LAPORAN INDIVIDU

PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)

SMK NEGERI 1 PENGASIH

Dosen Pembimbing Lapangan PPL

Drs. Eko Marpanaji, M.T.

Disusun Oleh:

IRENEUS RYAN SADHANA

12520241041

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2015

HALAMAN PENGESAHAN

Pengesahan Laporan Kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Pengasih:

Nama	: Ireneus Ryan Sadhana
NIM	: 12520241041
Fakultas / Program Studi	: FT/Pendidikan Teknik Informatika
Lokasi	: SMK Negeri 1 Pengasih
Lama	: 10 Agustus – 12 September 2015

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Pengasih, mulai tanggal 10 Agustus sampai 12 September 2015. Hasil dari kegiatan tersebut tercakup dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, 21 September 2015

Dosen Pembimbing	Guru Pembimbing
Dr. Eko Marpanaji, M.T.	Drs. RPA. Wahyu D., M.Eng.
NIP. 19670608 199303 1 001	NIP. 19610122 199103 1 004

Mengetahui,

Kepala Sekolah	Koordinator KKN-PPL
Drs. Tri Subandi, M.Pd.	Zumri Suatmi, S. Pd., M. Hum.
NIP. 19630327 198703 1 011	NIP. 19700828 199802 2 003

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Pengasih yang dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus s/d 12 September 2015.

Pelaksanaan PPL ini dapat terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar berkat kerjasama yang baik dari pihak-pihak yang terkait. Oleh karena, itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Rochmat Wahab, M. A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Lembaga Pengembangan dan Penjamin Mutu Pendidikan (LPPMP) atas kerjasamanya selama pelaksanaan PPL.
3. Drs. Eko Marpanaji, M.T., selaku Dosen Pembimbing PPL Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah mengarahkan kami selama proses PPL di sekolah.
4. Drs. Tri Subandi, selaku Kepala SMK Negeri 1 Pengasih yang telah memberikan kami izin untuk melaksanakan kegiatan PPL.
5. Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes, selaku Koordinator PPL SMK Negeri 1 Pengasih yang telah banyak memberikan kami informasi, bimbingan, pengarahan dan motivasi.
6. Ibu Zumri Suatmi, S.Pd, M.Hum, Bapak Drs. RPA. Wahyu. Dwiyogo, M. Eng., dan Bapak Arif Susanto, yang telah memberikan banyak saran dan dukungan selama pelaksanaan PPL di SMK Negeri 1 Pengasih.
7. Seluruh guru dan karyawan SMK Negeri 1 Pengasih atas kerjasamanya.
8. Seluruh siswa-siswi SMK Negeri 1 Pengasih, khususnya siswa-siswi kelas XII MM1.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa serta motivasi.
10. Seluruh rekan-rekan mahasiswa PPL UNY 2015 di SMK Negeri 1 Pengasih atas kerjasama, kekompakan dan kebersamaannya.
11. Seluruh pihak yang telah membantu dalam praktikanan laporan ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.

Saya menyadari bahwa laporan PPL ini masih banyak kekurangan sehingga jauh dari sempurna, oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran agar laporan ini menjadi lebih baik.

Praktikan berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 21 September 2015

praktikan

Ireneus Ryan Sadhana

12520241041

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
BAB I. PENDAHULUAN **1**
A. Analisis Situasi 1
B. Perumusan Program Kegiatan PPL 10
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL **15**
A. Persiapan 15
1. Persiapan Kegiatan PPL 15
2. Observasi Lingkungan Sekolah dan Pembelajaran di Kelas 16
3. Pembuatan RPP 17
4. Pembuatan Materi Pembelajaran 19
B. Pelaksanaan Program PPL 20
1. Pelaksanaan Praktek Mengajar 20
2. Metode 22
3. Media Pembelajaran 24
4. Evaluasi Pembelajaran 25
5. Ketrampilan Mengajar Lainnya 32
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi 32
1. Analisis Keterkaitan Program dengan Pelaksanaannya 33
2. Faktor Pendukung 33
3. Hambatan dan Solusi 33
4 Refleksi Kegiatan PPL 35
BAB III. PENUTUP **36**
A. Kesimpulan 36
B. Saran 38
DAFTAR PUSTAKA **40**
LAMPIRAN **41**

ABSTRAK

Praktik Pengalaman Lapangan merupakan wahana bagi mahasiswa untuk melatih diri dan menambah pengalaman dalam bidang pembelajaran dan manajerial di sekolah. PPL bertujuan untuk melatih mahasiswa agar memiliki pengalaman nyata tentang proses belajar mengajar dan diharapkan kegiatan PPL ini dapat menjadi bekal bagi mahasiswa untuk mengembangkan diri sebagai tenaga kependidikan yang profesional. Salah satu lokasi yang menjadi sasaran tempat pelaksanaan program PPL pada semester khusus tahun 2015 ini adalah di lingkungan masyarakat sekolah, yaitu masyarakat SMK Negeri 1 Pengasih khususnya seluruh siswa SMK Negeri 1 Pengasih. Kurang selama satu bulan di sekolah, mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan memperoleh ilmu yang belum pernah diperolah di bangku perkuliahan, terutama dalam mengajar di kelas, tindakan kelas, baik saat teori maupun praktikum. Dalam pelaksanaan program tersebut, kami tidak pernah lepas dari hambatan-hambatan. Akan tetapi, dengan adanya semangat dan motivasi dari guru pembimbing lapangan, dosen pembimbing lapangan, teman-teman satu tim dan adanya kerjasama yang baik antar anggota, maka segala hambatan dapat teratasi dengan mudah.

Keyword : PPL UNY, Praktik Mengajar, SMK Negeri 1 Pengasih

BAB I
PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu bagian penting dalam proses pendidikan nasional dalam meningkatkan kesejahteraan dan kualitas sumber daya manusia. Menanggapi persoalan tersebut, Universitas Negeri Yogyakarta sebagai bagian dari komponen pendidikan nasional yang sejak awal berdirinya telah menyatakan komitmennya terhadap dunia pendidikan merintis program pemberdayaan sekolah dalam pembibitan calon pengajar muda dalam program kegiatan PPL.

PPL atau Praktik Pengalaman Langsung diharapkan dapat menjadi bekalbagi mahasiswa sebagai wahana pembentukan tenaga kependidikan yang berkompetensi pedagogik, individual (kepribadian), sosial dan profesional yang siap memasuki dunia pendidikan, mempersiapkan dan menghasilkan tenaga kependidikan dan calon guru yang memiliki sikap, nilai, pengetahuan, dan keterampilan profesional.

Dalam setiap usaha peningkatan kualitas sumber daya manusia, pendidikan merupakan upaya yang dapat digunakan untuk menungkatkan segala potensi yang dimiliki oleh sitap manusia sehingga dapat meningkatkan kualitas dirinya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka kami mencoba untuk meningkatakn kualitas dirinya sebagai seorang calon pendidik dan produk – produk yang berkualitas sesuai dengan bidang jurusan yang ditekuninya melalui program “PPL di SMK Negeri 1 Pengasih”.

SMK Negeri 1 Pengasih adalah salah satu sasaran program PPL yang dilaksanakan oleh UNY. Mahasiswa PPL UNY diharapkan dapat menimba ilmu dan meningkatkan kualitas, kreatifitas dan kompetensi yang dimilikinya sesuai dengan visi dan misi yang dimiliki oleh UNY. Selain itu mahasiswa PPL UNY diharapkan dapat memberikan bantuan berupa pikiran, tenaga dan ilmu pengetahuan dalam perencanaan dan pelaksanaan program – program sekolah. Diharapkan dengan program PPL di SMK Negeri 1 Pengasih pihak sekolah dan pihak mahasiswa dapat sama – sama mengambil keuntungan dan mengembangkan diri menjadi lebih baik lagi.

A. Analisis Situasi

Analisis situasi dibutuhkan untuk mendapatkan data tentang kondisi baik fisik maupun non fisik yang terjadi di SMK Negeri 1 Pengasih sebelum melaksanakan kegiatan PPL. Tujuan analisis situasi ini adalah menggali potensi dan kendala yang ada secara obyektif dan real sebagai bahan acuan untuk merumuskan program kegiatan. SMK Negeri 1 Pengasih beralamat di Jl. Kawijo

11, Pengasih, Kulon Progo.

Berdasarkan observasi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa SMK Negeri 1 Pengasih merupakan salah satu sekolah kejuruan yang siap untuk mewujudkan lembaga pendidikan berbasis teknologi dan komunikasi guna menghasilkan dumber daya manusia yang beriman, unggul, kompeten, kompetitif, dan berwawasan. SMK Negeri 1 Pengasih adalah salah satu SMK unggulan yang ada di Kabupaten Kulon Progo. Namun ada beberapa aspek yang memerlukan usaha untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas di berbagai bidang sebagai upaya memajukan sekolah, sehingga mampu mempertahankan predikatnya sebagai sekolah unggulan,

Hasil Observasi yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. **Observasi Pembelajaran**
   a. **Perangkat pembelajaran**
      i. Kurikulum

         Kegiatan belajar dan mengajar di SMK Negeri 1 Pengasih sepenuhnya menggunakan kurikulum 2013. Sejak tahun 2013, sekolah ini menjadi salah satu sekolah *pilot project* kurikulum 2013 di Kabupaten Kulon Progo.

      ii. Silabus

         SMK Negeri 1 Pengasih membuat silabus sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku.

      iii. RPP

         Hampir setiap kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Pengasih telah sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Akan tetapi terkadang terjadi ketidaksesuaian dengan RPP karena kondisi siswa, guru, maupun sekolah tidak memungkinkan untuk melaksanakannya.

      iv. Administrasi

         Praktikanan administrasi guru di SMK Negeri 1 Pengasih bertujuan untuk mempermudah dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya administrasi guru tersebut, data-data penting dapat terakumulasi menjadi satu paket. Adapaun komponen dalam administrasi guru antara lain: daftar hadir siswa, visi misi, motto, dan lain sebagainya.

b. Proses pembelajaran

i. Membuka Pembelajaran

Pembelajaran pagi di SMK Negeri 1 Pengasih dimulai dengan berdoa bersama oleh seluruh warga sekolah. Pengkondisian kelas dilakukan dengan merapikan tempat duduk siswa kemudian guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Selain itu, guru juga rutin memeriksa kehadiran setiap siswa melalui buku presensi dan kemajuan kelas yang disediakan.

ii. Penyajian Materi

Materi yang diberikan berkaitan dengan materi sebelumnya sehingga guru harus melakukan *reinforcement* untuk melanjutkan materi berikutnya. Dari langkah atau materi yang mudah menuju materi yang lebih sulit kemudian langsung dipraktekkan sehingga siswa tidak hanya paham konsep namun juga aplikasinya.

iii. Metode pembelajaran

Materi diberikan dengan pendekatan ilmiah (*scientific*) dengan metode ceramah, praktik, diskusi dan pemberian tugas.

iv. Penggunaan Bahasa

Pembelajaran dilaksanakan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan bahasa Indonesia dapat mengantisipasi siswa yang tidak bisa menggunakan bahasa daerah. Namun sesekali, bahasa daerah (Bahasa Jawa) digunakan untuk menghangatkan suasana.

v. Penggunaan Waktu

Waktu pembelajaran lebih banyak difokuskan ke pembelajaran praktek sebab siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan / dilakukan melalui praktek langsung.

vi. Gerak

Pada saat pemberian materi, guru berdiri dan berkeliling di dekat siswa sehingga lebih banyak terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Ketika pemberian tugas atau pelaksanaan praktik, maka guru duduk dan berkeliling kelas untuk mengecek praktik yang telah dilakukan oleh siswa.

vii. Cara Memotivasi Siswa

Pemberian motivasi melalui contoh-contoh permasalahan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari dan akan lebih baik lagi apabila diberikan semacam reward atau tambahan nilai keaktifan bagi siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan motivasi berupa pengalaman-pengalaman yang baik dari guru sehingga dapat memicu semangat siswa.

viii. Teknik Bertanya

Teknik ini digunakan untuk memberikan kesempatan bertanya dan ditanya dengan pemberian pertanyaan kepada seluruh siswa kemudian beberapa siswa ditunjuk untuk menjawab pertanyaan. Teknik ini dilakukan untuk memicu partisipasi aktif seluruh siswa.

ix. Teknik Bertanya

Teknik yang digunakan untuk memberikan kesempatan bertanya dan ditanya dengan pemberian pertanyaan kepada seluruh siswa kemudian beberapa siswa ditunjuk untuk menjawab pertanyaan. Teknik ini dilakukan untuk memicu partisipasi aktif yang siswa.

x. Teknik Penguasaan Kelas

Penguasaan kelas dilakukan dengan melibatkan siswa dalam penyampaian materi sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa dan penguatan kembali pada materi yang dipelajari pada pertemuan yang dilakukan.

xi. Penggunaan Media

Pemberian materi memanfaatkan media yang tersedia yaitu *whiteboard*, spidol, penghapus, LCD proyektor untuk praktik dan buku pendukung.

xii. Bentuk dan cara Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan ada 3 komponen, yaitu evaluasi afektif, kognitif, dan psikomotorik. Evaluasi afektif dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan selama proses pembelajaran, evaluasi kognitif dapat dilakukan dengan cara pemberian soal, sedangkan evaluasi psikomotorik dapat dilakukan dengan menilai hasil pekerjaan siswa.

xiii. Menutup Pelajaran

Guru menutup pelajaran dengan salam diikuti dengan pemberitahuan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

c. Perilaku Siswa

i. Perilaku Siswa di Dalam Kelas

Pada saat pemberian materi maka siswa memperhatikan guru dan ketika pelaksanaan praktik maka siswa lebih bebas bergerak untuk mendiskusikan bahan praktik dengan teman-temannya. Akan tetapi ada pula beberapa siswa yang sering membuat gaduh bahkan bertingkah laku yang kurang sopan di dalam kelas.

ii. Perilaku Siswa di Luar Kelas

Sebagian besar siswa secara langsung menyapa, senyum dan mencium tangan kepada orang yang lebih tua seperti guru-guru sehingga membuat hubungan siswa dengan warga sekolah yang lain menjadi lebih harmonis.

2. Potensi Sekolah

a. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	:	SMK NEGERI 1 PENGASIH
Bidang Keahlian	:	Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Multimedia, Tata Busana, Akomodasi Perhotelan
Alamat Sekolah	:	Jl. Kawijo 11 Pengasih, Kulon Progo
Kepala Sekolah	:	Drs. Tri Subandi, M.Pd
No. Telepon	:	(0274) 773081
Status Sekolah	:	Terakreditasi “A”

b. Visi Misi Sekolah

i. Visi:

Menjadi Lembaga Diklat bertaraf Internasional untuk menghasilkan SDM yang taqwa, profesional, mempunyai unjuk kerja dan mampu berkompetisi di tingkat Nasional maupun Internasional.

ii. Misi:

1. Melaksanakan pendidikan dan latihan yang berwawasan keunggulan, dengan adanya:
   - Pendidik dan tenaga kependidikan yang kompeten
   - Kurikulum yang sesuai dengan pasar kerja nasional dan internasional
   - Sarana dan prasarana yang memadai serta lingkungan yang kondusif
   - Jalinan kerja sama dengan stakeholder
2. Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan CBT, PBT, danLifeskill untuk membentuk tamatan yang profesional.
3. Melaksanakan pembinaan kesiswaan yang terstruktur untuk membentuk insan yang taqwa.
4. Melaksanakan pengabdian masyarakat.
5. Menerapkan manajemen berbasis Sistem Manajemen Mutu (SMM) ISO 9001:2000

c. Siswa, guru dan Karyawan Sekolah

i. Data Siswa

SMK N 1 Pengasih memiliki 6 kompetensi keahlian yaitu:

1) Akuntansi (AK)
2) Administrasi Perkantoran (AP)
3) Pemasaran (PM)
4) Multimedia (MM)
5) Tata Busana (BB)
6) Akomodasi Perhotelan (AKOM)

dengan rincian jumlah siswa tahun ajaran 2015/2016 sebagai berikut:

NO	KELAS	JUMLAH		JUMLAH	JML. PER PROG. KEAHLIAN
		L	P		
1	X AK 1	0	32	32	
2	X AK 2	0	32	32	64
3	X AP 1	0	33	33	
4	X AP 2	0	32	32	65
5	X PM 1	0	32	32	
6	X PM 2	0	32	32	64
7	X MM 1	0	32	32	
8	X MM 2	4	28	32	64
9	X BB	0	32	32	32
10	X AKOM	0	32	32	32
11	XI AK1	0	32	32	
12	XI AK2	1	31	32	64
13	XI AP1	0	32	32	
14	XI AP2	0	32	32	64
15	XI PM1	0	32	32	
16	XI PM2	0	32	32	64
17	XI MM	3	29	32	32
18	XI BB1	2	30	32	
19	XI BB2	0	33	33	65
20	XI AKOM	1	31	32	32
21	XII AK1	2	30	32	
22	XII AK2	3	29	32	64
23	XII AP1	0	32	32	
24	XII AP2	2	30	32	64
25	XII PM1	0	32	32	
26	XII PM2	0	32	32	64
27	XII MM1	3	29	32	
28	XII MM2	3	29	32	64
29	XII BB	0	33	33	33
30	XII AKOM	1	31	32	32
JUMLAH		**25**	**938**		**963**

ii. Data Guru dan Karyawan

No.	Uraian	Jumlah
1	Guru	79
2	Pegawai	30
Jumlah		109

3. Potensi Infrastruktur

Dilihat dari kondisi fisiknya, SMK Negeri 1 Pengasih ini sudah memiliki sarana dan prasarana pendukung yang cukup lengkap dan memadai yaitu:

a. Ruang Kepala Sekolah
b. Ruang tata usaha
c. Ruang tamu
d. Ruang guru
e. Ruang sidang
f. Ruang UKS
g. Ruang perpustakaan
h. Ruang bimbingan konseling
i. Ruang OSIS
j. Ruang *business center*
k. Kantin
l. Tempat ibadah
m. Kamar kecil
n. Lapangan upacara
o. Tempat parkir
p. Laboratorium terdiri dari lab. Komputer, lab. Agama, lab. Bahasa, lab. IPA dan lab. untuk masing-masing jurusan
q. Ruang ISO
r. Ruang ganti dan penyimpanan alat olahraga

4. Fasilitas Kegiatan Pembelajaran

SMK Negeri 1 Pengasih memiliki berbagai fasilitas kegiatan pembelajaran yang sangat memadai. Selain itu juga sudah tersedia perpustakaan dan berbagai macam laboratorium seperti laboratorium Administrasi, Akuntansi, Multimedia, Studio dan Bahasa.

a. Perpustakaan

Perpustakaan di SMK N 1 Pengasih cukup luas, terbagi atas 2 ruangan untuk rak buku, ruang baca, meja petugas perpuskaan. Koleksi yang dimiliki yaitu berbagai jenis buku diantaranya karya umum, filsafat, agama, ilmu sosial, bahasa ilmu murni, dan ilmu terapan yang sesuai dengan jurusan. Dari berbagai koleksi buku tersebut, sebagian besar sudah tertata rapi di rak. Akan tetapi masih ada sebagian yang belum tertata di rak.

b. Laboratorium

SMK N 1 Pengasih memiliki laboratorium bahasa, laboratorium komputer (MM dan AP), dan studio untuk pengambilan gambar. Laboratorium dibuka setiap hari untuk kegiatan belajar mengajar. Kondisi laboratorum komputer sudah cukup bagus karena telah dilengkapi komputer yang lengkap dengan jumlah yang memadai. Akan tetapi ada beberapa komputer yang rusak atau bermasalah, sehingga kerap mengganggu proses pembelajaran.

