyani

NIM. 12520244012

## LAMPIRAN

### A. Materi Pembelajaran

Sket (sketch) merupakan gambaran atau lukisan yang kasar, ringan, semata-mata garis besar atau belum selesai. Kadang kala hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja.

Sketsa atau sket (sketch) secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana bagi sebuah lukisan. Dalam pengertian itu, sketsa lebih merupakan gambar kasar, bersifat sementara, baik diatas kertas maupun diatas kanvas, dengan tujuan untuk dikerjakan lebih lanjut sebagai lukisan.

Manfaat sketsa adalah sebagai berikut

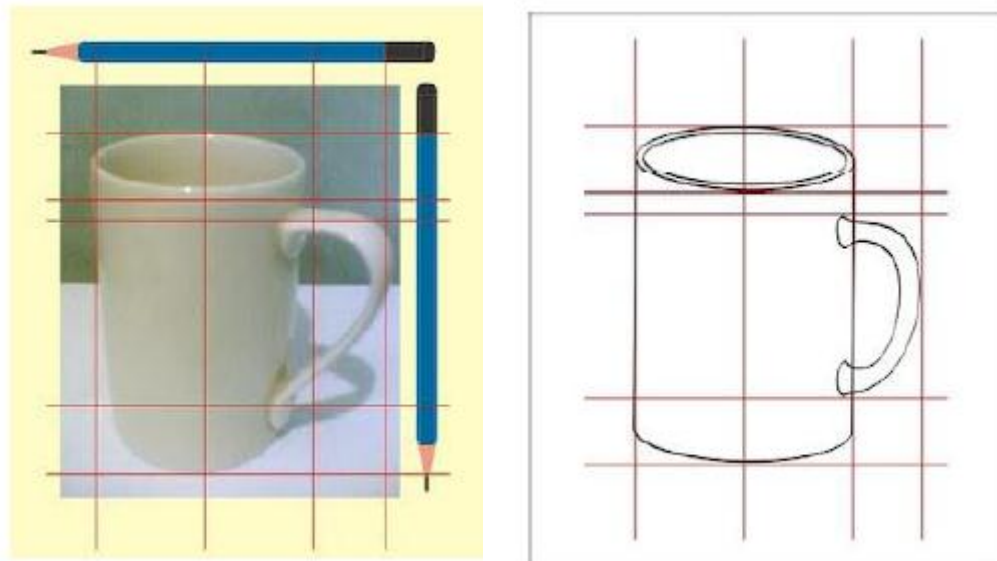
- Untuk memberikan gambaran tema
- Meminimalisir kesalahan
- Mempertajam pengamatan
- Meningkatkan kemampuan mengkoordinasi hasil pengamatan dan ketrampilan tangan
- Ada beberapa aturan yang perlu diperhatikan dalam membuat gambar sketsa :
- Membuat kerangka gambar yang terdiri dari garis-garis vertikal, horizontal, diagonal maupun garis melengkung secara tipis-tipis.
- Menggambar garis sekundernya, misalnya melukis kerangka kotak/kubus dalam keadaan tipis.
- Menebalkan garis-garis sketsa yang sudah benar. Ketebalan sesuai dengan karakter jenis garis yang diinginkan

#### **Membuat Sketsa Benda**

Ada beberapa kemampuan yang harus dikuasai dalam menggambar alam benda yaitu :

- Memilih dan menyusun benda yang akan digambar serta menentukan sudut pandang yang baik.
- Mentransformasikan bentuk tiga dimensi ke atas bidang dua dimensi dengan garis dan unsur lainnya.
- Menjadikan ilusi tiga dimensi terhadap benda yang digambar dengan menerapkan prinsip perspektif, memberikan warna dan gelap terang.
- Mentransformasikan karakter benda yang digambar misalnya karakter benda keras, lunak, liat, dan pejal.

Dalam mentransformasikan wujud tiga dimensional menjadi gambar dua dimensional pengetahuan dan keterampilan tentang perspektif sangat membantu untuk menciptakan ilusi keruangan. Selain itu, kemampuan membuat skala dari ukuran sebenarnya menjadi lebih kecil atau lebih besar adalah hal penting. Biasanya menggambar alam benda jarang menerapkan ukuran yang lebih besar dari obyek aslinya, paling besar sama dengan ukuran sebenarnya (life size). Menggambar alam benda yang ukurannya lebih kecil dan disesuaikan dengan ukuran kertas, pengukuran skalanya dapat dilakukan dengan teknik yang sangat sederhana tetapi efektif. Dengan hanya menggunakan batang pensil, tangan direntangkan lurus ke depan dan pensil dipegang tegak lurus diarahkan kepada benda yang digambar, mata dipicingkan lalu ibu jari digunakan untuk menandai ukuran benda yang digambar pada batang pensil itu kemudian digunakan sebagai skala gambar pada kertas gambar



### **Menggambar Sketsa Makhluk Hidup**

Makhluk hidup (tumbuhan, binatang dan manusia) lebih membutuhkan kecermatan jika ingin dituangkan dalam media gambar. Menggambar tumbuhan dan binatang ada perbedaannya, misalnya tumbuhan yang diam dapat diamati secara tetap, sedangkan binatang tidak karena selalu bergerak. Oleh sebab itu, untuk menggambar binatang secara langsung lebih memerlukan kecepatan dan ketajaman penglihatan dibanding menggambar tumbuhan.

Menggambar tumbuh-tumbuhan sama dengan menggambar obyek lainnya. Yang penting adalah bagaimana melakukan persepsi terhadap bentuk, warna dan karakter dari setiap jenis dan kelompok tumbuhan itu, kemudian dipindahkan ke atas bidang gambar.

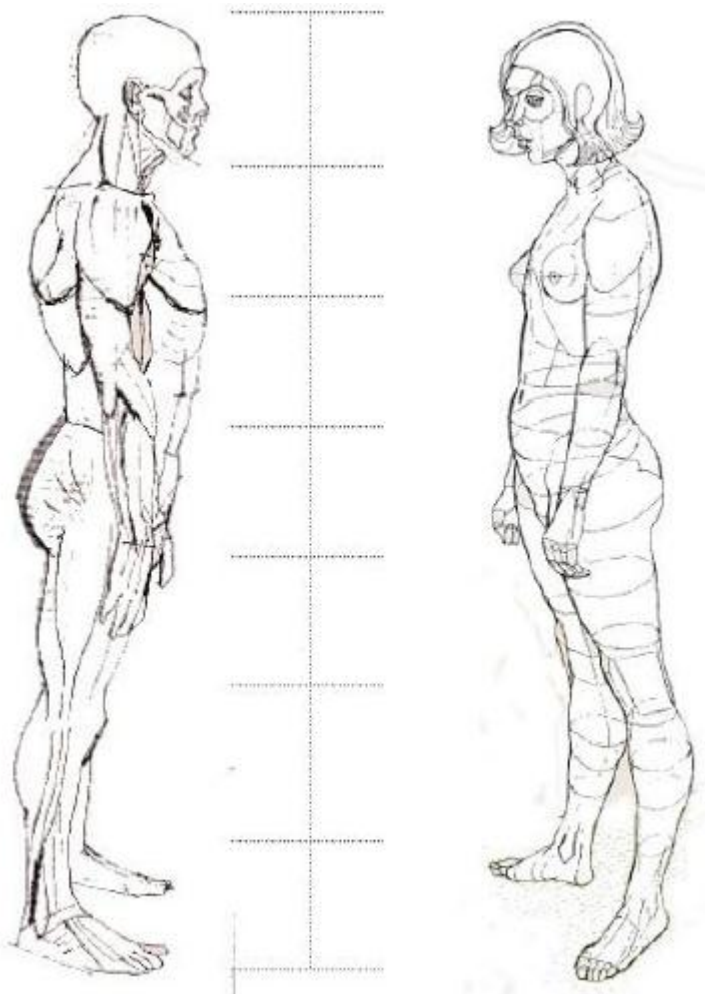
Binatang sangat kaya akan rupa. Untuk itu, dalam menggambar binatang diperlukan pengenalan terhadap bentuk dan anatomi setiap kelompok binatang itu. Bentuk

binatang melata berbeda dengan bentuk binatang air, binatang menyusui berkaki empat berbeda bentuknya dengan binatang kelompok unggas. Bahkan dalam satu kelompok terdapat pula perbedaannya; misalnya dalam kelompok binatang menyusui, bentuk kuda berbeda dengan bentuk anjing berbeda pula dengan bentuk sapi.

Menggambar manusia memerlukan keterampilan dan ketekunan yang lebih dibanding menggambar obyek lainnya. Hal ini disebabkan karena bentuk tubuh manusia memiliki anatomi tubuh dan plastisitas yang kompleks dan sekaligus indah. Untuk dapat menguasainya dibutuhkan pengetahuan tentang anatomi plastis tubuh manusia, yaitu tentang fenomena permukaan bentuk tubuh manusia.