5. Bimbingan Konseling

Ranah kerja BK di SMK N 1 Pengasih adalah untuk membantu siswa dan memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalamai kesulitan belajar. Guru BK tidak memiliki wewengan untuk menghukum siswa yang melakukan pelanggaaran karena yang memiliki wewenang adalah STP2K (Satuan Tugas Pelaksana Pembinaan Kesiswaan). Apabila ada siswa yang sering melakukan pelanggaran, maka baru akan diserahkan ke guru BK.

6. Bimbingan belajar

Kegiatan bimbingan belajra hanya dikhususkan untuk siswa kelas XII, yaitu berupa Tes Pendalaman Materi (TPM), TryOut dan les tambahan. TPM dilaksanakan menjelang ujian nasional.

7. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakuriker di SMK N 1 Pengasih terdiri dari kegiatan ekstra wajib dan pilihan. Kegiatan ekstrakurikuler wajib yaitu pramuka yang dilaksanakan setiap hari Jum'at. Kegiatan ekstra wajib ini diikuti oleh seluruh kelas X. Selain itu ada beberapa kegiatan ekstrakurikuler pilihan

yaitu : bola volly, bola basket, bela diri, seni baca Al Qur’an, rohis, tonti, KRR, Kegiatan Lingkungan Hidup & KIS, dan *English Debate*. Dalam kegiatan ekstrakurikuler pilihan ini siswa diberi kebebasan untuk memilih salah satu kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan minat dan kemampuan siswa masing – masing.

8. **UKS**

   Ruang Usaha kesehatan sekolah (UKS) SMK N 1 Pengasih terletak di sebelah selatan ruang BK. Fasilitas di dalamnya sudah terbilang lengkap.

9. **Koperasi Siswa**

   Koperasi siswa menjual berbagai macam alat tulis dan LKS. Pengelolanya adalah siswa jurusan Pemasaran yang setiap hari bergantian menjaganya.

10. **Tempat Ibadah**

    Terdapat satu masjid untuk ibadah warga SMK N 1 Pengasih yaitu masjid Idzharulhaaq. Masjid ini terletak di sebelah utara lapangan olahraga. Fasilitas yang terdapat di masjid ini antara lain mimbar, karpet, sajadah, tikar, mukena, Al Qur'an, almari perpustakaan, lampu, *digital clock*, dan speaker.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

Program PPL ini merupakan bagian dari mata kuliah sebesar 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan. Materi yang ada meliputi program mengajar teori dan praktek di kelas dengan dibimbing oleh guru pembimbing masing-masing.

Observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen pendidikan, iklim, dan norma yang berlaku di sekolah tempat PPL. Aspek yang diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, perilaku atau keadaan siswa, administrasi persekolahan, fasilitas pembelajaran dan pemanafaatannya.

Kegiatan observasi di SMK Negeri 1 Pengasih dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan mahasiswa PPL yang telah diatur oleh pihak sekolah. Kemudian informasi tentang SMK Negeri 1 Pengasih dan unit-unitnya disampaikan secara singkat oleh pihak sekolah pada tanggal 10 Agustus 2015 pada saat penerjunan ke

sekolah.

Pelaksanaan program praktek pengalaman lapangan di mulai dari tanggal 10 Agustus sampai 12 September 2015 (penarikan mahasiswa tanggal 11 September 2015). Kegiatan PPL dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang berlaku dalam melaksanakan praktek kependidikan dan persekolahan yang sudah terjadwal.

Rancangan kegiatan PPL adalah suatu bentuk hasil perencanaan yang dibuat dengan berdasarkan waktu dan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan pada waktu mahasiswa melaksanankan PPL. Agar tercapai efisiensi dan efektivitas penggunaan waktu maka kegiatan PPL direncanakan sebagai berikut:

1. Persiapan di kampus

a. Pengajaran Mikro

Pengajaran mikro dilaksanakan pada semester sebelumnya untuk memberi bekal awal pelaksanaan PPL. Dalam pengajaran mikro mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari delapan sampai sepuluh mahasiswa dengan seorang dosen pembimbing. Dalam pengajaran mikro ini setiap mahasiswa dididik dan dibina untuk menjadi seorang pengajar, mulai dari persiapan perangkat mengajar, media pembelajaran, materi dan mahasiswa lain sebagai anak didiknya.

Mahasiswa diberi waktu selama 15 sampai 20 menit dalam sekali tampil, kemudian setelah itu diadakan evaluasi dari dosen pembimbing dan mahasiswa yang lain. Hal ini bertujuan agar dapat diketahui kekurangan atau kelebiahan dalam mengajar demi meningkatkan kualitas praktik mengajar berikutnya dan saat terjun langsung ke sekolah.

b. Observasi Sekolah

Observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen pendidikan, iklim dan norma yang berlaku di sekolah tempat PPL. Aspek yang diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, proses pembelajaran di sekolah, perilaku atau keadaan siswa, administrasi persekolahan, fasilitas pembelajaran dan pemanfaatannya.

Kegiatan observasi di SMK Negeri 1 Pengasih dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan mahasiswa PPL yang telah diatur oleh pihak sekolah. Kemudian informasi tentang SMK Negeri 1 Pengasih dan unit-

unitnya disampaikan secara singkat oleh pihak sekolah pada tanggal 10 Agustus 2015 pada saat acara penerjunan ke sekolah.

c. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL dilaksanakan sebelum penerjunan ke sekolah. Semua mahasiswa wajib mengikuti pembekalan PPL. Pembekalan PPL dilaksanakan oleh DPL PPL masing-masing kelompok yang pelaksanaannya telah ditentukan oleh Lembaga Pengembangan dan Penjamin Mutu Pendidikan (LPPMP) Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Persiapan sebelum PPL

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL, mahasiswa diharuskan membuat administrasi mengajar, seperti membuat RPP, materi pelajaran, dimana kesemuanya itu digunakan sebagai pegangan mahasiswa dalam mengajar.

3. Kegiatan PPL

a. Praktek Mengajar Terbimbing

Praktek mengajar terbimbing adalah praktek mengajar dimana praktikan masih mendapat arahan pada pembuatan perangkat pembelajaran yang meliputi program satuan pelajaran, rencana pembelajaran, media pembelajaran, alokasi waktu dan pendampingan pada saat mengajar di dalam kelas.

Dalam praktek terbimbing ini semua praktikan mendapat bimbingan dari guru mata pelajarannya masing-masing. Bimbingan dilaksanakan pada waktu yang telah disepakati praktikan dengan guru pembimbing masing-masing.

b. Praktek Mengajar Mandiri

Dalam praktek mengajar mandiri, praktikan melaksanakan praktik mengajar yang sesuai dengan program studi praktikan dan sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru pembimbing didalam kelas secara penuh.

Kegiatan praktek mengajar meliputi:

1). Membuka pelajaran:

a) Salam pembuka

b) Berdoa
c) Absensi
d) Apersepsi
e) Memberikan motivasi

2). Pokok pembelajaran:
a) Menyampaikan materi
b) Memberikan kesempatan bertanya (diskusi) aktif dua arah
c) Menjawab pertanyaan siswa
d) Memotivasi siswa untuk aktif

3). Menutup pelajaran:
a) Membuat kesimpulan
b) Memberi tugas dan evaluasi
c) Berdoa
d) Salam Penutup

c. Umpan Balik Guru Pembimbing

1). Sebelum praktik mengajar

Manfaat keberadaan guru pembimbing sangat dirasakan besar ketika kegiatan PPL dilaksanakan, guru pembimbing memberikan arahan-arahan yang berguna seperti pentingnya merancang pembelajaran pengajaran dan alokasi waktu sebelum pengajaran di kelas dimulai, fasilitas yang dapat digunakan dalam mengajar, serta memberikan informasi yang penting dalam proses belajar mengajar yang diharapkan. Selain itu guru pembimbing dapat memberikan beberapa pesan dan masukan yang akan disampaikan sebagai bekal praktikan mengajar di kelas.

2). Sesudah praktik mengajar

Dalam hal ini guru pembimbing diharapkan memberikan gambaran kemajuan mengajar praktikan, memberikan arahan, masukan dan saran baik secara visual, material maupun mental serta evaluasi bagi praktikan.

d. Praktikanan Laporan

Kegiatan praktikanan laporan dilaksanakan pada minggu terakhir dari

kegiatan PPL setelah praktik mengajar mandiri. Laporan ini berfungsi sebagai pertanggung jawaban atas pelaksanaan program PPL.

e. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa maupun kekurangannya serta pengembangan dan peningkatannya dalam pelaksanaan PPL.

BAB II
PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Praktikan mempersiapkan diri dengan menyusun program berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum kegiatan PPL. Program disusun berdasarkan kebutuhan seluruh kegiatan yang direncanakan oleh praktikan. Program PPL disusun agar semua kegiatan yang akan dilakukan selama pelaksanaan PPL dapat dilaksanakan dengan terarah dan terorganisir dengan baik. Peran guru pembimbing selama pelaksanaan PPL sangat signifikan, maka konsultasi dengan guru pembimbing sangat penting untuk mendukung kegiatan PPL.

1. Persiapan Kegiatan PPL

Sebelum mahasiswa diterjunkan ke sekolah masing-masing, UNY membuat berbagai program persiapan sebagai bekal mahasiswa dalam melaksanakan PPL. Persiapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran Mikro

Program ini dilaksanakan dalam mata kuliah wajib lulus dengan nilai minimum B bagi mahasiswa yang akan mengambil PPL pada semester berikutnya. Mahasiswa diberi materi mengenai cara mengajar yang baik disertai praktik untuk mengajar bersama dengan teman sekelompok / *micro teaching.* Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk dimiliki dalam pelaksanaan mata kuliah ini adalah keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan persiapan menjadi seorang calon pendidik. Keterampilan tersebut antara lain mengenai teknik membuka kelas, cara berkomunikasi dalam kelas, penguasaan kelas, dan cara menutup kelas. *Micro teaching* dilaksanakan selama 4 bulan melalui 16 kali pertemuan. Selain *micro teaching*, UNY mengadakan supervisi dengan mengundang guru-guru dari SMK di Yogyakarta untuk mengevaluasi dan memberikan masukan terhadap mahasiswa.

b. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL yang diadakan oleh pihak Universitas bertujuan untuk memberikan bekal bagi mahasiswa agar dapat melaksanakan tugas dan kewajiban sebagai peserta PPL dengan baik. Melalui pembekalan ini mahasiswa mendapatkan informasi mengenai kemungkinan-kemungkinan

yang akan dihadapi di sekolah sehingga program dapat disesuaikan dengan pengalaman pada bidang yang ditekuni. Pembekalan PPL dilaksanakan oleh Koordinator PPL masing-masing jurusan.

Pembekalan PPL dimaksudkan untuk memberikan pedoman atau arahan pelaksanaan PPL di setiap sekolah, dengan berbagai kemungkinan yang akan dihadapi mahasiswa. Pembekalan PPL merupakan persiapan akhir sebelum mahasiswa diterjunkan ke sekolah masing-masing.

Keberhasilan dari kegiatan PPL sangat ditentukan oleh kesiapan mahasiswa secara akademis, mental, maupun keterampilan. Hal tersebut dapat diwujudkan karena mahasiswa telah diberi bekal sebagai pedoman dasar dalam menjalankan aktivitas PPL yang merupakan rambu-rambu dalam melaksanakan praktek di sekolah.

2. Observasi Lingkungan Sekolah dan Pembelajaran Di Kelas

Observasi dilakukan dengan mengamati proses belajar mengajar di dalam kelas dan mengamati sarana fisik pendukung lainnya (lingkungan sekolah) untuk melancarkan kegiatan proses belajar mengajar. Hasil observasi secara rinci telah dibahas di bab I.

a. Observasi Lingkungan Sekolah

Observasi lingkungan sekolah dilakukan dengan metode pengamatan langsung, wawancara, maupun metode lain. Observasi dilakukan di luar kelas dan di dalam kelas. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua tahap yaitu pada saat mata kuliah pengajaran mikro dan satu minggu sebelum pelaksanaan PPL.

1) Observasi tahap pertama

Observasi tahap pertama dilaksanakan pada awal mata kuliah pembelajaran mikro. Tujuan observasi ini adalah mahasiswa dapat mengetahui kondisi lingkungan fisik sekolah, perilaku peserta didik, administrasi sekolah dan fasilitas pembelajaran lainnya (perpustakaan dan laboratorium). Hasil observasi tahap satu dideskripsikan kepada dosen pembimbing dan dijadikan bahan perkuliahan pada pembelajaran mikro.

2) Observasi tahap kedua

Observasi tahap kedua dilaksanakan satu minggu sebelum kegiatan PPL. Observasi ini dilakukan untuk mempersiapkan mahasiswa dengan

kondisi nyata di lapangan, antara lain kondisi kelas, guru pembimbing, materi ajar, maupun arahan dari pihak sekolah mengenai pelaksanaan PPL.

b. Observasi Pembelajaran Di Kelas

Observasi pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan baik di observasi tahap pertama maupun observasi tahap kedua. Observasi ini dilaksanakan agar mahasiswa memiliki pengetahuan serta pengalaman sebelum melaksanakan tugas mengajar. Pengalaman yang dimaksud adalah kompetensi-kompetensi profesional yang dicontohkan oleh guru pembimbing di dalam kelas serta mengetahui lebih jauh administrasi yang dibutuhkan oleh seorang guru untuk kelancaran mengajar (presensi, daftar nilai, penugasan, ulangan, dan lain-lain). Mahasiswa harus dapat memahami beberapa hal inti kegiatan pembelajaran di kelas seperti membuka dan menutup materi, mengelola kelas, merencanakan pengajaran, menyusun program semester, menyusun satuan materi, mengetahui metode mengajar yang baik, karakteristik peserta, media yang dapat digunakan dan lain-lain. Kegiatan observasi kelas meliputi:

1) Langkah pendahuluan, meliputi membuka pelajaran
2) Penyajian materi meliputi cara, metode, teknik dan media yang digunakan dalam penyajian materi
3) Teknik bertanya
4) Teknik evaluasi
5) Langkah penutup, meliputi cara menutup pelajaran dan memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar.

Praktikan menemukan bahwa kondisi kelas XII MM1 cenderung berbeda ketika berada di laboratorium komputer. Kondisi ruangan yang menggunakan karpet membuat proses belajar mengajar tidak terikat di meja komputer. Beberapa siswa lebih memilih duduk di lantai sambil mencatat atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Secara kasat mata, kondisi kelas begitu santai dan tidak terlalu serius. Hal ini menjadi pertimbangan praktikan dalam menyusun RPP dan metode pembelajaran yang akan digunakan.

1. Pembuatan Rencana Pembelajaran Pengajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran berisi materi, metode, media dan teknik pembelajaran yang akan dilakukan dalam proses belajar mengajar. RPP yang disusun oleh praktikan sebelum proses mengajar dilaksanakan akan diserahkan kepada guru pembimbing untuk diperiksa keabsahannya.

Pembuatan Rencana Pembelajaran Pengajaran (RPP) disesuaikan dengan silabus, kurikulum, dan kondisi yang ada di kelas. Sebagai sekolah *pilot project* Kurikulum 2013 di Kabupaten Kulon Progo, SMK Negeri 1 Pengasih telah menerapkan kurikulum 2013 di seluruh kegiatan pembelajaran. Untuk kelas Multimedia, kurikulum 2013 diterapkan dengan beberapa penyesuaian. Materi-materi yang penting bagi siswa namun tidak terdapat di kurikulum 2013 diselipkan di dalam pelaksanaan pembelajaran tanpa menyimpang dari silabus. Materi-materi tersebut diberikan untuk memenuhi ekspetasi dunia kerja dan kompetensi yang harus dimiliki setiap siswa untuk bersaing setelah lulus sekolah nanti.

Kegiatan pembelajaran terdiri atas 3 bagian, yaitu pembuka, inti, dan penutup. Ketiga komponen tersebut sangat penting untuk dipenuhi sehingga pengalaman pengajar maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik.

Pendekatan ajar yang digunakan praktikan selama kegiatan PPL adalah pendekatan ilmiah (*scientific*) yang dinilai lebih efektif dari pendekatan tradisional. Pendekatan ini digunakan dalam kurikulum 2013. Langkah-langkah pada pendekatan ilmiah merupakan bentuk adaptasi dari langkah-langkah ilmiah pada sains. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah, karenanya Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

Metode eksplorasi banyak digunakan praktikan dalam proses mengajar. Metode tersebut digunakan karena siswa dapat lebih aktif mencari atau menelusuri materi secara mandiri. Praktikan berperan sebagai fasilitator dan pemandu siswa sehingga materi dapat terpenuhi sesuai dengan jadwal.

RPP yang digunakan pengajar diambil dari silabus C3 untuk Mata Pelajaran Animasi, dengan rincian sebagai berikut:

a) Pertemuan 1 & 2

Pertemuan pertama dan kedua membahas karakteristik aplikasi pengolah animasi 3 dimensi, dalam hal ini 3DS Max dan Blender. Kompetensi dasar yang akan dicapai adalah (3.2) Menganalisis karakteristik aplikasi pemodelan 3 dimensi dan (4.2) Menyajikan hasil analisis karakteristik aplikasi pemodelan 3 dimensi.

Pada pertemuan pertama dan kedua, praktikan menggunakan pendekatan ilmiah dengan model pembelajaran penemuan dan pembelajaran berbasis masalah. Kedua model pembelajaran ini digunakan sebab sebagian materi pembelajaran telah didapat peserta didik melalui praktek aplikasi, sedangkan teori mengenai karakteristik aplikasi belum didapatkan secara penuh. Praktikan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mencari materi secara lebih mandiri melalui penerapan kedua model pembelajaran tersebut. Selanjutnya, praktikan memberikan permasalahan yang menyangkut dengan materi ajar untuk didiskusikan bersama di masing-masing kelompok siswa.

b) Pertemuan 3

Pertemuan ketiga membahas prinsip-prinsip dasar animasi. Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah (3.4) Memahami prinsip-prinsip dasar animasi dan (4.4) Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi.

Pada pertemuan ketiga, praktikan menggunakan pendekatan ilmiah dengan model pembelajaran berbasis masalah. Praktikan memberikan contoh film animasi yang selanjutnya akan dianalisa bersama di masing-masing kelompok siswa. Dari hasil analisa tersebut, masing-masing kelompok membuat kesimpulan dan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Selanjutnya, dari hasil diskusi siswa tersebut, praktikan mengulas kembali secara runtut materi yang telah diberikan.

c) Pertemuan 4

Pertemuan keempat membahas lebih dalam mengenai prinsip animasi tradisional dan modern. Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah (3.2) Memahami prinsip animasi tradisional dan komputer dan (4.2) Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional maupun komputer pada produk animasi.

Pada pertemuan keempat, praktikan tetap menggunakan pendekatan

ilmiah dengan model pembelajaran berbasis tanya jawab. Praktikan melihat bahwa materi yang diberikan lebih condong ke penguasaan materi secara terstruktur, sehingga kegiatan pembelajaran lebih difokuskan pada diskusi dan tanya jawab antar siswa maupun dengan guru.

d) Pertemuan 5

Pertemuan kelima secara khusus membahas mengenai berbagai macam animasi berikut contohnya. Kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah (3.2) Memahami prinsip animasi tradisional dan komputer dan (4.2) Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional maupun komputer pada produk animasi.