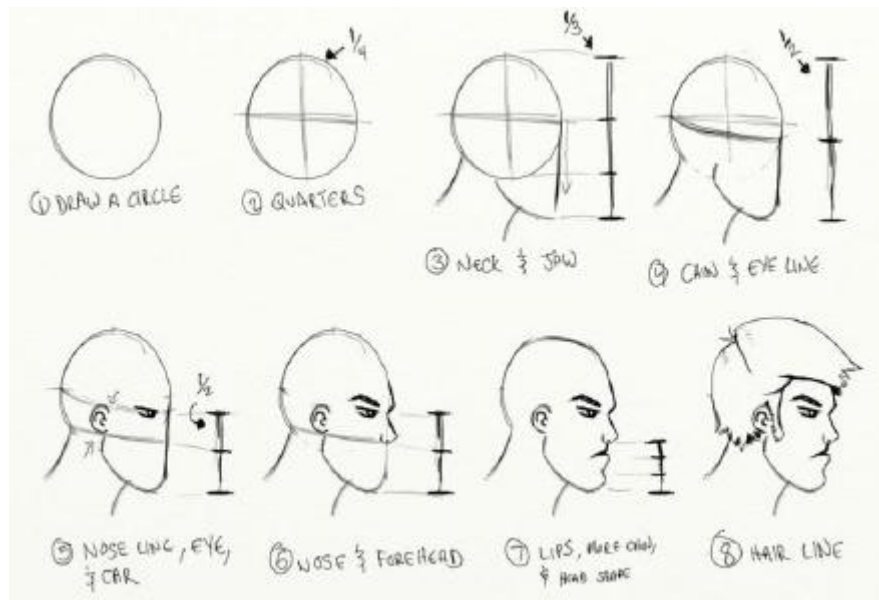
Seniman Yunani Kuno sangat tertarik pada keindahan tubuh, mereka mendapatkan proporsi ideal tinggi manusia adalah tujuh setengah kali panjang kepalanya, sedangkan Leonardo Da Vinci mematok proporsi ideal tinggi manusia adalah delapan kali tinggi kepalanya.

Anatomi tubuh manusia memang rumit, namun demikian, untuk memudahkan memahami dan menggambarinya perlu diketahui terlebih dahulu bentuk dasarnya. Bahwa bentuk dasar tubuh manusia jika dikembalikan ke bentuk esensinya dapat menjadi rangkaian bentuk silinder bervolume serta terbentuk oleh otot-otot utama sebagai gambar berikut



Sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya, bahwa tinggi tubuh manusia dewasa normal tingginya 7,5 – 8 tinggi kepalanya, namun menjadi berbeda pada tinggi tubuh remaja, anak dan bayi. Selain ukuran tinggi tubuh, adapula ciri khusus pada bentuk tubuh wanita maupun laki-laki. Hal yang paling menonjol pada perbedaan tubuh wanita dan laki-laki, wanita pinggulnya lebih lebar dibanding bahunya sedang laki-laki sebaliknya.

Berikut ini adalah contoh urutan yang dapat dilakukan jika ingin menggambar wajah manusia :



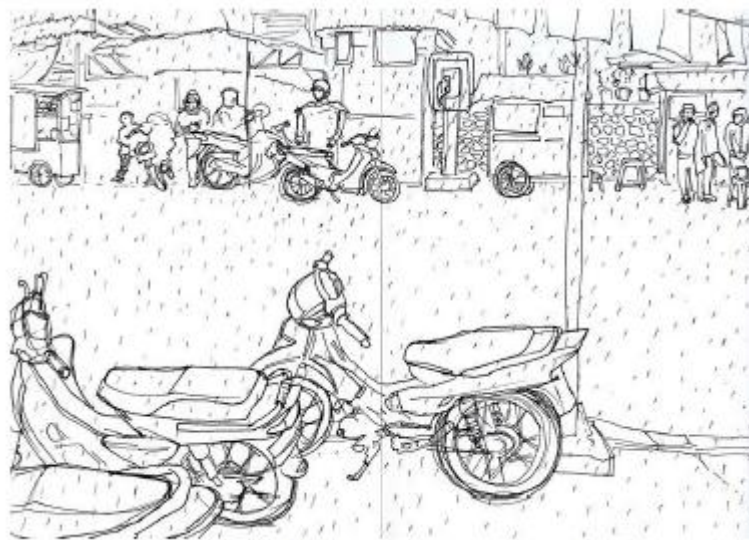
### Menggambar Sketsa Suasana

Tema sketsa lebih banyak dikaitkan dengan subyek yang diangkat dari penggarapan obyek-obyek outdoor. Dalam hal ini, pemandangan diluar seperti kebun, ladang, perkampungan padat, keramaian kota, gedung-gedung dan kesibukan orang dipasar merupakan obyek menarik yang menggugah pelukis untuk membuat sketsa melalui pengalaman langsung. Kontak langsung melalui pengamatan untuk mendapatkan impresi dan mengembangkan imajinasi menjadi bagian penting dari proses penciptaan dan pemilihan tema dalam sketsa. Dalam proses kerja seperti ini tentulah banyak diperoleh keuntungan, antara lain mempertajam pengamatan, meningkatkan kepekaan dan kemampuan koordinasi mata dan ketrampilan tangan.

Terdapat dua pendekatan dalam menggunakan garis sebagai media ungkapan sketsa, yaitu pendekatan kontur dan pendekatan gestur. Pada pendekatan kontur, sketsa dihadirkan dengan garis-garis tunggal seakan tak terputus, sebagai batas yang mengelilingi bentuk subyek-subyeknya tanpa harus kehilangan spontanitasnya. Garis-garis yang dibentuk secara free-hand ini tampak eksplisit, tajam dan presisi. Tak ada garis yang salah. Tak ada garis yang diulang dan berlebihan, apalagi arsir.

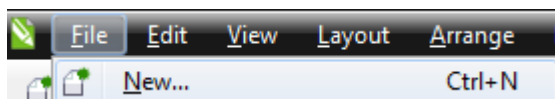
Pada pendekatan gestur, sketsa dibentuk oleh garis-garis yang dihadirkan dengan gesekan tangan secara kontinyu sepanjang proses penciptaan. Dengan cara ini, bentuk sketsa lebih merupakan impresi namun menjadi mengabur, karena banyak garis yang saling menumpuk.

Dalam menggambar suasana keramaian, gambarlah secara keseluruhan, hindarkan keinginan untuk menggambar secara detail. Pertimbangkan obyek-obyek gambar yang akan ditampilkan dalam gambar sketsa maupun yang hendak dihilangkan. Ada banyak jenis pohon, bukit, rumah, sungai, sawah dan lain-lain. Semuanya dapat menjadi obyek gambar yang menarik.

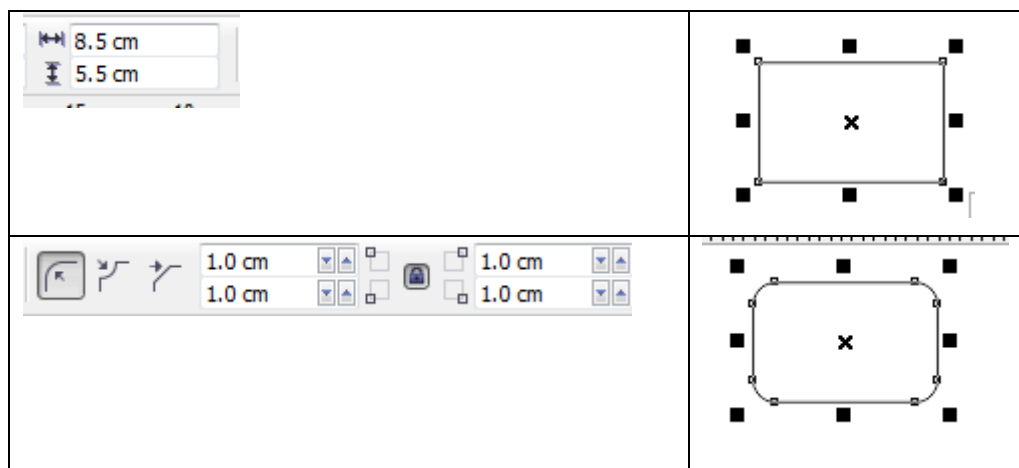


### Membuat Kartu Nama dengan CorelDraw

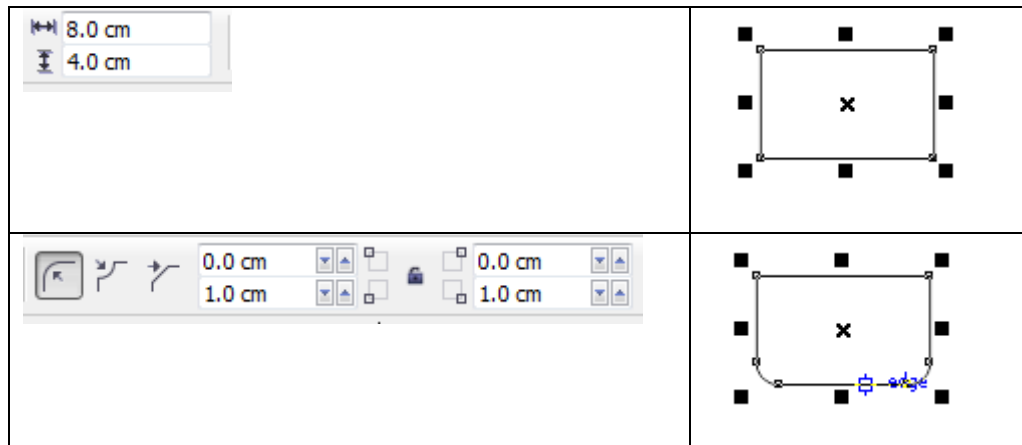
1. Membuka CorelDraw dan bukalah dokumen baru dengan klik File – New



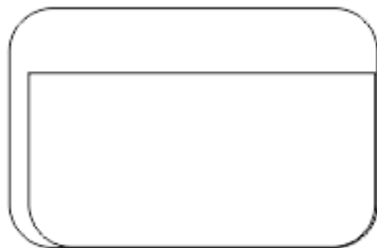
2. MEMBUAT objek kotak, ukuran 8.5 cm x 5.5 cm, memberikan nilai 1 cm untuk tiap sudutnya, memberi warna merah



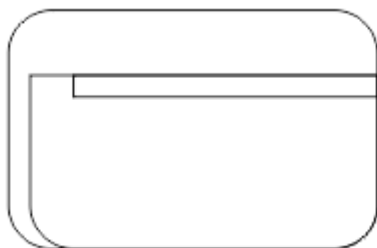
- Membuat lagi obyek kotak dengan ukuran 8 cm x 4 cm, memberikan nilai 0 cm untuk sudut kiri atas dan kanan atas, memberikan nilai 1 cm untuk sudut kiri bawah dan kanan bawah, ENTER, memberi warna putih



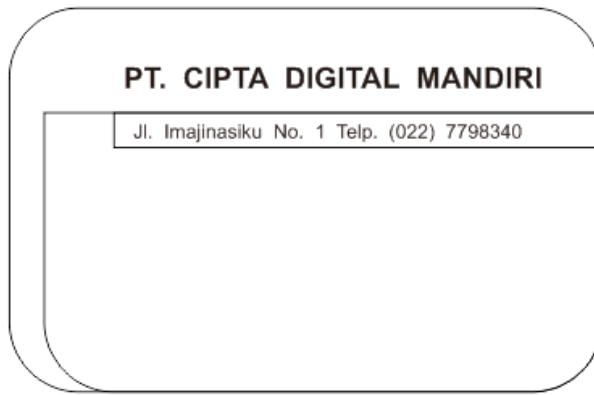
- Menyeleksi kedua objek tadi tekan tombol R agar rata KANAN, kemudian menekan tombol B untuk rata BAWAH



- Membuat objek kotak, ukuran 7 cm x 0.5 cm, memberi warna hitam
- Menyeleksi kotak hitam dengan kotak putih (Klik objek kotak hitam, menekan tombol SHIFT kemudian klik objek kotak putih), menekan tombol T agar rata atas, dan R agar rata kanan



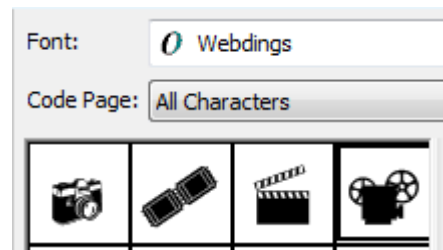
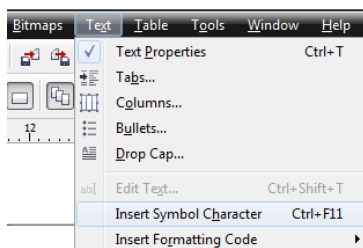
- Membuat objek teks : PT. CIPTA MEDIA MANDIRI, Font : Arial, Size : 12, Warna : Bebas, posisikan seperti dalam gambar
- Membuat objek teks : Jl. Imajinasiku No. 1 Telp. (022) 7798340, Font : Arial, Size : 8, Warna : Bebas, memposisikan seperti dalam gambar



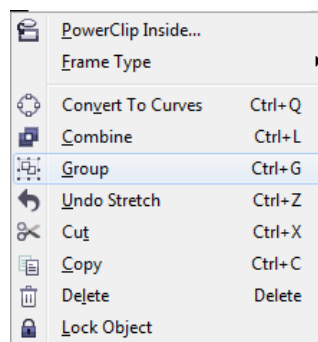
9. Membuat objek lingkaran ukuran 1.5 cm x 1.5 cm, warna Fill : Black, Outline : White



10. Mengambil Character dari Text – Insert Character, Font : Webdings, mengubah ukurannya menjadi 1 cm x 1 cm, memberikan warna Fill : PUTIH, warna outline : HITAM



11. Menyeleksi objek lingkaran dengan objek character, menekan tombol C, kemudian menekan tombol E, melakukan group kedua objek tersebut dengan klik kanan pilih Grup,



12. Memosisikan seperti pada gambar



13. Membuat objek teks : sesuai NAMA ANDA, Font, Size, Warna : Bebas, Style : Underline
14. Membuat objek teks : General Manager, Font, Size, Warna : Bebas
15. Membuat Paragraph Teks : Alamat ENTER, Jl. Karyaku No. 100 Telp. (022) 7798243 Bandung, ENTER Font, Size, Warna disesuaikan.
16. Mengatur posisinya seperti terlihat pada gambar



## B. Lembar Penilaian

### 1. Penilaian Kognitif

Tes Tertulis Materi Seni Grafis

Butir Soal dan Bobot Nilai

1. Apa yang Anda ketahui tentang Steksa ?
2. Sebutkan 5 manfaat Sketsa !
3. Jelaskan secara singkat cara menggambar Sketsa Benda
4. Jelaskan secara singkat cara menggambar Sketsa Makhluk Hidup !
5. Jelaskan secara singkat cara menggambar Sketsa Suasana Ramai !

### 2. Penilaian Afektif

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang Diamati				Skor akhir
		kedisiplinan	kejujuran	ketertiban	kesopanan	
1						

2						
3						

Skor akhir = jumlah skor sluruh aspek x 5

Rubrik Penilaian Afektif :

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kedisiplinan	Siswa disiplin dalam ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang disiplin ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak disiplin proses pembelajaran	3
2.	Kejujuran	Siswa jujur ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang jujur ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak jujur ketika proses pembelajaran	3
4.	Ketertiban	Siswa tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	3
5.	Kesopanan	Siswa sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	3

### 3. Penilaian Psikomotor

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang diamati					Skor akhir
		keaktifan	keterampilan	kreativitas	hasil karya	kerapian	

Skor per aspek antara 10-20

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah	: SMK Muhamadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	: Produktif Multimedia
Kelas/Semester	: X/1
Petemuan ke-	: 3
Alokasi waktu	: 2 x 45 menit (1 x pertemuan)
Standar Kompetensi	: Menerapkan Prinsip-prinsip Seni Grafis dalam Desain Komunikasi Visual untuk Multimedia
Kompetensi Dasar	: Menggambar objek
Indikator	: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Menggambar didefinisikan dengan tepat.</li><li>▪ Teknik menggambar dilakukan secara benar.</li><li>▪ Teknik pengarsiran dilakukan secara benar.</li><li>▪ Teknik pewarnaan dengan berbagai media warna dilakukan secara benar</li></ul>
Karakter	: nilai rasa ingin tahu, kerjasama, aktif dan kreatif
KKM	: 75

---

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat mendefinisikan 'menggambar' dengan tepat
2. Siswa dapat melakukan teknik menggambar secara benar
3. Siswa dapat melakukan teknik pengarsiran secara benar
4. Siswa dapat melakukan teknik pewarnaan dengan berbagai media warna secara benar

**B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Teknik menggambar
2. Teknik pewarnaan

**C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

#### D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
Pendahuluan	Pendahuluan	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru membuka salam dan memimpin doa</li> <li>○ Mengecek kehadiran siswa dan fokus terhadap siswa yang tidak hadir.</li> <li>○ Apersepsi dan motivasi : Apakah siswa pernah menggambar dan melakukan pewarnaan ?</li> <li>○ Guru membacakan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa menjawab salam dan berdoa dengan khidmat</li> <li>○ Siswa mengangkat tangan sambil berkata “hadir”.</li> <li>○ Siswa menjawab apersepsi dari guru.</li> <li>○ Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.</li> </ul>	
Inti	Inti	70 menit
<p><b>a. Eksplorasi</b> Menggali pemahaman siswa tentang ‘menggambar’ dan pewarnaan</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Menjelaskan tentang menggambar</li> <li>○ Menjelaskan tentang pewarnaan</li> <li>○ Mendemonstrasikan menggunakan software CorelDraw</li> </ul> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya jika ada yang kurang jelas.</li> </ul>	<p><b>a. Eksplorasi</b> Siswa menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang ‘menggambar’ dan pewarnaan</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa mendengarkan penjelasan guru.</li> <li>○ Siswa memperhatikan penjelasan guru.</li> <li>○ Siswa membuka software CorelDraw</li> <li>○ Siswa mencoba menggunakan software CorelDraw</li> </ul> <p><b>c. Konfirmasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa bertanya</li> </ul>	

Penutup	Penutup	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran.</li> <li>○ Guru memberikan tugas kepada siswa</li> <li>○ Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi selanjutnya</li> <li>○ Salam penutup dan doa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa menyimpulkan pelajaran dengan bimbingan dari guru.</li> <li>○ Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.</li> <li>○ Siswa mendengarkan informasikan dari guru.</li> <li>○ Siswa berdoa dan menjawab salam</li> </ul>	

## E. SUMBER BELAJAR

Abdul Azis. 2015. *Menggambar Bentuk*. Diakses dari <http://sen1budaya.blogspot.com/2013/08/menggambar-bentuk.html>.