Pendekatan ilmiah dipadu dengan model pembelajaran berbasis tanya jawab digunakan praktikan di pertemuan kelima. Praktikan melihat bahwa materi yang diberikan lebih condong ke penguasaan materi secara terstruktur, sehingga kegiatan pembelajaran lebih difokuskan pada diskusi dan tanya jawab antar siswa maupun dengan guru.

e) Pertemuan 6 – 10

Pertemuan keenam sampai kesepuluh merupakan serangkaian proyek siswa untuk membuat animasi pembuka film pendek (*bumper*). Kompetensi yang ingin dicapai adalah (3.5) Memahami pengolahan teks untuk dipadukan dengan video dan (4.5) Mengolah teks untuk dipadukan dengan video. Proyek ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran materi mengenai teknik pengolahan video.

Pendekatan ilmiah tetap digunakan praktikan di pembelajaran proyek ini. Melalui model pembelajaran berbasis proyek, praktikan mencoba mengeksplorasi daya imajinasi dan kemampuan siswa dalam menggunakan sotware Adobe After Effects. Praktikan memberikan waktu bagi siswa untuk mencoba software tersebut sambil berdiskusi mengenai cara penggunaan Adobe After Effects. Hal ini dilakukan sebab sebagian besar siswa belum pernah menggunakan Adobe After Effects. Alhasil, kegiatan pembelajaran banyak berfokus pada tanya jawab mengenai aplikasi dan pengerjaan proyek *bumper*.

2. Pembuatan Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dibuat untuk melengkapi RPP yang dibuat. Materi pembelajaran berisi tentang ringkasan materi yang akan disampaikan pada saat

pelaksanaan PPL. Materi tersebut dibuat berdasarkan buku acuan yang telah sesuai dengan kurikulum yang belaku.

Materi pembelajaran yang dipakai untuk tiap pertemuan sangat bervariasi dan disesuaikan dengan materi yang akan diberikan. Beberapa sumber informasi yang turut disertakan dalam pembuatan materi pembelajaran antara lain:

a. Internet

   Internet merupakan salah satu sumber informasi yang paling mudah didapat. Referensi yang diambil dari internet digunakan untuk melengkapi materi yang akan disampaikan. Pencarian materi di internet selalu memperhatikan validitas isi dan sumber sebab banyak referensi di satu tempat yang hanya disalin dari referensi atau alamat lain.

b. E-book

   E-book merupakan buku digital yang disimpan dalam ekstensi pdf atau ekstensi *portable* lainnya. Buku elektronik menjadi salah satu sumber materi dalam kurikulum 2013. Pemerintah telah menerbitkan Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang dapat diunduh dan digunakan oleh seluruh sekolah yang melaksanakan kurikulum 2013.

c. Guru pembimbing

   Masukan dan materi ajar yang tidak didapatkan dari sumber lain diperoleh melalui guru pembimbing. Melalui bimbingan yang dilaksanakan setiap minggunya, mahasiswa praktikan mendapat pencerahan mengenai materi ajar yang akan diberikan di pertemuan selanjutnya.

Secara lebih rinci, pembuatan dan pemilihan materi di setiap pertemuan dijelaskan sebagai berikut:

a. Pertemuan 1 dan 2

   Pertemuan pertama dan kedua membahas mengenai perbedaan aplikasi pengolah software animasi 3 dimensi, yaitu Blender dan 3DS Max. Materi tersebut telah didapat siswa di jam praktek aplikasi, sehingga praktikan diwajibkan untuk melengkapi materi teori dari sumber-sumber lain. Praktikan mencoba mengolah materi dari perbedaan yang terlihat di dalam kedua aplikasi tersebut sebab sumber buku terbatas atau tidak tersedia. Untuk memperkuat gagasan, praktikan mencari materi tambahan dari internet. Pencarian materi dari internet dilakukan dengan hati-hati untuk menghindari duplikasi maupun ketidakjelasan sumber.

b. Pertemuan 3

Pertemuan ketiga membahas prinsip-prinsip dasar animasi. Materi ajar diambil dari bahan belajar praktikan selama mengikuti perkuliahan di kampus. Praktikan memutuskan untuk menyertakan film di kegiatan pembelajaran. Hal ini dilakukan mengingat keterbatasan waktu praktikan selama kegiatan mengajar di kelas. Praktikan tidak dapat menerapkan praktek 12 prinsip animasi melalui kegiatan proyek sebab hal tersebut membutuhkan waktu yang cukup panjang. Sebagai solusi, praktikan mempertontonkan sebuah film animasi yang memuat 12 prinsip animasi. Film ini selanjutnya dianalisa oleh siswa untuk menemukan unsur animasi yang diterapkan dalam film tersebut.

c. Pertemuan 4

Pertemuan keempat membahas mengenai teori pembuatan animasi tradisional dan modern. Bahan ajar diambil dari materi perkuliahan yang didapat oleh praktikan. Selain itu, materi ajar juga dilengkapi dengan video contoh animasi tradisional dan modern yang diambil dari YouTube.

d. Pertemuan 5

Pertemuan kelima membahas cara pembuatan animasi modern dan tradisional. Secara umum, materi yang diberikan kepada siswa diambil dari bahan perkuliahan yang didapat mahasiswa praktikan.

e. Pertemuan 6 – 10

Pertemuan keenam sampai kesepuluh banyak menggunakan materi video ajar. Penggunaan video ajar dinilai dapat lebih menarik minat siswa untuk belajar mandiri. Selain itu, waktu pembelajaran dapat dipersingkat sebab siswa tidak perlu menunggu penjelasan dari praktikan. Selain materi dari video ajar, materi diambil dari sumber belajar praktikan selama kegiatan perkuliahan.

B. Pelaksanaan Program PPL

Kegiatan PPL dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus 2015 sampai dengan 12 September 2015. Bimbingan dengan pihak sekolah dan dosen pembimbing senantiasa dilakukan selama pelaksanaan PPL. Hal ini dilakukan supaya kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan arahan pihak sekolah maupun pihak universitas.

1. Pelaksanaan Praktik Mengajar

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dimulai pada tanggal 13 Agustus 2015. Program Studi yang diambil praktikan adalah Animasi kelas XII MM1. Jadwal mengajar dapat dilihat di tabel berikut:

Hari, Tanggal	Kelas	Waktu	Materi Pembelajaran
Kamis, 13 Agustus 2015	XII MM1	9 JP	Pengenalan Diri, Adaptasi, dan pemberian materi animasi 3 dimensi
Jumat, 14 Agustus 2015	XII MM1	6 JP	Keunggulan berbagai aplikasi pengolah animasi 3 dimensi
Selasa, 18 Agustus 2015	XII MM1	9 JP	Prinsip-prinsip animasi
Kamis, 20 Agustus 2015	XII MM1	9 JP	Teori Animasi
Jumat, 21 Agustus 2015	XII MM1	6 JP	Tes Formatif 1
Selasa, 25 Agustus 2015	XII MM1	9 JP	Teknik Pembuatan Animasi
Kamis, 27 Agustus 2015	XII MM1	9 JP	Nirmana, pengolahan animasi menggunakan Adobe After Effects
Jumat, 28 Agustus 2015	XII MM1	6 JP	Proyek After Effects 1 (profil nama)
Selasa, 1 September 2015	XII MM1	9 JP	Proyek After Effects 2 (bumper film)
Kamis, 3 September 2015	XII MM1	9 JP	Proyek After Effects 2 (bumper film)
Jumat, 4 September 2015	XII MM1	6 JP	Penilaian Proyek After Effects 2 dan Tes Formatif 2
Selasa, 8 September 2015	XII MM1	3 JP	Pengumuman hasil tes dan remedial

Kelas multimedia menerapkan *full-day learning* atau pembelajaran penuh selama satu hari di laboratorium komputer. Setiap hari, kecuali hari Jumat, pembelajaran dilaksanakan selama 9 x 45 menit. Sedangkan di hari Jumat kegiatan pembelajaran diperpendek menjadi 6 x 40 menit.

Rangkaian proses pembelajaran yang dilakukan mahasiswa praktikan

dimulai dengan membuka pelajaran. Pelajaran dibuka dengan salam pembuka dan memeriksa kehadiran siswa. Kegiatan pembuka dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan dan deskripsi materi yang akan dipelajari. Langkah selanjutnya adalah kegiatan inti yang berisi penerapan metode ilmiah. Pertama, kegiatan mengamati yaitu mahasiswa praktikan memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari. Siswa bertugas mengamati contoh yang diberikan oleh mahasiswa praktikan. Lalu mahasiswa praktikan memberikan suatu permasalahan agar diselesaikan oleh siswa. Kedua, kegiatan menanya di mana siswa memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Pertanyaan-pertanyaan mereka muncul dari hasil pengamatan yang mereka lakukan. Ketiga, kegiatan mengeksplorasi yaitu siswa mengumpulkan informasi-informasi dari internet atau buku untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Mahasiswa praktikan berperan mendampingi siswa dalam mencari informasi dari sumber belajar. Keempat, kegiatan mengasosiasi yaitu siswa menganalisis hasil yang didapatnya dari sumber belajar kemudian menghubungkannya dengan permasalahan yang diberikan mahasiswa praktikan. Kelima, kegiatan mengkomunikasikan yaitu siswa mempresentasikan hasil diskusinya dan pemecahan masalah yang ditemukannya di depan kelas. Kemudian mahasiswa praktikan bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. Diakhir pelajaran, mahasiswa praktikan memberikan tugas sekaligus judul materi yang akan dipelajari di pertemuan selanjutnya.

Pelaksanaan proses belajar mengajar tidak selalu berpaku pada RPP. Terdapat banyak penyesuaian tindakan karena berbagai kondisi yang menuntut perlakuan khusus. Hal ini secara khusus akan dibahas di bagian C.

2. Metode

Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, praktik, tanya jawab, diskusi dan penugasan. Penugasan dilaksanakan dengan memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang materi didik sesuai dengan buku dan modul yang digunakan. Secara rinci, metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas Multimedia adalah:

a. *Discovery Learning*

Metode *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila siswa tidak disajikan dengan

pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Siswa dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individunya masing-masing melalui aplikasi metode *Discovery Learning* secara berulang-ulang. Penggunaan metode *Discovery Learning* ditujukan untuk merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif dan mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Selain itu, metode pembelajaran ini dapat mengubah modus Ekspositori siswa yang hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa yang secara aktif menemukan informasi sendiri. Metode ini diterapkan dengan memberikan proyek atau penugasan yang menuntut siswa untuk aktif mencari sumber belajar secara mandiri.

b. *Problem-based Learning*

PBL merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada prinsip konstruktivisme. Dalam model PBL, fokus pembelajaran terdapat pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah tetapi juga metode ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh sebab itu, siswa tidak hanya harus memahami konsep yang relevan dengan masalah yang menjadi pusat perhatian tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan ketrampilan menerapkan metode ilmiah dalam pemecahan masalah dan menumbuhkan pola berpikir kritis. Di dalam praktek pembelajaran, metode PBL ini cocok untuk menggugah minat siswa untuk belajar mengenai materi baru dengan cara membimbing siswa menemukan jalan untuk memecahkan masalah mengenai materi pembelajaran.

c. *Inquiry-based Learning*

Proses pembelajaran berbasis tanya jawab dibangun atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa. Siswa didorong untuk berkolaborasi untuk memecahkan masalah dan tidak hanya menerima instruksi langsung dari gurunya. Tugas praktikan dalam lingkungan belajar berbasis tanya jawab ini bukanlah untuk menyediakan pengetahuan, namun membantu siswa menjalani proses untuk menemukan sendiri pengetahuan yang dicari. Metode IBL digunakan dalam presentasi dan diskusi antar siswa melalui penugasan presentasi materi tertentu.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Pemahaman dan rasa ingin tahu siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang baik. Media pembelajaran yang digunakan praktikan dalam kelas Multimedia meliputi:

a. Proyektor

   Proyektor digunakan sebagai sarana penyampaian materi ajar maupun presentasi siswa. Melalui alat ini, siswa dan mahasiswa praktikan dapat menunjukkan materi ajar atau hal-hal lain yang berkaitan dengan pelajaran, contohnya film pendek atau video tutorial. Penggunaan proyektor dinilai dapat meningkatkan efisiensi waktu dan cakupan pemberian materi ajar sehingga dapat menjangkau seluruh kelas.

b. *PowerPoint Presentation*

   Praktikan menyusun *powerpoint presentation* mengenai sebuah materi untuk ditampilkan melalui proyektor di dalam kelas. Praktikanan materi ajar dilakukan dengan mencari / menyediakan materi pelajaran yang akan disampaikan, kemudian mendiskusikannya dengan guru pembimbing untuk mendapatkan saran atau masukan terkait materi tersebut. Setelah itu, materi ajar yang telah disetujui kemudian disusun dan dihias di dalam aplikasi Microsoft PowerPoint.

c. Papan tulis

   Papan tulis (*whiteboard*) digunakan untuk memberikan materi-materi yang tidak terdapat di dalam presentasi melalui proyektor atau untuk memberikan penjelasan tambahan mengenai sebuah topik. Terdapat sinergi melalui penggunaan papan tulis dan proyektor sehingga siswa dapat lebih memperhatikan materi yang disampaikan.

d. Video ajar

   Video ajar digunakan untuk memberikan contoh penerapan atau pembuatan sebuah karya. Penggunaan video ajar ini secara khusus diberikan untuk menggugah minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, siswa dapat secara mandiri mempraktekkan langkah-langkah pembuatan sebuah karya melalui video tersebut.

e. Aplikasi / *Software*

   Aplikasi atau perangkat lunak digunakan sebagai sarana siswa untuk menjelajahi atau melakukan praktek langsung. Aplikasi yang dipakai selama praktik mengajar di kelas multimedia antara lain 3DS Max, Blender,

Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, dan lain-lain.

f. Peramban internet

Peramban internet adalah segala perangkat yang dapat digunakan untuk menjelajahi internet. Selama praktik mengajar berlangsung, siswa banyak menggunakan *smartphone* untuk mencari referensi di internet – sebagai pengganti komputer apabila jaringan sekolah sedang bermasalah.

4. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran pada bagian produktif dan normatif mempunyai standar nilai yang berbeda. Untuk nilai produktif, nilai minimal yang harus dicapai oleh peserta didik adalah 75. Jika dalam ujian harian dan ujian semester standar nilai 75 belum tercapai, maka peserta didik wajib mengikuti perbaikan. Standar evaluasi yang ditempuh sepenuhnya menjadi tanggung jawab guru pengampu mata pelajaran. Praktikan mengadakan dua kali tes produktif dan beberapa kali penilaian proyek maupun presentasi selama melaksanakan kegiatan PPL.

a. Penilaian kognitif

Penilaian kognitif siswa dilaksanakan dua kali, yaitu di masa pertengahan PPL dan di akhir masa PPL. Tes produktif dilakukan mahasiswa praktikan menggunakan dua tipe soal yaitu pilihan ganda dan esai.

Setiap mata pelajaran mempunyai nilai ketuntasan minimal (KKM). Nilai KKM untuk mata pelajaran Animasi adalah 75. Siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal akan mengikuti remidial atau program perbaikan. Jika setelah diberikan remidial masih terdapat siswa yang belum tuntas, maka siswa tersebut akan diberikan tindakan remidial lagi hingga mencapai nilai ketuntasan minimal. Kelas XII MM1 telah melaksanakan 2 ulangan harian dengan 1 program remedial di masing-masing ulangan harian.

Hasil ulangan harian dianalisis untuk mengetahui kualitas soal. Hasil analisis ulangan harian 1 dan 2 kelas XII MM1 terlampir di laporan ini.

Beberapa hal yang perlu diketahui dalam analisa hasil ulangan harian adalah:

i) Nilai r / koefisien korelasi

Koefisien Korelasi Sederhana disebut juga dengan Koefisien

Korelasi Pearson adalah rumus yang dipakai untuk mengukur kekuatan hubungan antara 2 variabel. Dalam analisa soal, makin tinggi koefisien korelasi yang dimiliki, maka makin valid butir instrumen tersebut. Secara umum, jika koefisien korelasi sudah lebih besar dari 0,3 maka butir instrumen tersebut sudah dikategorikan valid. Rumus nilai r adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{n\sum XY - \left(\sum X\right)\left(\sum Y\right)}{\sqrt{\left(n\sum (X)^2 - (\sum X)^2\right)\left(n\sum (Y)^2 - (\sum Y)^2\right)}}$$

di mana:

n = Banyaknya Pasangan data X dan Y

Σx = Total Jumlah dari Variabel X

Σy = Total Jumlah dari Variabel Y

Σx^2 = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel X

Σy^2 = Kuadrat dari Total Jumlah Variabel Y

Σxy = Hasil perkalian dari total Jumlah variabel X dan variabel Y

Nilai r selalu berada dalam rentang $-1 \leq r \leq 1$

ii) Keberfungsian *distractor*

Tes objektif berbentuk *multiple choice* dilengkapi dengan beberapa kemungkinan jawab, atau yang sering dikenal dengan istilah *option* atau alternatif jawaban.

Option atau alternatif berkisar antara 3 sampai dengan 5 buah. Dari kemungkinan-kemungkinan jawaban yang terpasang pada setiap butir item, salah satu diantaranya adalah jawaban betul (kunci jawaban), sedangkan sisanya adalah jawaban salah. Jawaban-jawaban salah itulah yang dikenal dengan istilah *distractor* (pengecoh).

Distractor dinyatakan telah dapat menjalankan fungsinya dengan baik apabila *distractor* tersebut sekurang-kurangnya sudah dipilih oleh 5% dari seluruh peserta tes.

Sebagai tindak lanjut atas hasil penganalisaan terhadap fungsi *distractor* tersebut maka *distractor* yang sudah dapat menjalankan

fungsinya dengan baik dapat dipakai lagi pada tes-tes yang akan datang, sedangkan *distractor* yang belum dapat berfungsi dengan baik sebaiknya diperbaiki atau diganti dengan *distractor* yang lain.

iii) Reliabilitas soal / *alpha point*

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes dapat memberikan hasil yang tetap. Pengertian reliabilitas tes berhubungan dengan masalah ketetapan (*keajègan*) hasil. Jadi, meskipun soal diberikan dalam waktu yang berbeda maupun dengan subjek yang berbeda, hasil yang didapat akan selalu sama.

iv) Tingkat kesukaran / *Proportion Correct (P)*

Tingkat kesukaran soal diukur dengan menghitung persentasi siswa yang menjawab soal dengan benar. Semakin banyak siswa yang menjawab benar (P mendekati 1), maka soal tersebut dikategorikan mudah. Sebaliknya, apabila hanya sedikit siswa yang dapat menjawab dengan benar (P kurang dari 0,5 atau mendekati 0), maka soal tersebut dikategorikan sulit.

v) Daya beda / *point biserial* / *Discriminatory Power (D)*

Salah satu tujuan analisis kuantitatif soal adalah untuk menentukan dapat tidaknya suatu soal membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok itu. Indeks yang digunakan dalam membedakan antara peserta tes yang berkemampuan rendah adalah indeks daya pembeda (*item discrimination*).

Indeks daya pembeda soal-soal ditetapkan dari selisih proporsi siswa yang menjawab dari masing-masing kelompok. Indeks ini menunjukkan kesesuaian antara fungsi soal dengan fungsi tes secara keseluruhan. Dengan demikian, validitas soal ini sama dengan daya pembeda soal yaitu daya dalam membedakan antara peserta tes yang berkemampuan tinggi dengan peserta tes yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya beda adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

di mana:

D = daya pembeda

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

$P_A = B_A / J_A$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$J_B = B_B / J_B$ = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Berikut ini adalah sampel analisa pertama butir soal Ulangan harian 1 di kelas XII MM1.