Admin. 2015. *KUNCI UTAMA MENYEMPURNAKAN TEKNIK ARSIR*. Diakses dari <http://www.panduanmenggambar.com/kunci-utama-menyempurnakan-teknik-arsir/>.

Admin. 2015. *Menggambar*. Diakse dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Menggambar>.

Miga. 2013. *TEKNIK-TEKNIK MENGGAMBAR BENTUK*. Diakses dari <http://sincio.blogspot.com/2013/02/teknik-teknik-menggambar-bentuk.html>.

NANIK SRI RAHAYU. 2013. *Desain Multimedia*. Malang : Pusat Pengembangan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Otomotif dan Elektronika.

Sandi Prima. 2014. *MACAM MACAM TEKNIK MENGGAMBAR BENTUK DAN MODEL*. Diakses dari <http://sandiprima.blogspot.com/2014/12/sebelumnya-membahas-teknik-menggambar.html>.

## F. MEDIA PEMBELAJARAN

### 1. Bagi guru

- a) Modul tentang CorelDraw
- b) Internet yang relevan.
- c) Software CorelDraw
- d) Power point
- e) Laptop dan LCD

### 2. Bagi Siswa

- a) Modul tentang CorelDraw
- b) Sumber dari internet yang relevan.

## G. PENILAIAN

1. Penilaian Kognitif

Teknik Penilaian : Tes

Bentuk Penilaian : Tugas

2. Penilaian Afektif

Teknik Penilaian : Non tes

Bentuk Penilaian : Pengamatan

3. Penilaian Psikomotor

Teknik Penilaian : Tes

Bentuk Penilaian : Tugas Membuat Karya

### Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

CATATAN :

**Nilai Akhir** =  $\frac{(\text{skor kognitif} + \text{skor afektif} + \text{skor psikomotorik})}{3} \times 10$

3

Wonosari, 21 Agustus 2015

Guru Pembimbing



Yuli Fitriana Normalita, ST

NBM. : 1156310

Mahasiswa PPL



Fety Dian Andriyani

NIM. 12520244012

## LAMPIRAN

### A. Materi Pembelajaran

Menggambar adalah kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar.

Kebanyakan karya dengan cara menggambar adalah representasi dari ingatan atau [imajinasi] seorang juru gambar. Subjek ini bisa berupa tampilan realistis dalam kehidupan sehari-hari seperti potret, setengah realistis seperti karya-karya sketsa, atau yang benar-benar mementingkan gaya gambar seperti kartun, karikatur, atau gambar abstrak.

Menggambar bentuk adalah kegiatan menggambar yang dilakukan dengan melihat model yang ditempatkan secara langsung di hadapan penggambar. Objek yang digambar adalah benda-benda diam, seperti vas bunga, ember, kotak alat-alat, dan sejenisnya. Jika yang digambar adalah manusia, tidak dikatakan sebagai menggambar bentuk, tetapi menggambar model. Jadi, dapat dikatakan bahwa tidak semua kegiatan menggambar objek atau benda alam dan makhluk hidup dapat disebut sebagai menggambar bentuk.

**Secara garis besar, dalam kajian seni rupa kita dapat menggolongkan bentuk atas dua macam, yaitu berikut.**

- Bentuk geometris, yaitu bentuk-bentuk tertentu yang terukur dan dapat didefinisikan, seperti lingkaran, bola, persegi, tabung, limas, dan sebagainya. Bentuk geometris sering juga dikatakan sebagai bentuk mutlak atau murni.
- Bentuk organis, yaitu bentuk alamiah yang sudah mengalami perkembangan, tidak lagi terukur dan sukar didefinisikan, misalnya bentuk pohon, burung, atau kuda.

**Faktor atau unsur-unsur yang mendapat perhatian dalam kegiatan menggambar bentuk adalah berikut:**

1. *Bentuk dan proporsi* (perbandingan ukuran antara bagian-bagian) benda  
Setiap benda memiliki bentuk dan proporsi yang khas. Bentuk silindris atau kerucut terpancung dari sebuah poci dengan bagian pegangan dan bagian mulutnya memiliki ciri khas, bahkan ada asas rasional fisika yang perlu diperhatikan. Salah satu cara untuk mengecek kewajaran proporsi adalah dengan menggunakan pensil yang diukurkan pada objek.
2. *Perspektif*

Walaupun kajian perspektif dilakukan dalam pokok bahasan tersendiri, dalam menggambar bentuk kesan perspektif tak bisa diabaikan. Perlu ada kewajaran kesan pandangan mata. Pada umumnya, kesan perspektif di sini tidak dibesar-besarkan, karena benda yang digambar berukuran relatif kecil. Mengenai perspektif ini akan dibahas lebih lanjut dalam subbab berikutnya.

### 3. *Cahaya-bayangan*

Kesan cahaya bayangan, yang dibuat dengan teknik arsir atau pulasan bukan saja untuk menggambarkan benda sesuai dengan yang tampak secara wajar, tetapi juga dalam teknik arsir itu sendiri terdapat nilai keindahan. Gaya goresan bisa ekspresif atau rapi (teratur), sesuai dengan pilihan kalian sendiri, tetapi memerlukan ketelitian dan perlu dilatih dengan saksama. Perlu dicermati bagaimana bayangan dan cahaya pada bidang datar; silinder atau bulat pada benda kasar atau halus.

### 4. *Pemanfaatan alat sesuai dengan karakteristiknya*

Pensil lunak (soft) jenis 2B atau 4B memiliki karakter berbeda dengan pensil keras (hard) jenis H. Pensil yang dimiringkan memberi bekas berbeda dengan yang digunakan secara agak tegak. Karakter goresan pena dan oil pastel berbeda. Jadi, masing-masing alat memiliki kemungkinan yang khas dan bervariasi. Alat-alat tersebut harus dimanfaatkan seoptimal mungkin.

### 5. *Tata letak objek dalam bidang*

Tata letak ini penting agar posisi gambar pada bidang kertas “enak” dilihat, tidak terlalu kecil, terlalu besar, terlalu ke samping atau ke atas.

### 6. *Tekstur*

Benda yang terbuat dari kayu, logam, kaca atau gerabah, memiliki permukaan (tekstur) yang berbeda. Bagaimana menggambarkan kasarnya pot bunga dari gerabah, halusness poci keramik, dengan alat pensil misalnya, perlu dilatih dan dipelajari.

## **Teknik menggambar terdiri dari beberapa macam, antara lain :**

### 1. **TEKNIK ARSIR**

Teknik arsiring adalah teknik arsir yang menggunakan garis-garis patah atau lengkung. Teknik menggambar arsir lebih menekankan pada kekuatan garis (stroke). Dilakukan berulang-ulang secara sejajar maupun tumpang berpotongan, hal ini dilakukan untuk memberikan kesan gelap. Atau dapat dilakukan secara sejajar dengan memperhatikan kerapatannya saja, apabila dilakukan dengan rapat menyebabkan kesan gelap dan sebaliknya. Atau menggunakan tekanan yang ringan dan kuat dilakukan secara diulang-ulang.

Alat yang digunakan biasanya pensil, spidol, crayon, konte, kapur, arang, dll



## 2. TEKNIK DUSSEL (GOSOK)

Teknik dusel adalah suatu teknik menggambar dengan cara menggoreskan pensil dengan kertas, kemudian digosok dengan kapas atau jari telunjuk sehingga arah goresan tidak kelihatan. Teknik menggambar ini menggunakan bantuan kapas atau alat khusus yang berupa gulungan kertas (bentuknya mirip pensil), bahkan jari-jari kitapun dapat digunakan untuk teknik menggambar yang satu ini. Pada teknik ini stroke/garis akan dihilangkan atau dihaluskan dengan cara digosok-gosok (dusel). Yang paling cocok untuk teknik menggambar ini adalah menggunakan jenis pensil yang lunak ( 2B ke atas) atau konte dan krayon. Perhatikan gambar dibawah ini!



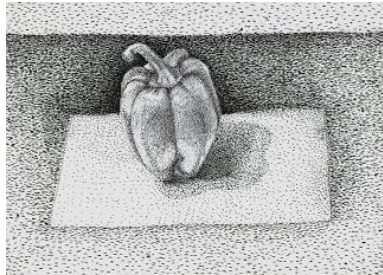
## 3. TEKNIK BLOK (silhouette)

Teknik blok adalah suatu teknik menggambar dengan cara memenuhi warna ke benda yang akan dijadikan model. Teknik menggambar ini memang jarang kita jumpai sehingga tampak seperti sesuatu yang baru. Teknik ini lebih menekankan pada perwujudan karakter objek. Dengan hanya melihat silhuetnya saja kita bisa menebak bentuk dari objek tersebut.



## 4. TEKNIK TITIK (POINTILISME )

Teknik menggambar ini menitikberatkan pada penggunaan titik (dot) untuk membentuk gambar. barangkali ada yang bertanya berapa banyak titik harus dibuat? Ya jawabnya tergantung dari besar kecilnya gambar serta detailnya. Penyusunan titik-titik yang jumlahnya ribuan bahkan jutaan titik. Kerapatan penyusunan titik-titik adalah untuk menentukan gelap terang dari suatu objek agar tampak pejal (kesan tiga dimensional).



#### 5. TEKNIK AQUAREL (TRANSPARAN)

Teknik aquarel adalah teknik menggambar dengan menggunakan cat air yang disapukan secara tipis-tipis sehingga terkesan transparan. Teknik menggambar ini menggunakan media basah agar supaya menghasilkan warna yang transparan. Paling cocok menggunakan media cat air, cat acrylic, dsb. Kertas gambar sebelum dilakukan proses menggambar paling bagus yang harus dibasahi agar cat cepat menyebar. Atau dibuat lembab. Alat yang cocok adalah menggunakan kuas. Dilakukan secara berulang-ulang dan menumpuk agar menghasilkan warna tua atau gelap. Teknik menggambar yang satu ini memang membutuhkan kemampuan khusus dalam penguasaan alat kuas. Gambar dari teknik ini memiliki karakter khusus dan karena bahan warnanya cat air atau acrylic maka warna yang dihasilkan memang tampak cemerlang kalau dibandingkan crayon.



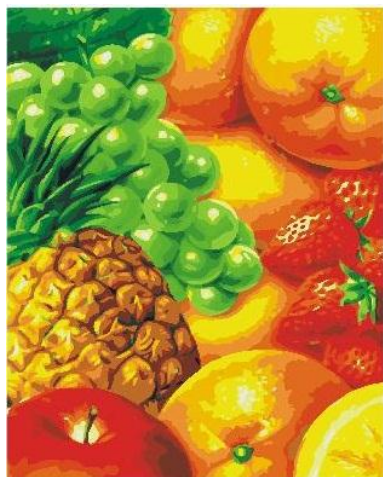
#### 6. LINIER

Teknik linear merupakan cara menggambar objek gambar dengan garis sebagai unsur yang paling menentukan, baik garis lurus maupun garis lengkung.



## 7. PLAKAT

Teknik plakart merupakan cara menggambar dengan menggunakan bahan cat poster atau cat air dengan sapuan warna yang tebal sehingga hasilnya tampak pekat dan menutup.



Teknik arsiran adalah teknik yang paling banyak digunakan saat menggambar menggunakan pensil. Karena teknik arsiran memang dibutuhkan untuk memperjelas gambar. Hanya saja meskipun kedengarannya seperti teknik yang simpel, ada banyak kunci-kunci yang harus kita ketahui agar kita bisa membuat arsiran yang sempurna. Misalnya jika dilihat dari hasil ketajaman gambar, gradasi warna hingga efek real pada gambar. Berikut ada beberapa kunci utama yang akan menyempurnakan teknik arsiran kita sehingga gambar kita akan semakin nampak nyata.

### **Teknik Arsiran**

Didalam teknik arsiran ada teknik yang harus difahami untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Seperti misalnya yang paling sederhana adalah arah arsiran. Arah arsiran haruslah sesuai dengan bentuk gambaran objek agar gambar tampak nyata. Misalnya kita menggambar objek berbentuk bulat maka arsilah dengan arah melengkung. Jika kita mengarsir dengan garis lurus tidak akan memberikan hasil yang sempurna.

Pahami penggunaan teknik-teknik arsiran seperti teknik arsiran biasa yaitu hanya berupa garis lurus, kemudian *scribbling* yang merupakan cara mengarsir dengan membuat

bulatan-bulatan tipis dan kecil, dan yang terakhir adalah teknik *crosshatching* yaitu arsiran campuran untuk membuat hasil arsiran yang bervariasi.

Selain teknik arsir tersebut ada teknik arsir lain yaitu mengarsir dengan menggunakan titik-titik yang bergradasi. Namun teknik ini hanya banyak digunakan oleh orang-orang yang jam terbangnya dalam menggambar sudah tinggi. Karena dalam menggunakan teknik ini memerlukan ketelitian tingkat tinggi dan kesabaran karena butuh waktu yang lama.

## B. Lembar Penilaian

### 1. Penilaian Kognitif

Tes Tertulis Materi Seni Grafis

Butir Soal dan Bobot Nilai

1. Sebutkan 7 macam teknik menggambar obyek !
2. Sebutkan unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam menggambar obyek !
3. Apa yang disebut dengan TEKNIK DUSSEL dalam menggambar obyek ?
4. Apa yang disebut dengan TEKNIK POINTILISME dalam menggambar obyek ?
5. Bagaimana cara melakukan pengarsiran yang benar ?

### 2. Penilaian Afektif

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang Diamati				Skor akhir
		kedisiplinan	kejujuran	ketertiban	kesopanan	
1						
2						
3						

Skor akhir = jumlah skor sluruh aspek x 5

Rubrik Penilaian Afektif :

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kedisiplinan	Siswa disiplin dalam ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang disiplin ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak disiplin proses	3

		pembelajaran	
2.	Kejujuran	Siswa jujur ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang jujur ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak jujur ketika proses pembelajaran	3
4.	Ketertiban	Siswa tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	3
5.	Kesopanan	Siswa sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	3

### 3. Penilaian Psikomotor

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang diamati					Skor akhir
		keaktifan	keterampilan	kreativitas	hasil karya	kerapian	

Skor per aspek antara 10-20

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Sekolah	: SMK Muhamadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	: Kompetensi Kejuruan Animasi
Kelas/Semester	: XII/1
Petemuan ke-	: 1 - 4
Alokasi waktu	: 2 x 45 menit (4 x pertemuan)
Standar Kompetensi	: Membuat model obyek 3D bentuk hard surface dan organic
Kompetensi Dasar	: Menjelaskan konsep bentuk model 3D (hard surface)
Indikator	: <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Penggunaan alat dan bahan untuk menjelaskan konsep bentuk model 3D (hard surface) direncanakan sesuai kebutuhan (pengetahuan).</li><li>▪ Bahan dan alat untuk menjelaskan konsep bentuk model (hard surface) digunakan sesuai standard yang ditentukan perusahaan (keterampilan)</li><li>▪ Konsep bentuk model 3D dijelaskan.</li><li>▪ Bentuk model 3D (hard surface) dibuat</li></ul>
Karakter	: nilai Kreatif, Inovatif, rama, mandiri
KKM	: 75

---

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat merencanakan penggunaan alat dan bahan untuk menjelaskan konsep bentuk model 3D (hard surface) sesuai kebutuhan (pengetahuan)
2. Siswa dapat menggunakan bahan dan alat untuk menjelaskan konsep bentuk model (hard surface) sesuai standard yang ditentukan perusahaan (keterampilan)
3. Siswa dapat menjelaskan Konsep bentuk model 3D
4. Siwa dapat membuat bentuk model 3D (hard surface)

**B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Merencanakan jumlah bahan dan jenis alat untuk menjelaskan konsep bentuk model 3D (hard surface) sesuai dengan kebutuhan.
2. Penggunaan bahan dan alat untuk menjelaskan konsep bentuk model 3D (hard surface) sesuai kebutuhan.
3. Konsep bentuk model 3D
4. Bentuk moldel 3D (hard surface)

### C. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

### D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi waktu
Pendahuluan	Pendahuluan	10 menit
<ul style="list-style-type: none"><li>○ Guru membuka salam dan memimpin doa</li><li>○ Mengecek kehadiran siswa dan fokus terhadap siswa yang tidak hadir.</li><li>○ Apersepsi dan motivasi : Apa yang siswa pernah tahu tentang model 3D (hard surface)?</li><li>○ Guru membacakan tujuan pembelajaran.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Siswa menjawab salam dan berdoa dengan khidmat</li><li>○ Siswa mengangkat tangan sambil berkata “hadir”</li><li>○ Siswa menjawab apersepsi dari guru.</li><li>○ Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran.</li></ul>	
Inti	Inti	70 menit
<p><b>a. Eksplorasi</b> Menggali pemahaman siswa tentang konsep bentuk model 3D (hard surface)</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Menjelaskan tentang konsep bentuk model 3D</li><li>○ Mengenalkan software CorelDraw</li><li>○ Mendemonstrasikan software Blender</li></ul>	<p><b>a. Eksplorasi</b> Siswa menjelaskan apa yang mereka ketahui tentang konsep bentuk model 3D (hard surface)</p> <p><b>b. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>○ Siswa mendengarkan penjelasan guru.</li><li>○ Siswa mencatat penjelasan guru.</li><li>○ Siswa membuka software Blender</li><li>○ Siswa mencoba software Blender</li></ul>	

<b>c. Konfirmasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya jika ada yang kurang jelas.</li> </ul>	<b>c. Konfirmasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa bertanya</li> </ul>	
Penutup	Penutup	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran.</li> <li>○ Guru memberikan tugas kepada siswa</li> <li>○ Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi selanjutnya</li> <li>○ Salam penutup dan doa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Siswa menyimpulkan pelajaran dengan bimbingan dari guru.</li> <li>○ Siswa mencatat tugas yang diberikan oleh guru.</li> <li>○ Siswa mendengarkan informasikan dari guru.</li> <li>○ Siswa berdo'a dan menjawab salam</li> </ul>	

## E. SUMBER BELAJAR

- Fauzan. 2013. *Membuat modeling dalam 3D Max*. Diakses dari <http://www.mahanani.web.id/2013/01/membuat-modeling-dalam-3d-max.html>.
- Mark. 2015. *HARD SURFACE VS ORGANIC MODELS*. Diakses dari <http://blog.digitaltutors.com/whats-the-difference-between-hard-surface-and-organic-models/>.
- William. 2012. *Digital Modeling: Fundamentals of a Digital Model*. Diakses dari <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1825166&seqNum=2>.