Nomor Soal : 6

Jawaban : B

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0

Nilai r : 0,69

Validitas : valid

persentase jawaban A : 6%

persentase jawaban B : 84%

persentase jawaban C : 9%

persentase jawaban D : 0%

keberfungsian distractor A : sangat baik

keberfungsian distractor B : sangat baik

keberfungsian distractor C : sangat baik

keberfungsian distractor D : tidak baik

Reliabilitas : 0,44 (kategori sedang)

Tingkat kesukaran (P) : 0,84 (mudah)

Daya beda (D) : 0,50 (baik)

Sampel analisa di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat menjawab soal tersebut dengan benar. Hal tersebut menunjukkan

tingkat kesukaran soal tergolong mudah.

Melalui hasil analisa tersebut, diketahui bahwa soal ini memiliki nilai reliabilitas 0,44. Hal ini berarti soal tersebut dapat digunakan lagi di waktu yang akan datang.

Distractor yang disediakan praktikan telah memenuhi kriteria minimal keberfungsian *distractor* yang baik yaitu 5%. Pilihan jawaban D dinyatakan tidak memenuhi keberfungsian *distractor* yang baik karena tidak ada siswa yang memilih opsi jawaban tersebut.

Daya beda yang dihasilkan oleh soal tersebut sudah dinyatakan baik. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang jelas antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa dengan kemampuan cukup.

Melalui hasil analisa di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa soal tersebut layak untuk digunakan.

Berikut ini adalah sampel analisa kedua salah satu butir soal Ulangan harian 1 di kelas XII MM1.

Nomor Soal : 1

Jawaban : C

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1

Nilai r : 0,16

Validitas : tidak valid

persentase jawaban A : 0%

persentase jawaban B : 0%

persentase jawaban C : 94%

persentase jawaban D : 6%

keberfungsian distractor A : tidak baik

keberfungsian distractor B : tidak baik

keberfungsian distractor C : sangat baik

keberfungsian distractor D : sangat baik

Reliabilitas : 0,44 (kategori sedang)

Tingkat kesukaran (P) : 0,94 (mudah)

Daya beda (D) : 0,20 (jelek)

Sampel analisa di atas menunjukkan bahwa hampir keseluruhan

siswa dapat menjawab soal tersebut dengan benar. Hal tersebut menunjukkan tingkat kesukaran soal tergolong mudah.

Nilai r yang terlampau kecil disebabkan antara lain oleh tingkat kesukaran yang sangat kecil. Hal ini menyebabkan hampir seluruh siswa memilih jawaban yang tepat. Secara berkelanjutan hal tersebut telah mengurangi daya beda soal, dan secara keseluruhan, dapat mengurangi tingkat reliabilitas soal tersebut.

Melalui analisa tersebut, diketahui bahwa soal ini memiliki nilai reliabilitas 0,44. Artinya, soal tersebut dapat digunakan lagi di waktu yang akan datang.

Distractor yang disediakan praktikan dinyatakan belum memenuhi kriteria minimal keberfungsian *distractor* yang baik, yaitu 5%. Pilihan jawaban A dan B dinyatakan tidak memenuhi keberfungsian *distractor* yang baik karena tidak ada siswa yang memilih opsi jawaban tersebut.

Daya beda yang dihasilkan oleh soal tersebut dinyatakan jelek / kurang. Hal ini berarti soal tersebut tidak dapat menunjukkan perbedaan yang cukup jelas antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa dengan kemampuan cukup.

Dari hasil analisa di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa soal tersebut kurang layak untuk digunakan dan harus diperbaiki.

Selain analisa butir soal pilihan ganda, praktikan juga menganalisa butir soal essay. Satu hal yang membedakan analisa butir soal essay dengan butir soal pilihan ganda adalah tidak adanya fungsi *distractor* di soal essay.

Berikut ini adalah sampel analisa pertama salah satu butir soal Ulangan harian 2 di kelas XII MM1.

Nomor Soal : 4

Skor : 10 poin

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	8	10	10	10	10	10	10	10	10	10	9	10	10	10	10	10	9	8

Nilai r : - 0,02

Validitas : tidak valid

Reliabilitas : 0,60 (kategori sedang)

Tingkat kesukaran (P) : 0,98 (mudah)

Daya beda (D) : 0,00 (jelek)

Sampel analisa di atas menunjukkan bahwa hampir semua siswa dapat menjawab soal tersebut dengan tepat. Hal tersebut menunjukkan tingkat kesukaran soal tergolong mudah.

Nilai r yang terlampau kecil, disebabkan antara lain oleh tingkat kesukaran yang sangat kecil. Hal ini menyebabkan hampir seluruh siswa memiliki jawaban yang tepat dan mirip. Secara berkelanjutan hal tersebut telah mengurangi daya beda soal, dan secara keseluruhan, dapat mengurangi reliabilitas soal tersebut.

Melalui analisa tersebut, diketahui bahwa soal ini memiliki nilai reliabilitas 0,60. Artinya, soal tersebut masih dapat digunakan lagi di waktu yang akan datang.

Daya beda yang dihasilkan oleh soal tersebut dinyatakan jelek / kurang. Hal ini berarti soal tersebut tidak dapat menunjukkan perbedaan yang cukup jelas antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa dengan kemampuan cukup.

Melalui hasil analisa di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa soal tersebut kurang layak untuk digunakan dan harus diganti.

Berikut ini adalah sampel analisa kedua salah satu butir soal Ulangan harian 2 di kelas XII MM1.

Nomor Soal : 2

Skor : 10 poin

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
5	7	5	6	6	10	7	7	10	6	5	0	5	6	10	9	5	8	5	8	4	7	10	9	4	10	5	6	5	5	10	6

Nilai r : 0,64

Validitas : valid

Reliabilitas : 0,60 (kategori sedang)

Tingkat kesukaran (P) : 0,66 (sedang)

Daya beda (D) : 3,70 (baik sekali)

Sampel analisa di atas menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa kelas XII MM1 dapat menjawab soal tersebut dengan tepat. Hal tersebut menunjukkan tingkat kesukaran soal tergolong sedang.

Melalui analisa tersebut, diketahui bahwa soal ini memiliki nilai reliabilitas 0,60. Artinya, soal tersebut masih dapat digunakan lagi di waktu yang akan datang.

Daya beda yang dihasilkan oleh soal tersebut dinyatakan sangat baik. Hal ini berarti soal tersebut dapat menunjukkan perbedaan yang jelas antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa dengan kemampuan cukup.

Melalui hasil analisa di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa soal tersebut diterima dengan baik dan dapat digunakan.

Hasil analisa hasil ulangan harian kelas XII MM1 dapat dilihat di bagian lampiran.

b. Penilaian proyek / psikomotor

Penilaian psikomotor digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam membuat sebuah karya. Penilaian ini dilakukan oleh praktikan untuk menilai hasil karya *bumper* film masing-masing siswa. Penilaian proyek siswa dilaksanakan di akhir pembelajaran, di mana seluruh siswa harus mempresentasikan hasil karyanya masing-masing.

c. Penilaian afektif

Penilaian afektif dilakukan praktikan di setiap pertemuan. Penilaian ini dilakukan dengan mengamati perilaku maupun keaktifan siswa selama mengikuti pelajaran. Terdapat 5 aspek yang dinilai praktikan yaitu kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, sopan santun, dan kemandirian. Indikator kelima aspek tersebut adalah:

i. Kedisiplinan
   - Tertib mengikuti instruksi
   - Mengerjakan tugas tepat waktu
   - Melakukan kegiatan yang diminta
   - Menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif

ii. Kejujuran
   - Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
   - Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
   - Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain

- Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

iii. Tanggung jawab
- Melaksanaan tugas piket secara teratur
- Berperan serta aktif dalam kegiatan pembelajaran
- Mengajukan usul pemecahan masalah
- Mengerjakan tugas sesuai dengan perintah

iv. Sopan santun
- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- Berperilaku sopan

v. Kemandirian
- Mengerjakan sendiri tugas individu sesuai kemampuan
- Meminta bantuan teman saat mengerjakan tugas
- Langsung bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dimengerti
- Serius dalam mengikuti pelajaran

5. Keterampilan Mengajar Lainnya

Dalam praktik mengajar, seorang pendidik harus memiliki beberapa strategi (langkah) pembelajaran lain sebagai pendukung dalam menerapkan metode pembelajarannya, karena tidak setiap metode pembelajaran yang diterapkan dan dianggap cukup untuk diterapkan mempunyai nilai yang baik sebab terkadang hal-hal lain yang sebelumnya tidak direncanakan muncul sebagai masalah baru yang biasa menghambat proses pembelajaran, untuk itu diperlukan adanya pengetahuan tentang berbagai metode pembelajaran dan pendekatan lain yang akan sangat berguna dalam menunjang pemberian materi pelajaran yang diajarkan, misalnya dengan memberikan perhatian penuh dengan cara selalu mendatangi peserta tersebut dan memberikan asimilasi-asimilasi, pujian sebagai wujud perhatian yang dapat memberikan sesuatu yang sangat berarti bagi peserta, disamping memberikan petunjuk lain yang akan sangat memacu dirinya agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Atau dengan cara memberikan pengalaman-pengalaman berharga yang pernah dialami pendidik yang berkaitan dengan materi pelajaran yang disampaikan dengan penuh perhatian dan mudah dicerna agar tujuan umum dan khusus dalam

pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

Secara keseluruhan program kegiatan PPL dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Yang mana semua program dapat praktikan laksanakan dengan cukup baik. Praktikan dapat melaksanakan proses pembelajaran 11 kali dengan 5 RPP dan mengajar kelas XII MM dengan baik. Meski nilai yang didapat pada ulangan yang dilaksanakan oleh praktikan kurang memuaskan, akan tetapi siswa terbilang aktif dalam diskusi dan mampu mendapatkan nilai yang lebih baik pada saat pelaksanaan remidi.

Program yang dilaksanakan oleh praktikan sangat jauh dari sempurna, karena itu praktikan berusaha untuk melakukan analisis demi menemukan solusi untuk menjadi bahan renungan guna memperbaiki praktikan ke depannya. Analisa yang dilakukan antara lain:

1. Analisis keterkaitan Program dengan Pelaksanaannya

Dalam pelaksanaan PPL yang dilakukan di SMK N 1 Pengasih dari awal hingga akhir pelaksanaannya secara keseluruhan dirasa sudah cukup baik meski terdapat berbagai macam kekurangan. Dalam hal ini praktikan merasa praktikan merasa sudah cukup baik dalam menyampaikan materi dan nilai formatif yang dihasilkan sudah memenuhi standar. Dengan kata lain, siswa kurang lebih sudah cukup mampu menerima apa yang disampaikan oleh praktikan.

2. Faktor Pendukung

Pelaksanaan PPL melibatkan berbagai macam faktor pendukung, baik dari guru, peserta didik, maupun sekolah .

a. Faktor pendukung yang pertama adalah guru pembimbing. Guru pembimbing memberikan keleluasaan penuh kepada praktikan untuk berkreasi dalam pelaksanaan pembelajaran akan tetapi guru pembimbing juga memberikan arahan kepada praktikan dan memberikan masukan tambahan.
b. Faktor pendukung yang kedua adalah peserta didik. Peserta didik di SMK N 1 Pengasih merupakan siswa-siswi terpilih yang memiliki kualitas baik.

Mereka sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran sehingga memudahkan praktikan dalam mengajar.

c. Faktor pendukung yang ketiga adalah sekolah. SMK N 1 Pengasih adalah sekolah unggulan yang memiliki fasilitas yang lengkap sehingga memudahkan praktikan untuk menyampaikan materi dan berkreasi dalam penyampaian materi sehingga lebih menarik.

3. Hambatan

Dalam pelaksanaan PPL, tidak dapat dipungkiri terdapat berbagai macam hambatan dan rintangan. Baik itu bersumber dari siswa, sekolah, lingkungan, maupun dari diri praktikan sendiri.

Dalam menghadapinya, praktikan selalu berusaha semampu praktikan untuk menyelesaikan berbagai rintangan yang ada. Akan tetapi selalu ada kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam solusi yang ditemukan praktikan.

Pada poin ini, praktikan akan berusaha menampilkan berbagai masalah yang praktikan temui dan juga penyelesaian yang telah praktikan coba lakukan. Hambatan-hambatan yang ditemukan antara lain:

a. Kurang percaya diri
   i. Deskripsi : Pada pertemuan-pertemuan awal praktikan mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi di depan kelas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya latihan dan penguasaan materi yang harus disampaikan praktikan, Selain itu persiapan materi dan media dari praktikan juga masih kurang.
   ii. Solusi : Persiapan dilakukan dengan lebih dalam lagi. Skenario pembelajaran disiapkan dan dimatangkan sebelum masuk kelas, serta media pembelajaran disiapkan dengan lebih rapi.
b. Kesulitan menghafal siswa
   i. Deskripsi : praktikan mengalami kesulitan dalam menghafal nama siswa yang cukup banyak.
   ii. Solusi : praktikan selalu melakukan presensi sebelum pelajaran dimulai sebagai dalih bagi praktikan untuk berlatih menghafalkan siswa. Selain itu, praktikan juga lebih mengakrabkan diri dengan para murid.
c. Tidak ada pendampingan dari guru pembimbing
   i. Deskripsi: Guru pembimbing tidak mendampingi mahasiswa dalam pembelajaran di kelas karena berbagai kesibukan.

ii. Solusi: praktikan berusaha mengintensifkan konsultasi-konsultasi di luar jam pembelajaran di kelas dengan guru pendamping untuk menyiapkan pembelajaran dengan baik.

d. Siswa yang kurang memperhatikan
   i. Deskripsi: Pada pembelajaran teori, siswa kurang termotivasi untuk memperhatikan. Alasannya karena materi yang diajarkan kurang menarik dan siswa kurang memahami pentingnya materi yang diajarakan.
   ii. Solusi: praktikan berusaha mencari analogi-analogi dari materi yang diajarkan di di dunia nyata sehingga materi menjadi lebih menarik untuk dipelajari bagi siswa.

e. Siswa kurang memperhatikan pada jam-jam pelajaran akhir
   i. Deskripsi: Siswa sudah mengantuk dan kurang memperhatikan pada jam-jam terakhir pelajaran. Ini disebabkan karena siswa sudah cukup jenuh mengikuti pelajaran semenjak pagi hari.
   ii. Solusi: Pada jam-jam pelajaran siang, praktikan memperbanyak candaan dan membuat suasana lebih cair sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan rileks.

f. Jam terpotong karena ada kegiatan lain
   i. Deskripsi: Jam pelajaran sempat terpotong beberapa kali karena ada keperluan lain misalnya untuk persiapan lomba baris-berbaris yang melewati jalan raya di depan sekolah.
   ii. Solusi: Penyampaian materi dipercepat dan materi yang belum tersampaikan diganti dengan tugas.

4. Refleksi

Kegiatan PPL ini memberi pemahaman kepada diri praktikan bahwa menjadi seorang guru tidak semudah yang dibayangkan. Menjadi seorang guru lebih dari sekedar memahamkan materi kepada siswa atau mentransfer ilmu dengan cara yang sama kepada setiap siswa di kelas. Lebih dari itu seorang guru dituntut untukn menanamkan nilai dan akhlak yang berhubungan denan materi yang diajarkan.

Guru harus menjadi orang yang kreatif, peduli dan perhatian karena potensi dan situasi yang dimilki oleh siswa tidak sama. Guru harus peka

terhadap perbedaan yang ada, dan harus mampu menyikapi tingkah laku siswa yang beragam dan tidak selamanya positif.

Selain hal yang berhubungan dengan proses pembelajaran, praktikan juga menemui pengalaman baru tentang hal yang juga harus dihadapi guru, yaitu persoalan administrasi dan persoalan sosial di kantor. Seorang guru tidak hanya harus mengajar, akan tetapi juga harus melengkapi administrasi seperti RPP, Silabus, pembuatan soal dan berbagai analisis dalam pembuatannya.

Setiap kegiatan praktik mengajar yang dilakukan praktikan di sekolah mendewasakan pemikirtan praktikan sebagai seorang calon tenaga pengajar. Guru adalah manusia yang sangat berjasa bagi setiap insan di dunia. Karena jasanya setiap manusia dapat membaca, menulis dan belajar berbagai macam ilmu.

BAB III
PENUTUP

A KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pengasih, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Program Pengalaman lapangan sebagai salah satu program wajib bagi mahasiswa UNY program studi pendidikan merupakan kegiatan yang sangat tepat dan memiliki fungsi serta tujuan yang jelas sebagai sarana untuk memberikan bekal kemampuan menjadi tenaga kependidikan yang professional. Hal ini dalam rangka untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan, serta professional dari mahasiswa sebagai seorang calon pendidik yang mana dituntut harus memiliki tiga kompetensi guru yaitu kompetensi profesional, kompetensi personal, kompetensi sosial. Dengan cara melakukan pengamatan dan sekaligus praktik secara langsung pada kondisi yang sebenarnya, tentunya sedikit banyak akan memberikan pengamalan nyata mahasiswa sebagai seorang calon pendidik.
2. Melalui Program Praktik Pengalaman lapangan yang dilakukan, mahasiswa akan berusaha untuk menumbuhkembangkan sikap dan kepribadian sebagai seorang pendidik, memiliki sikap dewasa dalam bertindak dan berpikir serta disiplin dalam melaksanakan tugas dan kewajiban serta akan memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan masyarakat di sekelilingnya.
3. Koordinasi dengan guru pembimbing yang sangat baik akan menunjang pelaksanaan PPL, sehingga segala permasalahan yang menyangkut kegiatan pengajaran akan segera dapat terpecahkan dengan cepat dan baik.
4. Dengan program PPL, mahasiswa sebagai calon pendidik tenaga kependidikan tentunya akan lebih menyadari tugas dan kewajibannya sebagai seorang individu yang berkompeten sehingga akan memiliki semangat dalam membantu mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu peran serta dalam membangun bangsa. Untuk mencapai tujuan dari PPL seperti yang telah direncanakan, salah satu cara yang dapat ditempuh oleh praktikan adalah berusaha sebaik-baiknya melakukan seluruh rangkaian kegiatan PPL sesuai

dengan pedoman pelaksanaannya dengan tidak lupa selalu berkonsultasi dengan guru pembimbing maupun dosen pembimbing setiap akan maupun sehabis melakukan suatu kegiatan. Disamping hal-hal yang telah disebutkan di atas ada beberapa hal yang akan sangat bermanfaat dalam pelaksanaan PPL, yaitu:

a. Bagi Mahasiswa

1). Dapat mendewasakan cara berpikir dan meningkatkan daya penalaran mahasiswa dalam melakukan penelaahan, perumusan dan pemecahan masalah pendidikan yang ada di sekolah.
2). Dapat memperdalam pengertian, pemahaman, dan penghayatan tentang pelaksanaan pendidikan.
3). Dapat mengenal dan mengetahui secara langsung kegiatan proses pembelajaran dan atau kegiatan lainnya di tempat praktik.
4). Mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan bekal yang telah diperolehnya selama perkuliahan ke dalam proses pembelajaran dan atau kegiatan kependidikan lainnya.
5). Memperoleh pengalaman yang tidak ternilai harganya.

b. Bagi Sekolah

1). Mendapatkan inovasi dalam kegiatan kependidikan.
2). Mendapatkan motivasi untuk mengeksplorasi hal-hal baru yang sedang berkembang dalam dunia pendidikan.
3). Memperoleh bantuan tenaga dan pikiran di dalam mengelola kegiatan kependidikan.

c. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

1). Dapat memperluas dan meningkatkan jalinan kerjasama dengan pihak sekolah ataupun instansi lainnya.
2). Mendapatkan masukan tentang kasus kependidikan yang berharga yang dapat dipergunakan sebagai bahan pengembangan penelitian.
3). Mendapatkan masukan tentang perkembangan pelaksanaan praktik kependidikan sehingga kurikulum, metode, dan pengelolaan proses pembelajaran di kampus UNY agar dapat lebih disesuaikan dengan tuntutan nyata di lapangan.

B. SARAN

1. Pihak sekolah

Dalam rangka peningakatan mutu pendidikan, pihak sekolah sebaiknya lebih meningkatkan kinerja menumbuhkan kedisiplinan serta memanajemen sekolah dengan baik khususnya dalam bidang pendidikan ilmu pengetahuan, meningkatkan kreatifitas peserta dengan menciptakan suatu hasil karya yang bisa bermanfaat bagi masyarakat yang nantinya mampu mendukung dan membawa nama baik sekolah, memperluas dan menjalin kerja sama yang baik dengan pihak industri, karena bila terjalin suatu hubungan yang harmonis antara pihak sekolah dengan pihak industri maka itu dapat menciptakan hubungan kerja yang sinerkis serta peningkatan lapangan kerja bagi peserta tamatan sekolah yang telah menyelesaikan studinya, sehingga nantinya bisa mengangkat keberadaan dan nama baik sekolah dimasa yang akan datang.

2. Pihak UNY

Menciptakan kerja sama yang baik antara SMK Negeri 1 Pengasih dengan pihak UNY, sebab dalam pelaksanaan kurikulumnya banyak terdapat kesamaan dan kesesuaian diantara keduanya, khususnya dalam bidang studi. Berawal dari faktor tersebut, berarti membuka kesempatan bagi para mahasiswa UNY umumnya dan mahasiswa Fakultas Ekonomi Jurusan Pendidikan Ekonomi khususnya, untuk bersama-sama meningkatkan program-program pengajaran yang sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing.

3. Mahasiswa

Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PPL terlebih dahulu hendaknya mengerti, mengetahui, memahami, dengan mengikuti pembekalan PPL yang diadakan oleh pihak universitas serta mencari informasi yang lengkap, baik informasi mengenai prosedur pelaksanaan PPL maupun kegiatannya, yang nantinya akan dilaksanakan, informasi yang didapatkan tersebut dapat diperoleh dari pihak LPPMP UNY, sekolah tempat pelaksanaan PPL, dosen pembimbing, dari kakak tingkat yang telah melaksanakan PPL maupun tempat informasi lainnya yang bisa menjadi penunjang.

Sebelum melaksanakan PPL mahasiswa hendaknya mempersiapkan diri menjelang proses pembelajaran serta teori bidang studi yang diampunya,

sebelumnya menanyakan masalah dan kesulitan yang sekiranya dihadapi kepada dosen pembimbing dan guru pembimbing yang bersangkutan, sehingga akan mendukung penguasaan materi dan penyampaian yang akan disampaikan disaat melaksanakan PPL.

DAFTAR PUSTAKA

TIM. 2015. *Panduan PPL 2015*. Yogyakarta : Unit Program Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta

Tim web SMK Negeri 1 Pengasih. “Visi dan Misi SMK Negeri 1 Pengasih”. 20 September 2015. http://v3.smkn1pengasih.net/index.php?pilih=hal&id=38

Hamid, Mustofa Abi. “Analisis butir soal dengan program iteman dan anates”. 5 Oktober 2015. http://mustofaabihamid.blogspot.co.id/2011/05/analisis-butir-soal-dengan-program.html

Kho, Dickson. “Pengertian dan Analisis Korelasi Sederhana dengan Rumus Pearson”. 5 Oktober 2015. http://teknikelektronika.com/pengertian-analisis-korelasi-sederhana-rumus-pearson/

Sastro, Budi. “Analisis Butir Soal Menggunakan Excel”. 5 Oktober 2015. https://budies.wordpress.com/2010/01/05/analisis-butir-soal-menggunakan-excel/

Fajar. “Pembuatan Analisis Butir Soal”. 5 Oktober 2015. https://bangfajars.wordpress.com/2012/04/17/pembuatan-analisis-butir-soal/

Iskandar, Akbar. “Cara Manual Analisis Validitas Butir Soal Bentuk Uraian”. 5 Oktober 2015. http://akbar-iskandar.blogspot.co.id/2012/12/cara-manual-analisis-validitas-butir.html

LAMPIRAN

HALAMAN PENGESAHAN

Pengesahan Laporan Kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Pengasih:

Nama	: Ireneus Ryan Sadhana
NIM	: 12520241041
Fakultas / Program Studi	: FT/Pendidikan Teknik Informatika
Lokasi	: SMK Negeri 1 Pengasih
Lama	: 10 Agustus – 12 September 2015

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Pengasih, mulai tanggal 10 Agustus sampai 12 September 2015. Hasil dari kegiatan tersebut tercakup dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, 22 September 2015

Dosen Pembimbing	Guru Pembimbing
Dr. Eko Marpanaji, M.T.	Drs. RPA. Wahyu. D., M. Eng.
NIP. 19670930 199303 1 005	NIP. 19610122 199103 1 004

Mengetahui,

Kepala Sekolah	Koordinator KKN-PPL
Drs. Tri Subandi, M.Pd.	Zumri Suatmi, S. Pd., M. Hum.
NIP. 19630327 198703 1 011	NIP. 19700828 199802 2 003

PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
SMK NEGERI 1 PENGASIH
DINAS PENDIDIKAN

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 PENGASIH
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Kawijo 11, Pengasih, Kulon Progo

GURU PEMBIMBING : Drs. RPA. Wahyu. D., M. Eng.

NAMA MAHASISWA : Ireneus Ryan Sadhana
NIM : 12520241041
FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/P.T. Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Dr. Eko Marpanaji, M.T.

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 10/8/2015	Penyerahan Mahasiswa PPL	Mahasiswa PPL Resmi Di sekolah	-	-
2	Kamis, 13/8/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 1	Perkenalan diri dan penyampaian materi secara singkat	Masih membutuhkan adaptasi	Banyak menggunakan waktu untuk berbincang mengenai kondisi sekolah dan siswa
3	Jumat, 14/8/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 2	Penyampaian materi perbedaan software animasi	Diskusi terlalu lama, sehingga banyak waktu terbuang	Presentasi dipersingkat sehingga seluruh kelompok dapat tampil
4	Selasa, 18/8/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 3	Penyampaian materi prinsip dasar animasi	Kurang percaya diri saat menyampaikan materi	Materi dipelajari lebih lanjut sebelum tampil di depan kelas
5	Kamis, 20/8/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 4	Penyampaian materi mengenai teori animasi tradisional dan modern	Situasi kelas kurang kondusif saat jam siang	Siswa diberi kebebasan untuk menonton film dalam rangka pembelajaran bersama
6	Jumat, 21/8/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 5	Tes formatif 1	Situasi kelas tidak kondusif	Siswa diminta untuk duduk di tempat duduknya masing-masing
7	Selasa, 25/8/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 6	Penyampaian materi prinsip dan teori pembuatan animasi	Situasi kelas kurang kondusif saat pawai baris-berbaris lewat	Materi dilanjutkan di pertemuan selanjutnya

8	Kamis, 27/8/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 7	Pengenalan materi dan software Adobe After Effects	Beberapa komputer mengalami masalah saat mencoba membuka Adobe After Effects	Komputer yang bermasalah diinstal ulang / diperiksa
9	Jumat, 28/8/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 8	Proyek After Effects 1 (profil nama)	Kendala komputer dan software	Komputer yang bermasalah diinstal ulang / diperiksa
10	Selasa, 1/9/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 9	Proyek After Effects 2 (bumper film)	Kendala komputer dan software	Dalam pelajaran dibuat menarik dan disisipi bercanda
11	Kamis, 4/9/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 10	Proyek After Effects 2 (bumper film)	Kendala komputer dan software, terdapat efek yang tidak bias dijalankan	Mencoba memecahkan masalah bersama-sama
12	Jumat, 5/9/2015	Presentasi proyek dan tes formatif 2	Nilai proyek dan ulangan harian telah didapatkan	-	-

Yogyakarta, 21 September 2015

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan	Guru Pembimbing	Mahasiswa PPL
Dr. Eko Marpanaji, M.T.	Drs. RPA. Wahyu D., M.Eng.	Ireneus Ryan Sadhana
NIP. 19670608 199303 1 001	NIP. 19610122 199103 1 004	NIM. 12520240141

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN 2015

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK Negeri 1 Pengasih
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jalan Kawijo 11, Pengasih, Kulon Progo 55652

No	Kegiatan PPL	Minggu					Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	
I	**Pembuatan Program PPL**						
	a. Observasi	2					2
	b. Menyusun Matriks PPL	2					2
2.	**Administrasi Pembelajaran/Guru**						
	a. Membuat Kisi-Kisi Soal Ulangan		2		2		4
	b. Membuat Soal Ulangan		2		2		4
	c. Membuat Soal Remidial		2		2		4
3.	**Pembelajaran Kokurikuler (Kegiatan Mengajar Terbimbing)**						
	a. Persiapan						
	1) Konsultasi	2	2	2	2		8
	2) Mengumpulkan Materi	1	1	1	1	1	5
	3) Membuat RPP	2	2	2	2	2	10
	4) Menyiapkan/Membuat Media	*1*	*1*	*1*	*1*	*1*	5
	b. Mengajar Terbimbing						
	1) Praktik Mengajar di kelas	15	24	24	24	9	96
	2) Penilaian dan evaluasi		2		2		4
4.	**Pembelajaran Ekstrakurikuler (Kegiatan Non-mengajar)**						
	a. Mengikuti Rapat Guru						
	b. Membantu administrasi buku perpustakaan	8					8
	c. Melatih Baris-berbaris						
5.	**Kegiatan Sekolah**						
	a. Upacara Bendera Hari Senin	1			1	1	3
	b. Upacara Bendera HUT RI		2				2
	c. Pawai Peringatan HUT RI			3			3
	d. Jaga Piket Sekolah	*14*	*14*	*14*	*14*	*7*	63
	e. Pemilinan Ketua OSIS						
6.	**Pembuatan Laporan PPL**					9	9
	JUMLAH	48	54	47	53	30	232

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Tri Subandi, M.Pd
NIP. 19630327 198703 1 011

Dosen Pembimbing Lapangan

Dr. Eko Marpanaji, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Mahasiswa,

Ireneus Ryan Sadhana
NIM. 12520241041

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL

TAHUN 2015

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Pengasih

ALAMAT SEKOLAH : Jalan Kawijo 11, Pengasih, Kulon Progo

No	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif	Serapan Dana (dalam rupiah)				
			Sekolah	Mahasiswa	Pemkot	Sponsor	Jumlah
1	Pembuatan perangkat pembelajaran	Print dan fotocopy RPP, silabus, presensi, daftar nilai, lembar kerja siswa, soal ulangan, dan lain-lain	-	20.000,00	-	-	20.000,00
2	Pembuatan reward untuk siswa XII MM1	Stiker, gantungan kunci, dan mug	-	120.000,00	-	-	120.000,00
3	Pembuatan laporan PPL	Laporan jadi (hard cover dan soft file)	-	50.000,00	-	-	50.000,00
						Jumlah	190.000,00

Mengetahui/menyetujui,

Kepala Sekolah	Dosen Pembimbing Lapangan	Mahasiswa
Drs. Tri Subandi, M.Pd.	Dr. Eko Marpanaji, M.T.	Ireneus Ryan Sadhana
NIP. 19630327 198703 1 011	NIP. 19670608 199303 1 001	NIM 12520241041

TES FORMATIF 1

BAGIAN A – PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling benar dari pilihan (a), (b), (c), atau (d)!

1. Kata ‘animasi’ berasal dari kata ‘animate’ yang memiliki arti….
   a. Memberi arti
   b. Menampilkan
   c. Memberi jiwa
   d. Membangkitkan
2. Prinsip dasar animasi yang diambil dari karakter mata manusia adalah….
   a. Persistent perfection
   b. Persistence of movements
   c. Persistence of patterns
   d. Persistence of vision
3. Berikut ini adalah software pengolah animasi 2 Dimensi, kecuali….
   a. Rhinoceros
   b. CoffeeCup Animator
   c. Adobe Flash
   d. Ulead GIF Animator
4. Film animasi 3D memiliki sebutan lain….
   a. SFX animation
   b. CGI
   c. 3-D
   d. VFX animation
5. Animasi pada awalnya bisa dikatakan sangat sederhana, namun sekarang telah berkembang dan dapat dibedakan menjadi 3 yaitu….
   a. Forensic animation, Simulation, Architecture
   b. Hand drawn, shadow illusions, flipbook
   c. Hand drawn, 3D, clay motion
   d. Clay motion, 2D, 3D animation
6. Prinsip animasi yang mengutamakan konsistensi *frame by frame* dan biasanya dikerjakan oleh seorang animator saja disebut….
   a. Pose to Pose
   b. Straight Ahead Action
   c. Follow Through
   d. Ease in Ease Out / Slow in Slow out
7. Teknik kombinasi animasi yang dipakai pada film *Iron Man*, *The Hobbit*, atau *Jurassic World* adalah….
   a. 3D & Live Shot
   b. 2D & 3D
   c. 2D & Live Shot
   d. Kombinasi 2D, 3D, dan Live Shot
8. Prinsip animasi yang menggambarkan gerakan saling-silang atau saling mendahului disebut….
   a. Secondary Action
   b. Follow Through
   c. Overlapping Action
   d. Timing
9. Teknik animasi yang mengambil gerakan nyata dari suatu film, secara frame by frame, untuk kemudian dilengkapi dengan efek tambahan disebut….
   a. Shooting
   b. Editing
   c. Rendering
   d. Rotoscoping
10. Dalam animasi 2 Dimensi, terdapat 2 jenis gerakan / animasi yang dapat digunakan. Kedua jenis animasi tersebut adalah….
    a. Motion animation & Tween animation
    b. Path animation & Tween animation
    c. Frame animation & Tween animation
    d. Frame animation & Path animation

BAGIAN B – MENJODOHKAN

Jodohkan pernyataan di bawah ini dengan pilihan jawaban di bawah!

1. Menentukan kapan sebuah gerakan harus dilakukan **(E)**
2. Penokohan atau gaya visual karakter **(K)**
3. Awalan gerak **(I)**
4. Setiap gerakan memiliki percepatan atau perlambatan yang berbeda **(L)**
5. Penambahan efek plastis pada objek atau figure **(C)**
6. Prinsip animasi yang sangat diperlukan dalam animasi klasik (*hand drawn*) **(J)**
7. Gerakan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama **(B)**
8. Gerakan yang dibuat untuk merekayasa gambar supaya bersifat hiperbolis **(D)**
9. Pengaturan lingkungan, karakter, dan suasana dalam sebagian atau keseluruhan scene **(H)**
10. Gerakan yang mengikuti pola / jalur maya yang melengkung **(A)**

(A) ARCS
(B) SECONDARY ACTION
(C) SQUASH AND STRETCH
(D) EXAGGERATION
(E) TIMING
(F) POSE TO POSE
(G) FOLLOW THROUGH
(H) STAGING
(I) ANTICIPATION
(J) SOLID DRAWING
(K) APPEAL
(L) EASE IN / EASE OUT

BAGIAN C – ESSAY

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan lengkap!

1. Sebutkan dan jelaskan (minimal 4) perbedaan software Blender dan 3DS MAX!
2. Sebutkan dan jelaskan 4 proses pembuatan animasi 3 Dimensi!

KUNCI JAWABAN ESSAY

Perbedaan software Blender dan 3DS Max

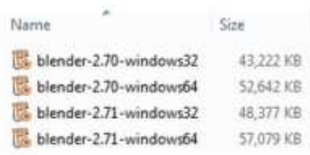
1. Biaya
   Seperti kita ketahui bahwa Blender adalah software free opensource. Sementara untuk software 3DS Max tentu kita harus mengeluarkan uang yang jumlahnya tidak sedikit ($1,470).
2. Fasilitas
   Blender masih belum sedalam dan sedetail jika dibandingkan dengan 3ds max. Sehingga meskipun kalah dalam jumlah fasilitas namun 3ds max jauh lebih detail pada setiap fasilitas yang ada.
3. Shortcut untuk efisiensi
   Blender banyak menggunakan shortcut. Hal ini sangat memudahkan pengguna yang telah menguasainya. Dibandingkan dengan 3DS Max, Blender memiliki kelengkapan dan kemudahan shortcut bagi penggunanya.
4. Update versi

Update software Blender terbilang sangat cepat. Hampir setiap dua atau tiga bulan sekali akan muncul versi baru. Sementara untuk semua software Autodesk (3ds max dan maya) sudah bisa dipastikan update mayor setiap satu tahun sekali.

5. Kebutuhan system

Hardware	
CPU	64-bit Intel® or AMD® multi-core processor
Graphics Hardware	Refer to the Recommended Hardware wizard for a detailed list of recommended systems and graphics cards
RAM	4 GB of RAM (8GB recommended)
Disk Space	4.5GB of free disk space for install
Pointing Device	Three-button mouse

AUTODESK 3DS MAX



6. Kompatibilitas
   Software 3ds max hanya bisa diinstal di OS windows. Lain halnya jika kita menggunakan autodesk Maya, karena Maya kompatibel dengan tiga OS, yaitu windows, mac dan linux. Sama halnya dengan Blender, Blender juga sangat fleksibel terhadap OS. Ketiga OS tadi juga bisa dipasang Blender. Hal ini tentu memberikan kebebasan lebih kepada penggunanya saat ingin beralih OS.
7. Alur kerja

Perintah	Blender	3ds max
Saat akan di edit	Cukup merubah mode objek menjadi edit mode	Diberikan modifikasi edit poly
Material	Material sudah terdapat didalam objek	Berikan satu slot material editor
Menjadikan particle	Berikan fasilitas particle	Buat particle objek, lalu di seting
Pencahayaan	Nyalakan ambient occlusion	Pada mode standar anda harus menseting lampu agar pencahayaan menjadi rata
Render engine	Ganti menjadi cycles render	Ganti menjadi Mental ray, lalu seting

4 Proses pembuatan animasi 3 dimensi

1. Modelling
   Tahap ini adalah pembuatan objek-objek yang dibutuhkan pada tahap animasi. Objek ini bisa berbentuk objek primitif seperti sphere (bola), cube (kubus) sampai objek lengkap seperti sebuah karakter dan sebagainya.
2. Animating
   Animation adalah proses pembuatan animasi untuk model. Animasi dapat berupa gerakan, baik itu gerakan objek/model atau gerakan kamera untuk menciptakan animasi walktought, animasi flythrough, dan lain-lain. Anda dapat menentukan arah dimulainya suatu gerakan animasi yang, tentu saja disesuaikan dengan storyboard yang telah dibuat pada tahap pre-production.
3. Texturing
   Proses ini menentukan karakterisik sebuah materi objek dari segi Texture/ kulit. Untuk materi sebuah objek itu sendiri, bisa diaplikasikan properti tertentu seperti reflectivity (pemantulan), transparency (transparansi), dan refraction (pembiasan). Texture kemudian bisa digunakan untuk membuat berbagai variasi pola warna, tingkat kehalusan/kekasaran sebuah lapisan objek secara lebih detail.

4. Rendering
   Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses animasi komputer. Dalam rendering, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses modeling, animasi, texturing, dan pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk output video.

PEDOMAN PENILAIAN

BAGIAN A – PILIHAN GANDA

- Setiap soal bernilai 1 poin (total 10)

BAGIAN B – MENJODOHKAN

- Setiap soal bernilai 1 poin (total 10)

BAGIAN C – ESSAY

- Setiap soal bernilai 10 poin (total 20)
- Rincian penilaian:
    a. Skor 1-4: hanya menyebutkan poin-poinnya saja tanpa ada penjelasan. Setiap soal terdiri atas 4 poin utama.
    b. Skor 5-8: menyebutkan poin utama disertai penjelasan singkatnya.
    c. Skor 9-10: menyebutkan poin utama disertai penjelasan lengkap.