## F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Bagi guru
  - a) Modul tentang CorelDraw
  - b) Internet yang relevan.
  - c) Software CorelDraw
  - d) Power point
  - e) Laptop dan LCD
2. Bagi Siswa
  - a) Modul tentang CorelDraw
  - b) Sumber dari internet yang relevan.

## G. PENILAIAN

### 1. Penilaian Kognitif

- a. Teknik Penilaian : Tes
- b. Bentuk Penilaian : Tugas

### 2. Penilaian Afektif

- a. Teknik Penilaian : Non tes
- b. Bentuk Penilaian : Pengamatan

### 3. Penilaian Psikomotor

- a. Teknik Penilaian : Tes
- b. Bentuk Penilaian : Tugas Membuat Karya

### Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75.

Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial

CATATAN :

**Nilai Akhir** =  $\frac{(\text{skor kognitif} + \text{skor afektif} + \text{skor psikomotorik})}{3} \times 10$

3

Wonosari, 11 Agustus 2015

Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL



Yuli Fitriana Normalita, ST

Fety Dian Andriyani

NBM. : 1156310

NIM. 12520244012

## LAMPIRAN

### A. Materi Pembelajaran

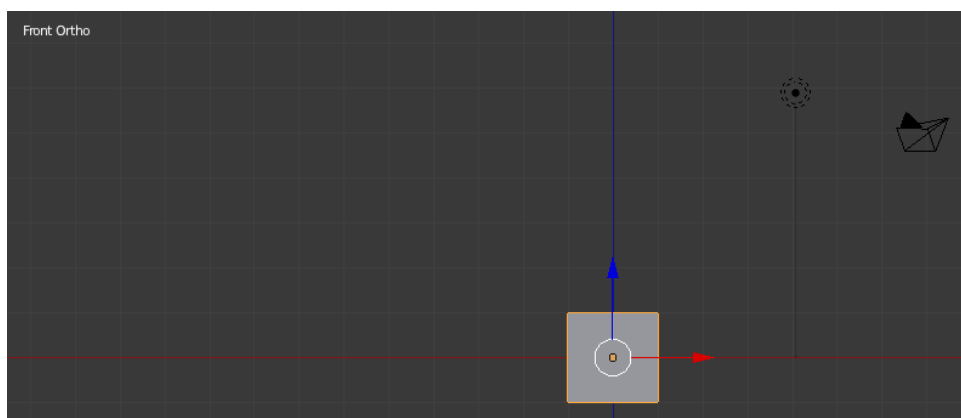
Istilah modeling dalam animasi adalah proses pembuatan objek baik karakter maupun kelengkapannya. Ada dua jenis objek dalam animasi 3D, yaitu HARD SURFACE dan ORGANIC. Hard surface merupakan objek yang memiliki bentuk cenderung geometrik, atau kotak-kotak, seperti meja, rumah, buku, televisi, dan lain-lain. Sedangkan; Organic adalah objek-objek yang memiliki kecenderungan bentuk halus/aerodinamis, nyaris tanpa sudut. Contohnya: manusia, hewan, monster, pohon, kendaraan, dll.

Pemodelan diklasifikasikan sesuai dengan model yang digunakan dalam produksi. Sebuah objek statis, seperti patung batu, pompa bensin, atau tanda jalan, akan dianggap sebagai objek hard surface, sedangkan objek yang akan rusak atau bernyawa, seperti karakter animasi manusia, bendera, atau hewan akan jatuh ke dalam kategori organik

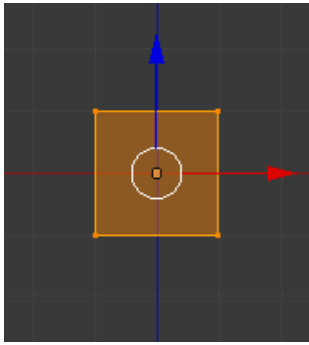
Item yang sama dapat diklasifikasikan dua cara yang berbeda tergantung pada peran obyek yang bersangkutan. Sebuah patung yang terbuat dari batu dan biasanya tidak merusak; oleh karena itu, benda permukaan yang keras. Tetapi jika itu menjadi patung bergerak, seperti dalam dunia Harry Potter, itu adalah organik. Selain itu, meskipun pistol memiliki bagian yang bergerak yang dapat animasi, itu masih merupakan obyek yang kaku, yang membuatnya menjadi objek hard surface.

### Langkah-langkah pemodelan hard surface (Boneka Danbo) menggunakan aplikasi Blender :

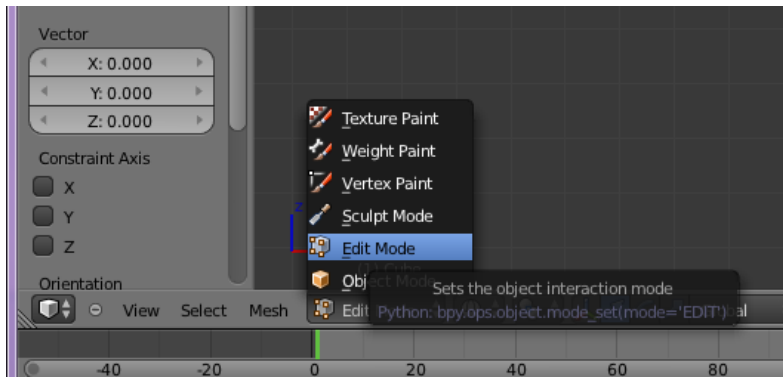
1. Mengatur sisi penglihatan objek menjadi front Ortho dengan menekan Numb 1 kemudian numb 5



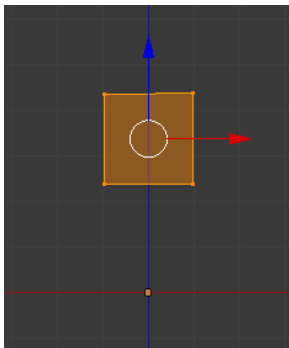
2. Menyeleksi objek dengan menekan A maka objek akan berubah warna menjadi oren seperti gambar dibawah ini :



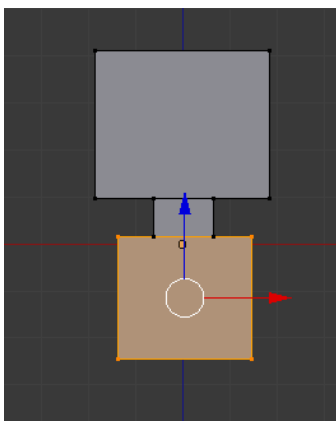
3. Mengubah object mode menjadi edit mode seperti gambar dibawah ini :



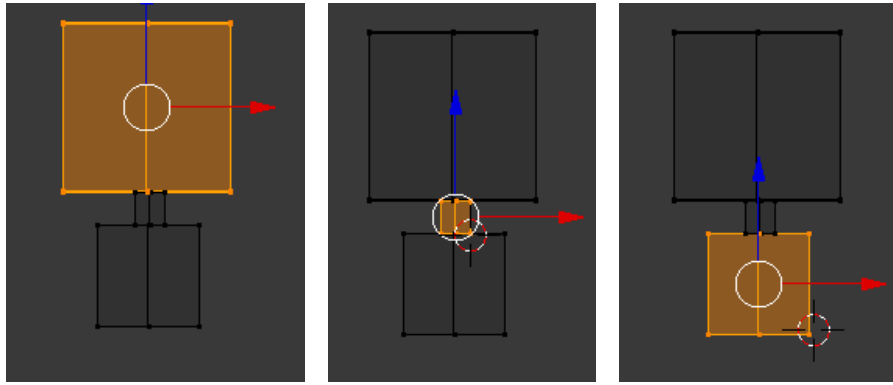
4. Mengubah letak objek dengan menggeser keatas dengan menekan garis biru, karena objek akan dijadikan kepala.