TES FORMATIF 1

BAGIAN A – PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling benar dari pilihan (a), (b), (c), atau (d)!

1. Kata ‘animasi’ berasal dari kata ‘animate’ yang memiliki arti….
   a. Memberi arti
   b. Menampilkan
   c. Memberi jiwa
   d. Membangkitkan
2. Prinsip dasar animasi yang diambil dari karakter mata manusia adalah….
   a. Persistent perfection
   b. Persistence of movements
   c. Persistence of patterns
   d. Persistence of vision
3. Berikut ini adalah software pengolah animasi 2 Dimensi, kecuali….
   a. Rhinoceros
   b. CoffeeCup Animator
   c. Adobe Flash
   d. Ulead GIF Animator
4. Film animasi 3D memiliki sebutan lain….
   a. SFX animation
   b. CGI
   c. 3-D
   d. VFX animation
5. Animasi pada awalnya bisa dikatakan sangat sederhana, namun sekarang telah berkembang dan dapat dibedakan menjadi 3 yaitu….
   a. Forensic animation, Simulation, Architecture
   b. Hand drawn, shadow illusions, flipbook
   c. Hand drawn, 3D, clay motion
   d. Clay motion, 2D, 3D animation
6. Prinsip animasi yang mengutamakan konsistensi *frame by frame* dan biasanya dikerjakan oleh seorang animator saja disebut….
   a. Pose to Pose
   b. Straight Ahead Action
   c. Follow Through
   d. Ease in Ease Out / Slow in Slow out
7. Teknik kombinasi animasi yang dipakai pada film *Iron Man*, *The Hobbit*, atau *Jurassic World* adalah….
   a. 3D & Live Shot
   b. 2D & 3D
   c. 2D & Live Shot
   d. Kombinasi 2D, 3D, dan Live Shot
8. Prinsip animasi yang menggambarkan gerakan saling-silang atau saling mendahului disebut….
   a. Secondary Action
   b. Follow Through
   c. Overlapping Action
   d. Timing
9. Teknik animasi yang mengambil gerakan nyata dari suatu film, secara frame by frame, untuk kemudian dilengkapi dengan efek tambahan disebut….
   a. Shooting
   b. Editing
   c. Rendering
   d. Rotoscoping
10. Dalam animasi 2 Dimensi, terdapat 2 jenis gerakan / animasi yang dapat digunakan. Kedua jenis animasi tersebut adalah….
    a. Motion animation & Tween animation
    b. Path animation & Tween animation
    c. Frame animation & Tween animation
    d. Frame animation & Path animation

BAGIAN B – MENJODOHKAN

Jodohkan pernyataan di bawah ini dengan pilihan jawaban di bawah!

1. Menentukan kapan sebuah gerakan harus dilakukan
2. Penokohan atau gaya visual karakter
3. Awalan gerak
4. Setiap gerakan memiliki percepatan atau perlambatan yang berbeda
5. Penambahan efek plastis pada objek atau figure
6. Prinsip animasi yang sangat diperlukan dalam animasi klasik (*hand drawn*)
7. Gerakan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama
8. Gerakan yang dibuat untuk merekayasa gambar supaya bersifat hiperbolis
9. Pengaturan lingkungan, karakter, dan suasana dalam sebagian atau keseluruhan scene
10. Gerakan yang mengikuti pola / jalur maya yang melengkung

(A) ARCS
(B) SECONDARY ACTION
(C) SQUASH AND STRETCH
(D) EXAGGERATION
(E) TIMING
(F) POSE TO POSE
(G) FOLLOW THROUGH
(H) STAGING
(I) ANTICIPATION
(J) SOLID DRAWING
(K) APPEAL
(L) EASE IN / EASE OUT

BAGIAN C – ESSAY

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jelas dan lengkap!

1. Sebutkan dan jelaskan (minimal 4) perbedaan software Blender dan 3DS MAX!
2. Sebutkan dan jelaskan 4 proses pembuatan animasi 3 Dimensi!

Key Answer

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan:
   a. Animasi Cell

      merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal, masing-masing cel merupakan bagian yang terpisah sebagai objek animasi.
   b. Animasi Sprite

      Pada animasi ini setiap objek bergerak secara mandiri dengan latar belakang yang diam, setiap objek animasi disebut “sprite”.
   c. Animasi Spline

      animasi dari objek bergerak mengikuti garis lintasan yang berbentuk kurva, kurva ini didapatkan dari representasi perhitungan matematis.
   d. Animasi Clay

      dibuat menggunakan boneka tanah liat atau material lain yang digerakkan perlahan, kemudian setiap gerakan tersebut difoto secara beruntun, setelah proses pemotretan selesai, rangkaian foto dijalankan sehingga dihasilkan gerakan animasi yang unik.
   e. Animasi Frame

      didapatkan dari rangkaian gambar yang bergantian ditunjukan, pergantian gambar ini diukur dalam satuan fps (frame per second).

   Soal nomor 1 berbobot 25 poin, dengan pembagian 5 poin per sub soal.
2. Apa yang membedakan Animasi Vektor dengan Animasi Sprite?

   Mirip dengan animasi sprite, perbedaannya hanya terletak pada gambar yang digunakan dalam objek sprite-nya. Pada animasi sprite, gambar yang digunakan adalah gambar bitmap, sedangkan animasi vektor menggunakan gambar vektor. Ukuran file animasi vektor menjadi lebih kecil dibandingkan dengan file animasi sprite.

Soal nomor 2 bernilai 10 poin.

3. Apakah yang dimaksud dengan nirmana dan mengapa nirmana tersebut sangat penting dipelajari oleh seorang desainer grafis?

   Melatih kepekaan artistik agar memiliki visi Seni (desain) yang tinggi.

   Melatih keterampilan teknis kesenirupaan (desain).

   Melatih pemahaman bahasa seni/rupa.

   Ekspresi diri.

   Soal nomor 3 bernilai 15 poin.

4. Sebutkan 5 prinsip seni rupa & desain!

   Kesatuan/Unity, Irama, Fokus/Dominance, Keseimbangan, Skala/Proporsi

   Soal nomor 4 bernilai 10 poin.

5. Dalam salah satu prinsip desain yaitu irama, terdapat irama normal dan irama progresif. Jelaskan apa yang menjadi perbedaan di antara kedua irama tersebut!

   Normal: Pengulangan/variasi komponen-komponen desain grafis yang membentuk pattern tertentu Dengan Jarak dan Bentuk Yang Sama.

   Progresif: Bentuk Dimana Terdapat Peralihan Antar Stepnya, Sehingga Menimbulkan Kesan Berproses Sedikit Demi Sedikit.

   Soal nomor 5 bernilai 15 poin.

6. Sebutkan cara-cara untuk mengakses efek animasi di Adobe After Effects!

   Melalui menu effects > pilih animasi

   Melalui panel Effects > cari atau pilih animasi dari drop-down menu yang ada, drag ke arah workspace / objek.

   Soal nomor 6 bernilai 10 poin.

7. Di dalam sebuah *Composition*, Anda ingin mengatur supaya animasi yang Anda buat dapat melebihi 30 detik (*default*). Bagaimanakah cara Anda melakukannya? Jelaskan secara runtut!

   Ctrl+K > Duration diganti.

   Atau melalui Menu Composition > Composition Settings > Duration diganti.

   Soal nomor 7 bernilai 15 poin.

TES FORMATIF 2

Jumat, 4 September 2015

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan lengkap dan tepat!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan:
   a. Animasi Cell
   b. Animasi Sprite
   c. Animasi Spline
   d. Animasi Clay
   e. Animasi Frame
2. Apa yang membedakan Animasi Vektor dengan Animasi Sprite?
3. Apakah yang dimaksud dengan nirmana dan mengapa nirmana tersebut sangat penting dipelajari oleh seorang desainer grafis?
4. Sebutkan 5 prinsip seni rupa & desain!
5. Dalam salah satu prinsip desain yaitu irama, terdapat irama normal dan irama progresif. Jelaskan apa yang menjadi perbedaan di antara kedua irama tersebut!
6. Sebutkan cara-cara untuk mengakses efek animasi di Adobe After Effects!
7. Di dalam sebuah *Composition*, Anda ingin mengatur supaya animasi yang Anda buat dapat melebihi 30 detik (*default*). Bagaimanakah cara Anda melakukannya? Jelaskan secara runtut!

Good Luck!

"*Education is the most powerful weapon which you can use to change the world.*"

NAMA PENILAI	

NAMA SISWA	SKOR			
	1	2	3	4
ANINDYA MIYA R.				
BAGUS SANTOSA				
DEFITA YULIANA				
DENGGAN SEPTIARY				
DESKA ALVIANA WIBOWO				
DESSY MAHARANI RAHAYU				
DEWI SULISTYANINGSIH				
DINDA TRI PRAMUDITA				
DITA PAMULAT SARI				
DWI ARI RAMADHANI				
DWI SUTANTRI				
ENI LESTARI				
EUIS KUS SUANDARI				
FITRANDY BAGUS IRAWAN				
FIYYA MAYANFAUNI				
HAJAR HANIFAH				
INDRIANA JUNI PRATIWI				
IRA PUTRI ARIYANI				
JESIKA NELI AGUSTIN				
MAHARANY SOERYA PUTRI				
MARINA KHOIRUNISA				
NAILUL CANDRA K.W.				
NIKEN SARI				
NOVIA EKA SAPUTRI				
OKTIANA RAHAYU				
PUTRI WULANDARI				
RENITA DAMAYANTY				
RETAMA AGUNG RINALDI				
RISA DEWI RIANTINI				
TIA SETIYANI				
YESSI FATIKA SARI				
ZELLA ARUM SARI				

Keterangan: 1 = kurang; 2 = cukup; 3 baik; 4 = istimewa



PENGENALAN 3DS MAX

Ir. Ryan Sadhana

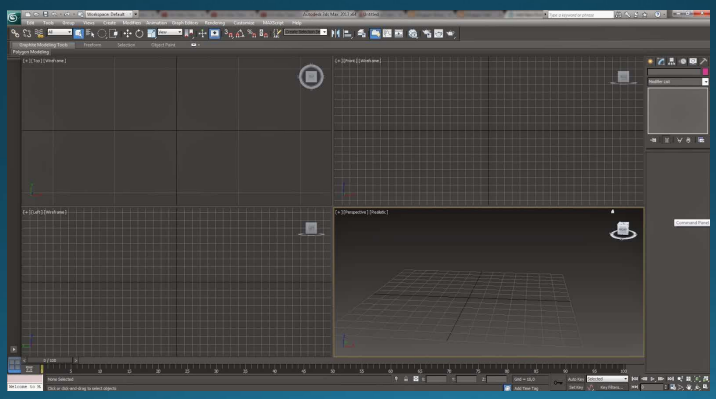
Pendidikan Teknik Informatika

Universitas Negeri Yogyakarta

2015

Apa itu 3DS Max?

- Pengolah grafis 3 Dimensi
- Dikembangkan oleh Autodesk Media & Entertainment



Sejarah

1995 DOS

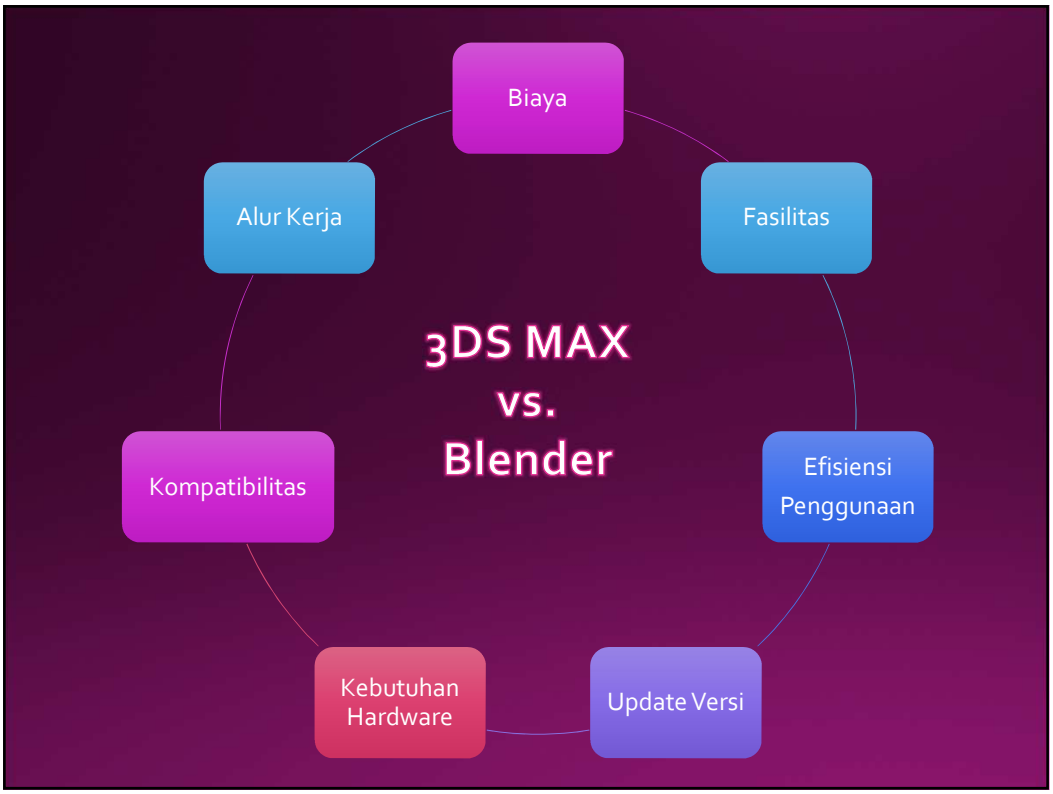
- Produk asli yang diterbitkan Grup Yost, bernama 3DS Studio DOS.

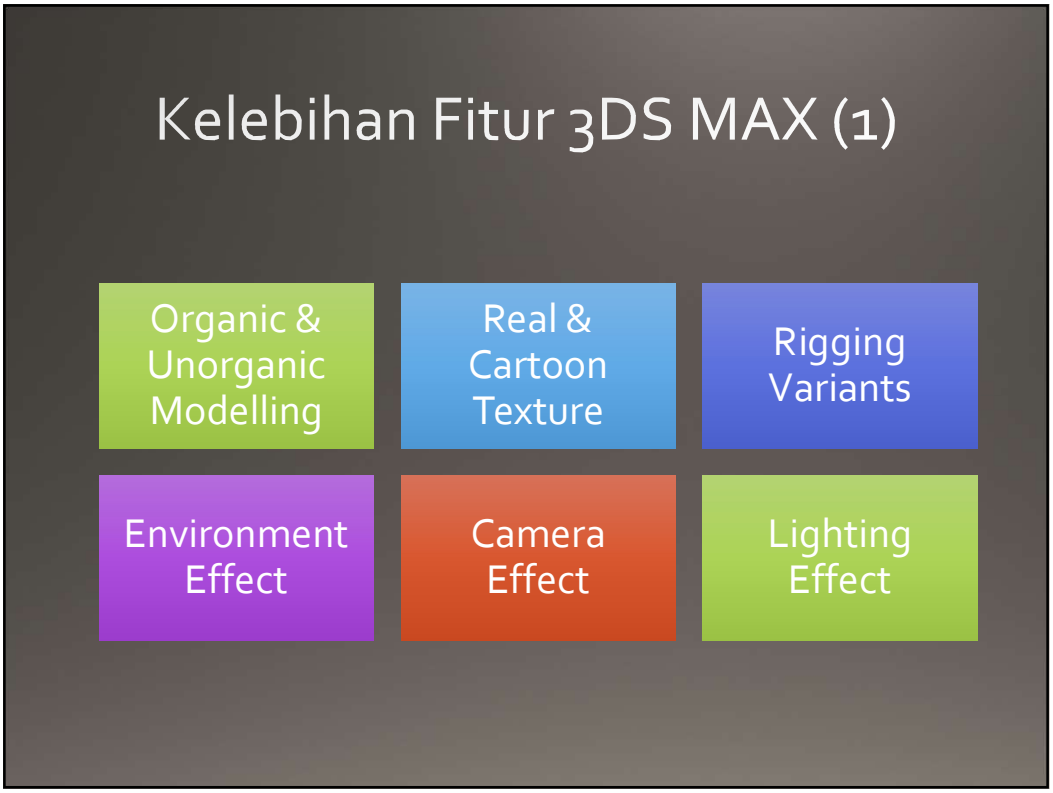
1998 Windows NT

- Produk awal untuk Windows, berganti nama menjadi 3DS Studio MAX.

2008 - kini Akuisisi Autodesk, versi modern

- Versi Modern seperti saat ini, bernama Autodesk 3DS MAX.


Biaya
Fasilitas
Efisiensi Penggunaan
Update Versi
Kebutuhan Hardware
Kompatibilitas
Alur Kerja
3DS MAX
vs.
Blender


Kelebihan Fitur 3DS MAX (1)
Organic & Unorganic Modelling
Real & Cartoon Texture
Rigging Variants
Environment Effect
Camera Effect
Lighting Effect

Kelebihan Fitur 3DS MAX (2)

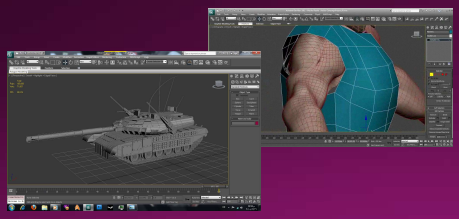
- Hair & Fur Feature
- Cloth Simulation
- Meta Particle & Blobmesh
- Global Illumination
- Dynamic Animations

Let's Play Around

Exploring 3DS MAX 8

Organic & Unorganic Modelling

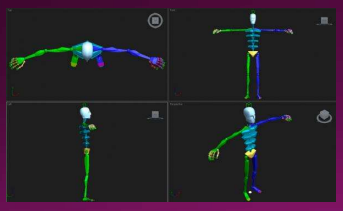
- Polygonal Modelling (Objek dasar)
- NURBS Modelling (Membuat kerangka objek)



1

Rigging Variants

- Teknik Bone (Susun satu-satu)
- Teknik Biped (Satu kerangka utuh)



2

Real & Cartoon Texture

- Material Standard
- Ink n' Paint



3

Environment Effect

- Fire
- Fog
- Pendar cahaya
- dll.



4

Camera Effect

- Motion Blur
- Depth of Field



5

Lighting Effect

- Matahari
- Lampu
- Focus Light



6

Hair & Fur Feature

- Rambut, bulu, dan rumput



7

Cloth Simulation

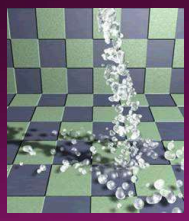
- Simulasi objek kain atau baju



8

Meta Particle & Blobmesh

- Simulasi objek cairan
- Membutuhkan kinerja processor yang lebih



9

Global Illumination

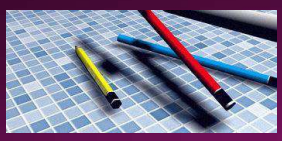
- Cahaya yang memancar dan memantul ke segala arah
- Teknik Light Tracer, Radiosity, atau MentalRay



10

Dynamic Animations

- Simulasi objek fisik berikut karakteristiknya, misalnya objek keras (rigid) dan objek lunak (soft).



11

1 **Prinsip-Prinsip Animasi**

- Ada dua belas prinsip dasar animasi yang berlaku baik itu pada animasi 2D maupun 3D.
- Pertama kali dikenal sepuluh prinsip animasi yang dibuat oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya, Illusion of Life pada tahun 1981.
- Kemudian John Lasseter, sutradara film animasi 3D, Toys Story menambahkannya menjadi dua belas pada makalahnya di SIGGRAPH 1987 dengan judul Principles of Traditional Animation Applied To 3D Computer Animation.
-

2 **1. Squash dan Strech (1)**

- Squash dan strecth adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah 'memuai' atau 'menyusut' sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup.
- Penerapan squash dan stretch pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan efek dinamis terhadap gerakan tertentu,
- Sementara pada benda mati (misal: gelas, meja, botol) penerapan squash dan stretch akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

3 **Squash dan Strech (2)**

4 **Squash dan Strech (3)**

5 **2. Anticipation**

- Anticipation dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancang-ancang.
- Contoh: seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan memukul, sebelum tangan 'maju' harus ada gerakan 'mundur' dulu.
-

6 **3. Staging**

- Seperti halnya yang dikenal dalam film atau teater, staging dalam animasi juga meliputi bagaimana 'lingkungan' dibuat untuk mendukung suasana atau 'mood' yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*
-

7 **Staging (2)**

8 **Staging (3)**

9 **4. Straight Ahead Action dan Pose to Pose**

- Straight Ahead Action, yaitu membuat animasi dengan cara menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan: waktu pengerjaan yang lama.
- Pose to Pose, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu saja, selanjutnya in-between atau interval antar keyframe digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan: waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.

10 **5. Follow Through dan Overlapping Action**

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun

10 **5. Follow Through dan Overlapping Action**

☐Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari.

☐Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (overlapping). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

☐

11 **6. Slow In dan Slow Out**

☐Slow In dan Slow Out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda.

☐Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat.

☐Slow out terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

☐Contoh: dalam gerakan mengambil gelas. Tangan akan memiliki kecepatan yang berbeda ketika sedang akan menjamah gelas, dengan ketika sudah menyentuhnya.

☐

12 **7. Arcs**

☐Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut Arcs.

☐Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara '*smooth*' dan lebih realistik, karena mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (lingkaran, elips, atau parabola).

☐Pola gerak semacam inil yang tidak dimiliki oleh sistem pergerakan mekanik/robotik yang cenderung patah-patah.

☐

13 **8. Secondary Action**

☐Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik.

☐Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama.

☐Contoh: Ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahkan kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Secondary action untuk memperkuat kesan hidup pada animasinya, misalnya mengayun-ayunkan tangannya atau bersiul-siul.

☐

14 **Secondary Action (2)**

15 **9. Timing**

☐Grim Natwick-seorang animator Disney pernah berkata, "Animasi adalah tentang timing dan spacing".

☐Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan,

☐sementara spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

16 **10. Dramatisasi Gerakan (Exaggeration)**

☐Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat HIPERBOLIS. Lazimnya dibuat secara komedik.

☐*Contoh:*

1) Bola mata Tom yang 'melompat' keluar karena kaget

17

16

- *Contoh:*
  - *1) Bola mata Tom yang 'melompat' keluar karena kaget*
  - *2) Muka Donald yang membara ketika marah*
  - *3) Air mata Nobita yang seperti air terjun ketika menangis.*

17 **11. Solid Drawing**

- Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan, terutama pada animasi klasik.
- Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, salah satu kegiatan observasi-nya adalah: menggambar.

18 **Solid Drawing (2)**

- Meskipun kini peran 'gambar'yang dihasilkan sketsa manual sudah bisa digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip 'menggambar' akan menghasilkan animasi yang lebih 'peka'.

19 **12. Daya tarik karakter (Appeal)**

- Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi.
- Sebagaimana gambar yang telah menelurkan banyak gaya, animasi (dan ber-animasi) juga memiliki gaya yang sangat beragam.
- Sebagai contoh, anda tentu bisa mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas.
- Anda juga bisa melihat ke-khas-an animasi buatan Disney atau Dreamworks.

20 **Appeal (2)**

- Pendapat lain: appeal adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan 'kharisma' seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Jadi, meskipun tokoh utama dari sebuah animasi adalah monster, hantu, siluman atau karakter 'jelek' lainnya tetapi tetap bisa *appealing*.

21 **Appeal (3)**

22 **12 Prinsip Animasi**

23

1 **TEKNIK PEMBUATAN ANIMASI**

#2 Animasi

Betelgeuse

2

3 **Animasi Cel**

☐Animasi cel berasal dari kata “celluloid”, yaitu bahan dasar dalam pembuatan animasi jenis ini ketika tahun-tahun awal adanya animasi.

☐Animasi cel merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal, masing-masing cel merupakan bagian yang terpisah sebagai objek animasi.

4 **Animasi Cel (2)**

☐Cara pembuatan: tiga buah animasi cel, cel pertama berisi satu animasi karakter, cel kedua berisi animasi karakter lain, dan cel terakhir berisi latar animasi.

☐Ketiga animasi cel ini akan disusun berjajar, sehingga ketika dijalankan animasinya secara bersamaan, terlihat seperti satu kesatuan.

5 **Animasi Frame**

☐Animasi frame merupakan animasi yang paling sederhana. Animasinya didapatkan dari rangkaian gambar yang bergantian ditunjukan, pergantian gambar ini diukur dalam satuan fps (frame per second).

☐Contoh animasi ini adalah ketika kita membuat rangkaian gambar yang berbeda pada tepian sebuah buku, kemudian kita buka buku tersebut sedemikian rupa menggunakan jempol, maka gambar akan terlihat bergerak (FLIPBOOK).

6 **Animasi Frame (2)**

Dalam Macromedia Flash, animasi ini dibuat dengan teknik animasi keyframe

Teknik ini sering digunakan untuk mendapatkan animasi objek yang tidak bisa didapatkan dengan teknik animasi tween, teknik animasi path dan teknik animasi script.

☐

7

8

9 **Pivot Animation**

☐http://pivotanimator.net/

☐http://droidz.org/stickmain/

10 **Animasi Sprite**

☐Pada animasi ini setiap objek bergerak secara mandiri dengan latar belakang yang diam, setiap objek animasi disebut “sprite”.

☐Setiap objek dalam animasi sprite bergerak tidak dalam waktu bersamaan, memiliki besar fps yang berbeda dan pengeditan hanya dapat dilakukan pada masing-masing objek sprite.

☐Contoh animasi ini adalah animasi rotasi planet, burung terbang dan bola yang memantul. Penggunaan animasi jenis ini sering digunakan dalam Macromedia Director.

11 **Animasi Vektor**

☐Mirip dengan animasi sprite, perbedaannya hanya terletak pada gambar yang digunakan dalam objek sprite-nya.

Pada animasi sprite, gambar yang digunakan adalah gambar bitmap, sedangkan animasi

12

11

dalam objek sprite-nya.

- ☐Pada animasi sprite, gambar yang digunakan adalah gambar bitmap, sedangkan animasi vektor menggunakan gambar vektor.
- ☐Ukuran file animasi vektor menjadi lebih kecil dibandingkan dengan file animasi sprite.

12 **Animasi Path**

- ☐Animasi path adalah animasi dari objek yang gerakannya mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan.

13 **Animasi Spline**

- ☐Pada animasi spline, animasi dari objek bergerak mengikuti garis lintasan yang berbentuk kurva, kurva ini didapatkan dari representasi perhitungan matematis.
- ☐Dalam Macromedia Flash, animasi jenis ini didapatkan dengan teknik animasi script.
- ☐Contoh animasi jenis ini adalah animasi kupu-kupu yang terbang dengan kecepatan yang tidak tetap dan lintasan yang berubah-ubah.

14 **Animasi Morphing**

- ☐Morphing memperlihatkan serangkaian frame yang menciptakan gerakan halus dari bentuk pertama yang kemudian mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain.
- ☐Dalam Macromedia Flash animasi jenis ini dilakukan dengan teknik tweening shape.

15 **Animasi Morphing (2)**

16 **Animasi Warping**

- ☐Mendistorsi / mendeformasi sebuah gambar tunggal

17 **Animasi Clay**

Animasi ini dibuat menggunakan boneka tanah liat atau material lain yang digerakkan perlahan, kemudian setiap gerakan tersebut difoto secara beruntun, setelah proses pemotretan selesai, rangkaian foto dijalankan sehingga dihasilkan gerakan animasi yang unik.

18 **Claymotion**

19 **Animasi Digital**

Animasi digital adalah penggabungan teknik animasi cel yang dibantu dengan diberi efek di komputer, sehingga animasi yang didapatkan lebih hidup tetapi tetap tidak meninggalkan identitasnya sebagai animasi 2 dimensi.

20

21

1

2 **NIRMANA & PRINSIP DESAIN**

#3 Animasi

Chromium

3 **Apa itu Nirmana?**

Nir-mana

4 **Nirmana**

☐Nirmana adalah sesuatu yang tadinya tidak mempunyai arti, menjadi sebuah karya visual tertentu dengan pengolahan unsur dasar visual.

☐Nirmana atau yang lebih dikenal sebagai Rupa Dasar adalah mata pelajaran sebagai *basic tools* dalam jurusan desain.

☐Nirmana itu adalah sebuah karya yang berdiri sendiri tanpa melihat fungsinya sebagai benda pakai.

5 **Nirmana (2)**

☐Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis.

☐Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan (estetis).

☐Nirmana disebut juga ilmu tatarupa.

6 **Tujuan Mempelajari Nirmana**

☐Melatih kepekaan artistik agar memiliki visi Seni (desain) yang tinggi.

☐Melatih keterampilan teknis kesenirupaan (desain).

☐Melatih pemahaman bahasa seni/rupa.

☐Ekspresi diri.

7 **Nirmana terdiri dari ....**

Nirmana

8 **Nirmana 2D**

☐Nirmana 2D adalah nirmana yang dibuat di atas bidang datar, memiliki panjang dan lebar.

☐Dalam nirmana datar, design terjadi atas 2 dasar, yaitu :

1. elements (ingredients) ; dot, line, volume, space, color, value, text, type, image, texture.
2. principles (recipes) ; balance, contrast, unity, rhythm, movement, emphasis.

9 **Nirmana 2D (2)**

Pola dan bentuk dari nirmana dwimatra biasanya disusun dengan cara:

1. memutar objek dua dimensi (rotate),
2. memiringkan objek (skew),
3. menduplikasi objek (duplicate),
4. merubah ukuran (transform),
5. membalik objek dwimatra (mirror).

10 **Nirmana 3D**

☐Nirmana 3D dibuat di atas bidang yang mempunyai panjang, lebar, tinggi, dan memiliki ketebalan, ruang serta volume.

11

12

10

- ☐Nirmana 3D dibuat di atas bidang yang mempunyai panjang, lebar, tinggi, dan memiliki ketebalan, ruang serta volume.
- ☐Perbedaannya dengan nirmana datar hanyalah karya 3 dimensi dinikmati dari berbagai sudut pandang secara serempak untuk mencapai keserasian rupa.

11 **5 Prinsip Dasar Seni Rupa & Desain**

12 **1. Kesatuan *(Unity)***

- ☐Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting.
- ☐Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang.
- ☐Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan.

13 **a. Kesatuan - Kesinambungan**

- ☐Mengarahkan mata audience pada objek tertentu, dengan bantuan perspektif dan garis seakan-akan mata kita dituntun pada objek tertentu
- ☐Contoh:
- ☐

14 **b. Kesatuan - Alignment**

- ☐Fungsinya sama dengan perataan pada dokumen, tujuannya adalah membuat desain rapi
- ☐Penggunaan Guideline akan sangat membantu kerapian desain

15 **c. Kesatuan - Konsistensi**

- ☐Objek dengan bentuk, ukuran, proporsi, warna yang sama dan cenderung terlihat sebagai kesatuan atau grup

16 **2. Keseimbangan *(Balance)***

- ☐Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah.
- ☐Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan.
- ☐Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

17 **a. Keseimbangan - Simetris**

1. Keseimbangan simetris: komponen desain dicerminkan pada garis sumbu khayal, dengan demikian anda akan melihat komponen yang sama pada kedua daerah dari garis sumbu.
2. Relatif mudah ditangkap oleh mata
3. Mengesankan formal, tradisional, kuno, membosankan

   Contoh:

☐

18 **b. Keseimbangan - Asimetris**

1. Keseimbangan asimetris: tidak ada komponen grafis yang tersusun seperti cermin.
2. Mengesankan informal, modern, dinamis, berani
3. Contoh:

☐

19

☐

19 **c. Keseimbangan - Radial**

1. Keseimbangan radial: menampilkan kesan adanya pancaran dari titik pusat lingkaran
2. Sangat mudah ditangkap mata, karena diarahkan fokus ke titik pusat lingkaran
3. Contoh:

☐

20 **3. Proporsi *(Proportion)***

☐Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian.

☐Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan – perbandingan yang tepat.

21 **Skala dan Proporsi**

1. Skala = perubahan ukuran tanpa merubah perbandingan panjang atau, lebar atau tinggi
2. Proporsi = adanya perubahan perbandingan antara panjang, lebar dan tinggi.
3. Tujuan skala dan proporsi = memberi kesan luas/jauh, sedang, sempit/dekat.
   Contoh:

☐

22 **4. Irama *(Rhythm)***

☐Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus.

☐Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur rupa.

23 **a. Irama - Normal**

1. Pengulangan/variasi komponen-komponen desain grafis yang membentuk pattern tertentu Dengan Jarak dan Bentuk Yang Sama.
2. Sering disebut dengan pola reguler
3. Sering dipakai pada desain border/bingkai, motif fashion, ubin lantai, kertas kado
   Contoh:

☐

24 **b. Irama - Mengalir**

1. Pengulangan/variasi Bentuk Seakan Menciptakan Kesan Bergerak, Dinamis, Mengalir.
2. Sering digunakan untuk animasi
3. Contoh:

☐

25 **c. Irama - Progresif**

1. Pengulangan/variasi Bentuk Dimana Terdapat Peralihan Antar Stepnya, Sehingga Menimbulkan Kesan Berproses Sedikit Demi Sedikit
2. Sering disebut MORPHING
3. Contoh:

☐

26 **5. Dominasi *(Domination) / Fokus***

☐Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain.

☐Dominasi mempunyai bebrapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

27

26

kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

27 **a. Fokus - Hirarki**

1. Tahap-tahap fokus:
   a. DOMINANT : objek yang paling menarik dan paling menonjol
   b. SUB DOMINANT : objek pendukung objek dominan
   c. SUB ORDINATE : objek yang kurang menonjol, bahkan tertindih oleh objek dominant dan sub dominant
2. Sangat mudah ditangkap mata, karena diarahkan fokus ke titik pusat lingkaran
3. Contoh:

☐

28 **b. Fokus - Kontras**

1. Adanya penekanan akibat dari perbedaan drastis/konflik pada komponen desain grafis
2. warna hitam dan putih, garis tebal dan tipis, teks font size kecil dan besar
3. Contoh :

☐

29 **LAYOUT**

1. Layout = tata letak
2. Layout dalam desain grafis = usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komponen grafis menjadi media komunikasi yang komunikatif, menarik dan estetik.
3. Alur perancangan layout:
   1. Menentukan ukuran work area, beberapa ukuran work area : A4 (210x297mm), A5 (148x210mm), dll
   2. Membuat data elemen-elemen visual yang dibutuhkan, seperti gambar, huruf, warna, dll
   3. Membuat sketsa kasar lay out dengan teknik grid system, sehingga rancangan akan konsistensi dan sistematik

☐

30 **Jenis-jenis Layout**

31 **Jenis-jenis Layout (2)**

32 **Jenis-jenis Layout (3)**

33 **Adobe After Effects**

Introduction to

34 **Introduction to Adobe After Effects**

☐Adobe After Effects is a digital visual effects, motion graphics, and compositing application developed by Adobe Systems and used in the *post-production* process of filmmaking and television production.

☐Among other things, After Effects can be used for keying, tracking, rotoscoping, compositing and animation. It also functions as a very basic non-linear editor, audio editor and media transcoder.

35

REKAPITULASI PENILAIAN AFEKTIF SISWA

No	NIS	Nama	PERTEMUAN									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	11618	ANINDYA MIYA R.	16	17	16	17	16	16	17	17	16	17
2	11619	BAGUS SANTOSA	15	16	15	17	16	16	17	17	16	17
3	11620	DEFITA YULIANA	14	15	15	16	15	15	16	15	15	15
4	11621	DENGGAN SEPTIARY	16	17	16	17	16	16	17	17	16	17
5	11622	DESKA ALVIANA WIBOWO	17	17	16	17	16	16	17	17	16	17
6	11623	DESSY MAHARANI RAHAYU	17	18	17	18	17	17	18	18	17	18
7	11624	DEWI SULISTYANINGSIH	15	16	16	17	16	16	17	16	16	16
8	11625	DINDA TRI PRAMUDITA	17	17	16	17	16	16	17	17	16	17
9	11626	DITA PAMULAT SARI	17	18	17	18	17	17	18	18	17	18
10	11627	DWI ARI RAMADHANI	16	17	16	17	16	16	17	17	16	17
11	11628	DWI SUTANTRI	15	16	16	17	16	16	17	16	16	16
12	11629	ENI LESTARI	15	16	16	17	16	16	17	16	16	16
13	11630	EUIS KUS SUANDARI	13	14	15	16	16	16	16	15	16	15
14	11631	FITRANDY BAGUS IRAWAN	15	16	15	16	15	15	16	16	15	16
15	11632	FIYYA MAYANFAUNI	15	16	16	17	16	16	17	16	16	16
16	11633	HAJAR HANIFAH	16	16	15	16	15	15	16	16	15	16
17	11634	INDRIANA JUNI PRATIWI	14	15	15	16	15	15	16	15	15	15
18	11635	IRA PUTRI ARIYANI	15	16	15	17	16	16	17	17	16	17
19	11636	JESIKA NELI AGUSTIN	13	14	14	16	15	15	16	15	15	15
20	11637	MAHARANY SOERYA PUTRI	14	15	15	16	15	15	16	15	15	15
21	11638	MARINA KHOIRUNISA	14	15	15	16	15	15	16	15	15	15
22	11639	NAILUL CANDRA KUSUMA W.	15	15	15	16	15	15	16	15	15	15
23	11640	NIKEN SARI	14	15	15	16	15	15	16	15	15	15
24	11641	NOVIA EKA SAPUTRI	14	15	15	16	15	15	16	15	15	15
25	11642	OKTIANA RAHAYU	14	15	15	16	15	15	16	15	15	15
26	11643	PUTRI WULANDARI	16	16	16	17	16	16	17	16	16	16
27	11644	RENITA DAMAYANTY	15	16	15	16	15	15	16	16	15	16
28	11645	RETAMA AGUNG RINALDI	14	15	14	16	15	15	16	16	15	16
29	11646	RISA DEWI RIANTINI	17	17	16	17	16	16	17	17	16	17
30	11647	TIA SETIYANI	15	16	15	16	15	15	16	16	15	16
31	11648	YESSI FATIKA SARI	18	18	17	18	17	17	18	18	17	18
32	11649	ZELLA ARUM SARI	14	15	15	16	15	15	16	15	15	15

Catatan:

- Nilai rekapitulasi merupakan hasil penjumlahan 5 aspek afektif siswa
- Aspek yang dinilai meliputi kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, santun, dan kemandirian
- Setiap aspek bernilai maksimal 4
- Nilai maksimal yang didapat di setiap pertemuan adalah 20

Guru Pembimbing

Drs. RPA. Wahyu. D., M. Eng.