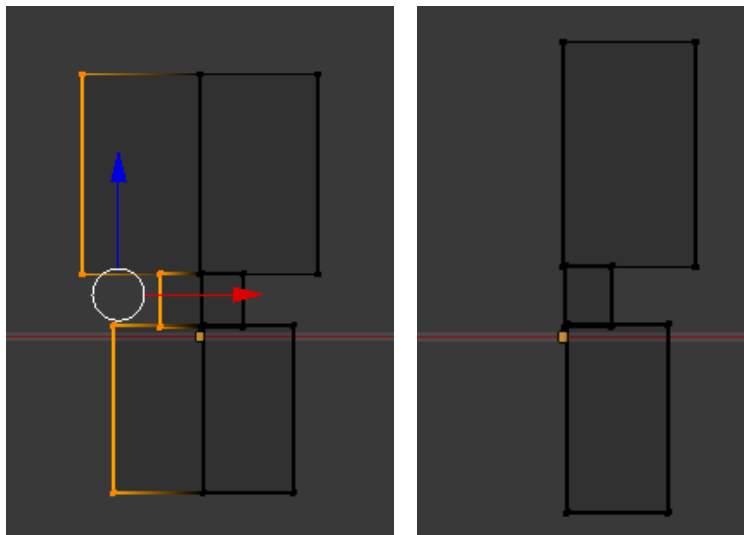
5. Membuat leher dan badan objek dengan cara shift D yang berfungsi untuk menduplikat objek kemudian tekan G → Z untuk memindahkan objek tanpa mengubah sumbu x nya



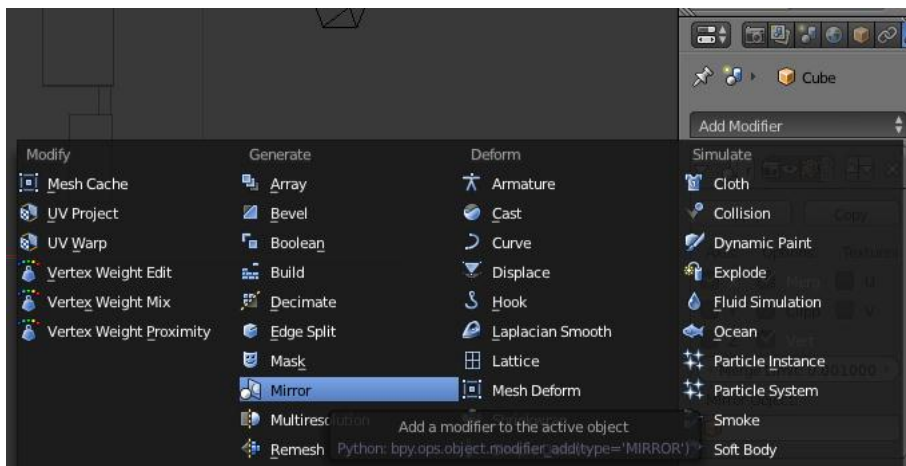
6. Membuat titik tengah secara vertikal yang membagi objek menjadi 2 bagian dengan cara CTRL + R kemudian enter 2x




7. Menyeleksi semua titik bagian kiri objek dan menghapusnya dengan cara klik del kemudian memilih vertices

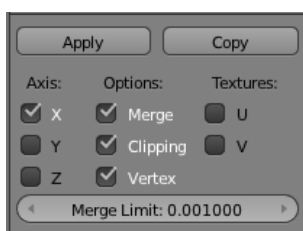


8. Membuat mirror dari objek yang telah dibuat dengan cara memilih object modifier → Add modifier → mirror

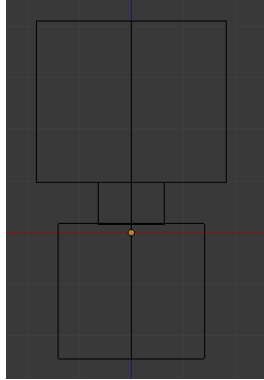



9. Kemudian memilih pilih  untuk melihat hasil mirror. Namun jangan di apply

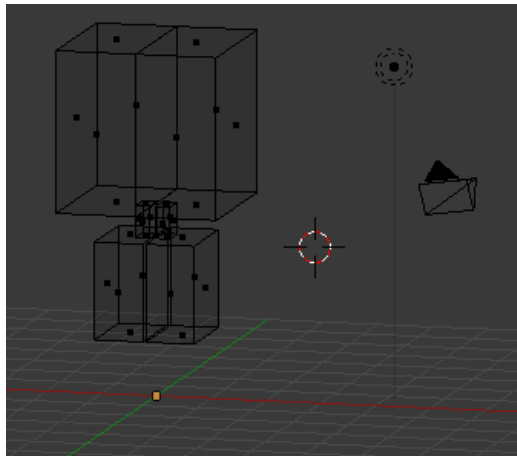
10. Kemudian centang Clipping lalu memilih Apply



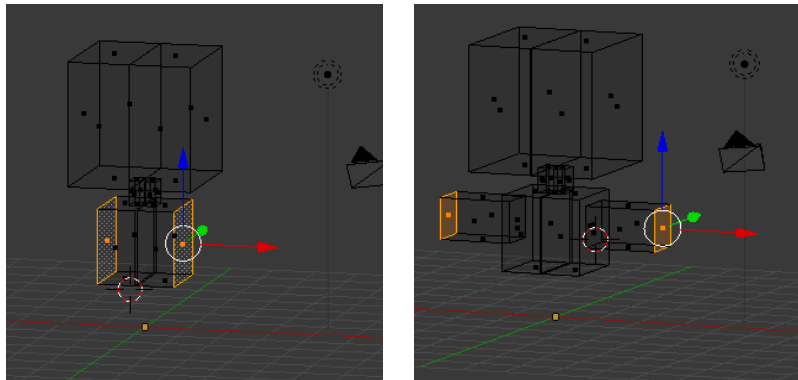
11. Hasilnya akan seperti gambar dibawah ini :



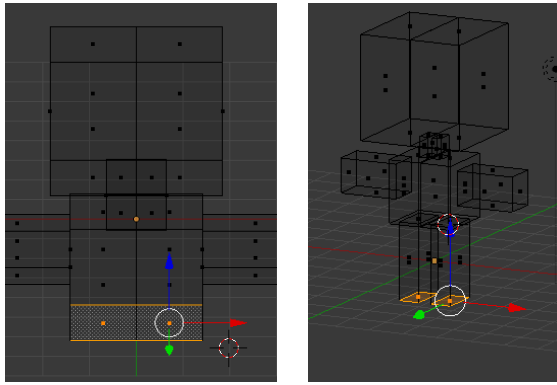
12. Kemudian pilih face select  kemudian tampilan object menjadi seperti dibawah ini:



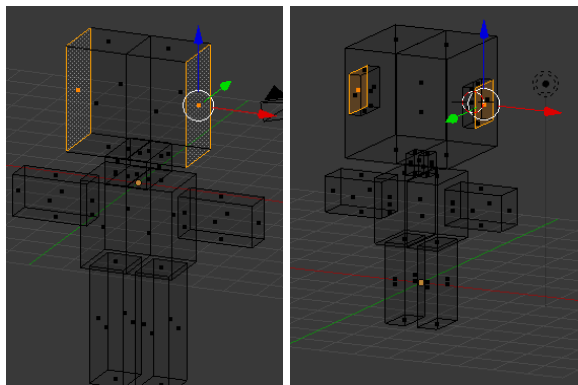
13. Untuk membuat tangan kita dapat menduplikat objek dengan cara klik kanan pada sisi samping kemudian shift D → klik S untuk memperkecil ukuran → klik E untuk memperpanjang objek



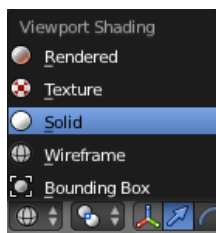
14. Untuk membuat kaki kita dapat menduplikat objek dengan cara klik kanan pada sisi samping kemudian shift D → klik S untuk memperkecil ukuran → klik E untuk memperpanjang objek



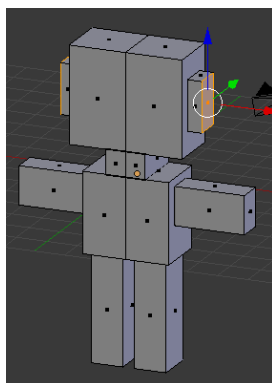
15. Untuk membuat telinga kita dapat menduplikat objek dengan cara klik kanan pada sisi samping kemudian shift D → klik S untuk memperkecil ukuran → klik E untuk memperpanjang objek



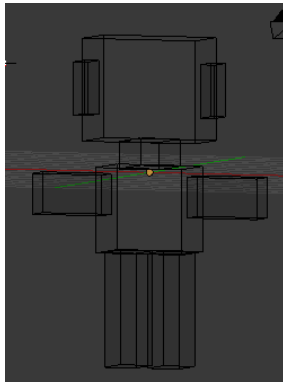
16. Mengubah viewport shading menjadi Solid




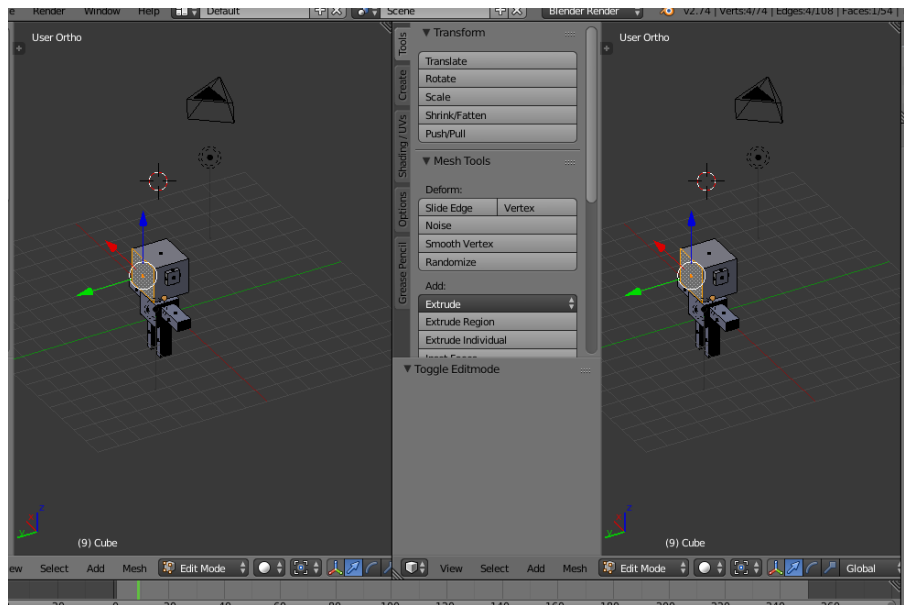
17. Gambar objek akan menjadi seperti dibawah ini :



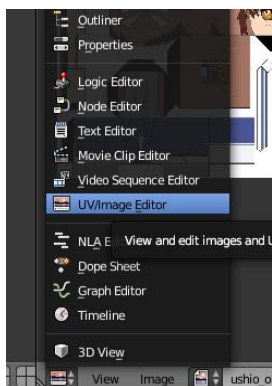
18. Menghapus garis tengah objek engan menyeleksi area vertikal objek, kemudian tekan X → Edge loops. Sehingga seperti dibawah :



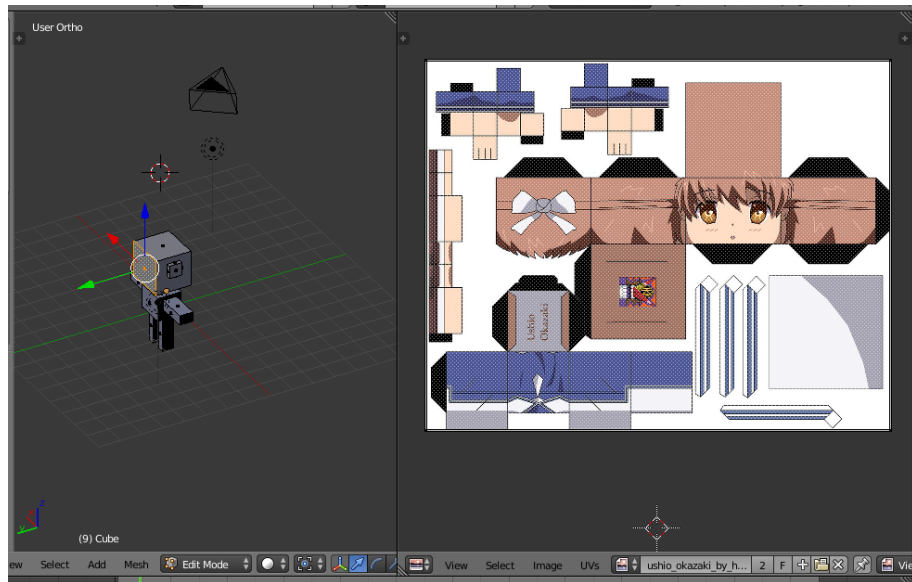
19. Kemudian langkah selanjutnya adalah memberikan texture dengan cara buka halaman kerja baru, dengan cara menarik tanda  pada pojok kanan bawah lembar kerja. Sehingga tampilan menjadi sebagai berikut :




20. Pilih mode UV/ image editor di lembar kerja kanan.

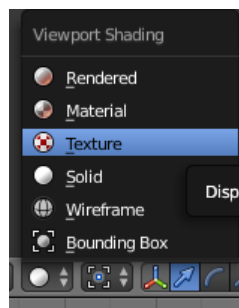


21. Tampilan yang muncul adalah sebagai berikut :

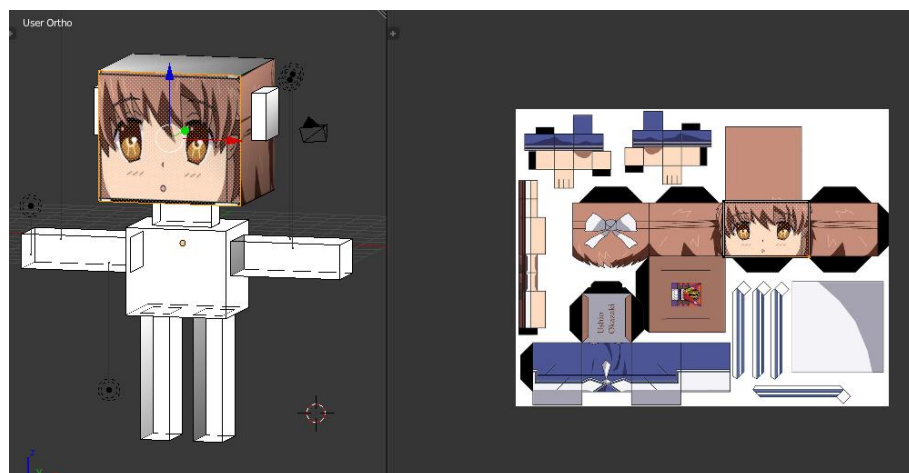


22. Mengaktifkan Face Select pada lembar kerja di kiri 

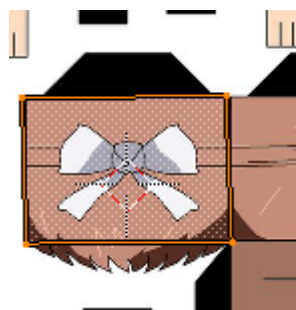
23. Memilih mode Texture agar gambar bisa terlihat



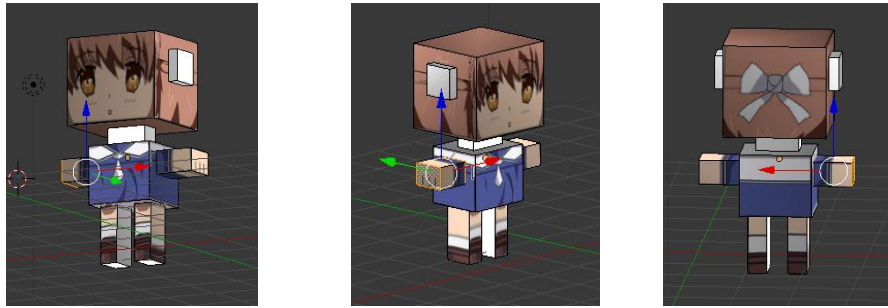
Sehingga tampilan lembar kerja bagian kiri seperti berikut :



24. Memposisikan gambar di kotak di area permukaan objek. Jika ingin rotasi gambar cukup dengan menyeleksi kotak pada gambar dengan menyeleksi semua sudut objek kemudian tekan R. Selanjutnya menekan 180



25. Menempel semua gambar sesuai dengan posisi texture yang tersedia menjadi seperti berikut :



## B. Lembar Penilaian

### 1. Penilaian Kognitif

Tes Tertulis Materi Seni Grafis

Bobot Nilai

Ketepatan Jawaban : 60 %

Kejelasan : 40 %

### 2. Penilaian Afektif

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang Diamati				Skor akhir
		kedisiplinan	kejujuran	ketertiban	kesopanan	
1						
2						
3						

Skor akhir = jumlah skor seluruh aspek x 5

Rubrik Penilaian Afektif :

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kedisiplinan	Siswa disiplin dalam ketika proses pembelajaran	5
		Siswa kurang disiplin ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak disiplin proses pembelajaran	3
2.	Kejujuran	Siswa jujur ketika proses pembelajaran	5

		Siswa kurang jujur ketika proses pembelajaran	4
		Siswa tidak jujur ketika proses pembelajaran	3
4.	Ketertiban	Siswa tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak tertib dalam mengikuti proses pembelajaran.	3
5.	Kesopanan	Siswa sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	5
		Siswa kurang sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	4
		Siswa tidak sopan dalam mengikuti proses pembelajaran.	3

### 3. Penilaian Psikomotor

Jenis Penilaian : *Performance*

No	Nama	Aspek yang diamati					Skor akhir
		keaktifan	keterampilan	kreativitas	hasil karya	kerapian	

Skor per aspek antara 10-20