NIP. 19610122 199103 1 004

Penilaian Silang Proyek Bumper After Effects

No	NIS	Nama	Skor Total	Nilai Akhir	Konversi
1	11618	ANINDYA MIYA R.	114	89.1	b
2	11619	BAGUS SANTOSA	105	82.0	b
3	11620	DEFITA YULIANA	99	77.3	b
4	11621	DENGGAN SEPTIARY	115	89.8	b
5	11622	DESKA ALVIANA WIBOWO	94	73.4	c
6	11623	DESSY MAHARANI RAHAYU	121	94.5	b
7	11624	DEWI SULISTYANINGSIH	112	87.5	b
8	11625	DINDA TRI PRAMUDITA	90	70.3	c
9	11626	DITA PAMULAT SARI	112	87.5	b
10	11627	DWI ARI RAMADHANI	103	80.5	b
11	11628	DWI SUTANTRI	88	68.8	c
12	11629	ENI LESTARI	81	63.3	c
13	11630	EUIS KUS SUANDARI	91	71.1	c
14	11631	FITRANDY BAGUS IRAWAN	119	93.0	b
15	11632	FIYYA MAYANFAUNI	101	78.9	b
16	11633	HAJAR HANIFAH	102	79.7	b
17	11634	INDRIANA JUNI PRATIWI	88	68.8	c
18	11635	IRA PUTRI ARIYANI	117	91.4	b
19	11636	JESIKA NELI AGUSTIN	86	67.2	c
20	11637	MAHARANY SOERYA PUTRI	108	84.4	b
21	11638	MARINA KHOIRUNISA	106	82.8	b
22	11639	NAILUL CANDRA KUSUMA W.	104	81.3	b
23	11640	NIKEN SARI	106	82.8	b
24	11641	NOVIA EKA SAPUTRI	93	72.7	c
25	11642	OKTIANA RAHAYU	104	81.3	b
26	11643	PUTRI WULANDARI	101	78.9	b
27	11644	RENITA DAMAYANTY	97	75.8	b
28	11645	RETAMA AGUNG RINALDI	99	77.3	b
29	11646	RISA DEWI RIANTINI	102	79.7	b
30	11647	TIA SETIYANI	100	78.1	b
31	11648	YESSI FATIKA SARI	114	89.1	b
32	11649	ZELLA ARUM SARI	90	70.3	c

Guru Pembimbing

Drs. RPA. Wahyu. D., M. Eng.
NIP. 19610122 199103 1 004

ANALISIS HASIL ULANGAN HARIAN

NAMA SEKOLAH	:	SMK N 1 PENGASIH	PEMBULATAN	=	1
MATA PELAJARAN	:	Multimedia	KETUNTASAN KD	=	75
KELAS/SEMESTER	:	XII MM1 / Gasal	KETUNTASAN MAPEL	=	75
TAHUN AJARAN	:	2015/2016	JUMLAH SOAL	=	22
			IKUT UJIAN	=	32
			TD IKUT UJIAN	=	0
			JUMLAH SISWA	=	32

SK :
KD :

NO	NOMOR SOAL	SOAL																				ESSAY		JUMLAH
	SKOR BUTIR/BOBOT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1	2	
	NAMA SISWA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	
1	ANINDYA MIYA R.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	2	28
2	BAGUS SANTOSA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	30
3	DEFITA YULIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	6	30
4	DENGGAN SEPTIARY	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	7	32
5	DESKA ALVIANA W.	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	29
6	DESSY MAHARANI RAHAYU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	7	35
7	DEWI SULISTYANINGSIH	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	27
8	DINDA TRI PRAMUDITA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	7	30
9	DITA PAMULAT SARI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	7	29
10	DWI ARI RAMADHANI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	6	6	29
11	DWI SUTANTRI	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	5	28
12	ENI LESTARI	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	29
13	EUIS KUS SUANDARI	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	28
14	FITRANDY BAGUS IRAWAN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	9	36
15	FIYYA MAYANFAUNI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	7	32
16	HAJAR HANIFAH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	29
17	INDRIANA JUNI P.	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	29
18	IRA PUTRI ARIYANI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	31
19	JESIKA NELI AGUSTIN	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	28
20	MAHARANY SOERYA P.	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	28
21	MARINA KHOIRUNISA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	31
22	NAILUL CANDRA K.W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	32
23	NIKEN SARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	32
24	NOVIA EKA SAPUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	7	35
25	OKTIANA RAHAYU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	6	30
26	PUTRI WULANDARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	9	35
27	RENITA DAMAYANTY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	5	31
28	RETAMA AGUNG RINALDI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	6	31
29	RISA DEWI RIANTINI	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	6	6	28
30	TIA SETIYANI	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	29
31	YESSI FATIKA SARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	6	9	34
32	ZELLA ARUM SARI	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	6	28
	JUMLAH	40	25	18	32	32	27	32	32	24	32	30	30	32	32	32	31	32	32	31	29	181	195	973
	RATA-RATA (SKOR)	1.25	0.78	0.56	1.00	1.00	0.84	1.00	1.00	0.75	1.00	0.94	0.94	1.00	1.00	1.00	0.97	1.00	1.00	0.97	0.91	5.66	6.09	30.41
	MAKSIMUM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	9	36
	MINIMUM	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	4	2	27
	RATA-RATA NILAI	125.00	78.13	56.25	100.00	100.00	84.38	100.00	100.00	75.00	100.00	93.75	93.75	100.00	100.00	100.00	96.88	100.00	100.00	96.88	90.63	56.56	60.94	4865.00
	KETUNTASAN BUTIR	Ya	Ya	Td	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Td	Td	Ya
	HASIL ANALISIS BUTIR SOAL	MUDAH	SEDANG	SEDANG	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	SEDANG	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	SEDANG	SEDANG	

SISWA YANG IKUT REMEDI				
ANINDYA MIYA R.	DITA PAMULAT SARI	INDRIANA JUNI P.	-	
-	DWI ARI RAMADHANI	-	-	
-	DWI SUTANTRI	JESIKA NELI AGUSTIN	-	
-	ENI LESTARI	MAHARANY SOERYA P	-	
DESKA ALVIANA W.	EUIS KUS SUANDARI	-	RISA DEWI RIANTINI	
-	-	-	TIA SETIYANI	
DEWI SULISTYANINGSIH	-	-	-	
-	HAJAR HANIFAH	-	ZELLA ARUM SARI	

DISTRIBUSI NILAI			
0.00	sd	74.99	0
75.00	sd	94.99	17
95.00	sd	100.00	15

HASIL ANALISIS		
SOAL TUNTAS	=	19
SOAL TD TNTS	=	1
SISWA TUNTAS	=	17
SISWA TD TNTS	=	15
DAYA SERAP	=	76.02
KETUNTASAN	=	53.13%

SOAL YANG TIDAK TUNTAS					
		3			

SOAL SUKAR	= 0	=	0.00 %
SOAL SEDANG	= 5	=	22.73 %
SOAL MUDAH	= 17	=	77.27 %

Mengetahui,
WKS 1

Drs. WARJIANTORO
Pembina, IV/a
NIP. 19660207 199203 1 005

Pengasih,
Guru Multimedia

Drs. RPA. Wahyu. D., M
Pembina, IV/a
NIP. 19610122 199103 1 00

ANALISIS HASIL ULANGAN HARIAN

NAMA SEKOLAH	:	SMK N 1 PENGASIH	PEMBULATAN	=	1
MATA PELAJARAN	:	Multimedia	KETUNTASAN KD	=	75
KELAS/SEMESTER	:	XII MM1 / Gasal	KETUNTASAN MAPEL	=	75
TAHUN AJARAN	:	2015/2016	JUMLAH SOAL	=	7
			IKUT UJIAN	=	32
SK :			TD IKUT UJIAN	=	0
KD :			JUMLAH SISWA	=	32

NO	NOMOR SOAL	SOAL																				JUMLAH	NILAI	KETUNTASAN
	SKOR BUTIR/BOBOT	1	2	3	4	5	6	7																
	NAMA SISWA	25	10	15	10	15	10	15																
1	ANINDYA MIYA R.	23	5	15	10	13	10	15														91	91	Tuntas
2	BAGUS SANTOSA	24	7	10	10	12	4	8														75	75	Tuntas
3	DEFITA YULIANA	17	5	15	10	10	8	12														77	77	Tuntas
4	DENGGAN SEPTIARY	21	6	15	10	12	10	12														86	86	Tuntas
5	DESKA ALVIANA W.	22	6	15	10	15	10	3														81	81	Tuntas
6	DESSY MAHARANI RAHAYU	22	10	13	10	15	10	15														95	95	Tuntas
7	DEWI SULISTYANINGSIH	25	7	13	10	10	10	15														90	90	Tuntas
8	DINDA TRI PRAMUDITA	24	7	15	10	10	10	15														91	91	Tuntas
9	DITA PAMULAT SARI	21	10	15	10	8	10	15														89	89	Tuntas
10	DWI ARI RAMADHANI	22	6	12	10	15	10	15														90	90	Tuntas
11	DWI SUTANTRI	22	5	7	10	0	10	0														54	54	TdT
12	ENI LESTARI	16	0	9	10	4	5	0														44	44	TdT
13	EUIS KUS SUANDARI	20	5	0	10	15	10	13														73	73	TdT
14	FITRANDY BAGUS IRAWAN	23	6	15	10	5	10	15														84	84	Tuntas
15	FIYYA MAYANFAUNI	25	10	15	8	8	10	15														91	91	Tuntas
16	HAJAR HANIFAH	21	9	12	10	15	10	10														87	87	Tuntas
17	INDRIANA JUNI P.	23	5	8	10	12	10	13														81	81	Tuntas
18	IRA PUTRI ARIYANI	25	8	12	10	8	10	14														87	87	Tuntas
19	JESIKA NELI AGUSTIN	23	5	8	10	15	6	15														82	82	Tuntas
20	MAHARANY SOERYA P.	19	8	7	10	15	10	12														81	81	Tuntas
21	MARINA KHOIRUNISA	24	4	15	10	13	10	15														91	91	Tuntas
22	NAILUL CANDRA K.W.	25	7	10	10	13	10	15														90	90	Tuntas
23	NIKEN SARI	24	10	15	10	12	10	12														93	93	Tuntas
24	NOVIA EKA SAPUTRI	25	9	12	10	8	8	10														82	82	Tuntas
25	OKTIANA RAHAYU	18	4	8	9	12	8	10														69	69	TdT
26	PUTRI WULANDARI	25	10	15	10	8	10	12														90	90	Tuntas
27	RENITA DAMAYANTY	17	5	15	10	13	10	15														85	85	Tuntas
28	RETAMA AGUNG RINALDI	19	6	12	10	15	10	15														87	87	Tuntas
29	RISA DEWI RIANTINI	25	5	12	10	15	10	15														92	92	Tuntas
30	TIA SETIYANI	25	5	12	10	9	10	15														86	86	Tuntas
31	YESSI FATIKA SARI	25	10	15	9	9	10	15														93	93	Tuntas
32	ZELLA ARUM SARI	21	6	12	8	11	10	12														80	80	Tuntas
	JUMLAH	719	211	384	314	355	299	393														2667	2667	TUNTAS SECARA KLASIKAL
	RATA-RATA (SKOR)	22.47	6.59	12.00	9.81	11.09	9.34	12.28														83.34	83.34	
	MAKSIMUM	25	10	15	10	15	10	15														95	95	
	MINIMUM	1	0	0	8	0	4	0														44	44	
	RATA-RATA NILAI	89.88	65.94	80.00	98.13	73.96	93.44	81.88														2667.00	83.34	
	KETUNTASAN BUTIR	Ya	Td	Ya	Ya	Td	Ya	Ya														Ya	Ya	
	HASIL ANALISIS BUTIR SOAL	MUDAH	SEDANG	SEDANG	MUDAH	SEDANG	MUDAH	MUDAH																

SISWA YANG IKUT REMEDI				
-	-	-	OKTIANA RAHAYU	
-	-	-	-	
-	DWI SUTANTRI	-	-	
-	ENI LESTARI	-	-	
-	EUIS KUS SUANDARI	-	-	
-	-	-	-	
-	-	-	-	
-	-	-	-	

DISTRIBUSI NILAI			
0.00	sd	74.99	1
75.00	sd	94.99	27
95.00	sd	100.00	4

HASIL ANALISIS	
SOAL TUNTAS	= 5
SOAL TD TNTS	= 2
SISWA TUNTAS	= 28
SISWA TD TNTS	= 4
DAYA SERAP	= 83.34
KETUNTASAN	= 87.50%

SOAL YANG TIDAK TUNTAS					
	2			5	

SOAL SUKAR	= 0	=	0.00	%
SOAL SEDANG	= 3	=	42.86	%
SOAL MUDAH	= 4	=	57.14	%

Mengetahui,
WKS 1

Drs. WARJIANTORO
Pembina, IV/a
NIP. 19660207 199203 1 005

Pengasih,
Guru Multimedia

Drs. RPA. Wahyu. D., M
Pembina, IV/a
NIP. 19610122 199103 1 00

ANALISIS HASIL ULANGAN HARIAN

NAMA SEKOLAH	:	SMK N 1 PENGASIH	PEMBULATAN	=	1
MATA PELAJARAN	:	Multimedia	KETUNTASAN KD	=	75
KELAS/SEMESTER	:	XII MM1 / Gasal	KETUNTASAN MAPEL	=	75
TAHUN AJARAN	:	2015/2016	JUMLAH SOAL	=	7
			IKUT UJIAN	=	32
SK :			TD IKUT UJIAN	=	0
KD :			JUMLAH SISWA	=	32

NO	NOMOR SOAL	SOAL																				JUMLAH	NILAI	KETUNTASAN
	SKOR BUTIR/BOBOT	1	2	3	4	5	6	7																
	NAMA SISWA	25	10	15	10	15	10	15																
1	ANINDYA MIYA R.	23	5	15	10	13	10	15														91	91	Tuntas
2	BAGUS SANTOSA	24	7	10	10	12	4	8														75	75	Tuntas
3	DEFITA YULIANA	17	5	15	10	10	8	12														77	77	Tuntas
4	DENGGAN SEPTIARY	21	6	15	10	12	10	12														86	86	Tuntas
5	DESKA ALVIANA W.	22	6	15	10	15	10	3														81	81	Tuntas
6	DESSY MAHARANI RAHAYU	22	10	13	10	15	10	15														95	95	Tuntas
7	DEWI SULISTYANINGSIH	25	7	13	10	10	10	15														90	90	Tuntas
8	DINDA TRI PRAMUDITA	24	7	15	10	10	10	15														91	91	Tuntas
9	DITA PAMULAT SARI	21	10	15	10	8	10	15														89	89	Tuntas
10	DWI ARI RAMADHANI	22	6	12	10	15	10	15														90	90	Tuntas
11	DWI SUTANTRI	22	5	7	10	0	10	0														54	54	TdT
12	ENI LESTARI	16	0	9	10	4	5	0														44	44	TdT
13	EUIS KUS SUANDARI	20	5	0	10	15	10	13														73	73	TdT
14	FITRANDY BAGUS IRAWAN	23	6	15	10	5	10	15														84	84	Tuntas
15	FIYYA MAYANFAUNI	25	10	15	8	8	10	15														91	91	Tuntas
16	HAJAR HANIFAH	21	9	12	10	15	10	10														87	87	Tuntas
17	INDRIANA JUNI P.	23	5	8	10	12	10	13														81	81	Tuntas
18	IRA PUTRI ARIYANI	25	8	12	10	8	10	14														87	87	Tuntas
19	JESIKA NELI AGUSTIN	23	5	8	10	15	6	15														82	82	Tuntas
20	MAHARANY SOERYA P.	19	8	7	10	15	10	12														81	81	Tuntas
21	MARINA KHOIRUNISA	24	4	15	10	13	10	15														91	91	Tuntas
22	NAILUL CANDRA K.W.	25	7	10	10	13	10	15														90	90	Tuntas
23	NIKEN SARI	24	10	15	10	12	10	12														93	93	Tuntas
24	NOVIA EKA SAPUTRI	25	9	12	10	8	8	10														82	82	Tuntas
25	OKTIANA RAHAYU	18	4	8	9	12	8	10														69	69	TdT
26	PUTRI WULANDARI	25	10	15	10	8	10	12														90	90	Tuntas
27	RENITA DAMAYANTY	17	5	15	10	13	10	15														85	85	Tuntas
28	RETAMA AGUNG RINALDI	19	6	12	10	15	10	15														87	87	Tuntas
29	RISA DEWI RIANTINI	25	5	12	10	15	10	15														92	92	Tuntas
30	TIA SETIYANI	25	5	12	10	9	10	15														86	86	Tuntas
31	YESSI FATIKA SARI	25	10	15	9	9	10	15														93	93	Tuntas
32	ZELLA ARUM SARI	21	6	12	8	11	10	12														80	80	Tuntas
	JUMLAH	719	211	384	314	355	299	393														2667	2667	TUNTAS SECARA KLASIKAL
	RATA-RATA (SKOR)	22.47	6.59	12.00	9.81	11.09	9.34	12.28														83.34	83.34	
	MAKSIMUM	25	10	15	10	15	10	15														95	95	
	MINIMUM	1	0	0	8	0	4	0														44	44	
	RATA-RATA NILAI	89.88	65.94	80.00	98.13	73.96	93.44	81.88														2667.00	83.34	
	KETUNTASAN BUTIR	Ya	Td	Ya	Ya	Td	Ya	Ya														Ya	Ya	
	HASIL ANALISIS BUTIR SOAL	MUDAH	SEDANG	SEDANG	MUDAH	SEDANG	MUDAH	MUDAH																

SISWA YANG IKUT REMEDI				
-	-	-	OKTIANA RAHAYU	
-	-	-	-	
-	DWI SUTANTRI	-	-	
-	ENI LESTARI	-	-	
-	EUIS KUS SUANDARI	-	-	
-	-	-	-	
-	-	-	-	
-	-	-	-	

DISTRIBUSI NILAI			
0.00	sd	74.99	1
75.00	sd	94.99	27
95.00	sd	100.00	4

HASIL ANALISIS	
SOAL TUNTAS	= 5
SOAL TD TNTS	= 2
SISWA TUNTAS	= 28
SISWA TD TNTS	= 4
DAYA SERAP	= 83.34
KETUNTASAN	= 87.50%

SOAL YANG TIDAK TUNTAS					
	2			5	

SOAL SUKAR	= 0	=	0.00	%
SOAL SEDANG	= 3	=	42.86	%
SOAL MUDAH	= 4	=	57.14	%

Mengetahui,
WKS 1

Drs. WARJIANTORO
Pembina, IV/a
NIP. 19660207 199203 1 005

Pengasih,
Guru Multimedia

Drs. RPA. Wahyu. D., M
Pembina, IV/a
NIP. 19610122 199103 1 00

PENILAIAN AFEKTIF SISWA

PERTEMUAN 1

No	NIS	Nama	Disiplin				Jujur				Tanggung Jawab				Santun				Kemandirian				Skor Total
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	11618	ANINDYA MIYA R.			3				3			2						4				4	16
2	11619	BAGUS SANTOSA		2					3			2						4				4	15
3	11620	DEFITA YULIANA			3				3			2					3				3		14
4	11621	DENGGAN SEPTIARY				4			3			2					3					4	16
5	11622	DESKA ALVIANA WIBOWO				4			3				3				3					4	17
6	11623	DESSY MAHARANI RAHAYU				4			3			2						4				4	17
7	11624	DEWI SULISTYANINGSIH				4			3			2					3				3		15
8	11625	DINDA TRI PRAMUDITA			3				3				3					4				4	17
9	11626	DITA PAMULAT SARI				4			3			2						4				4	17
10	11627	DWI ARI RAMADHANI				4			3			2					3					4	16
11	11628	DWI SUTANTRI				4			3			2					3				3		15
12	11629	ENI LESTARI				4			3			2					3				3		15
13	11630	EUIS KUS SUANDARI		2					3			2					3				3		13
14	11631	FITRANDY BAGUS IRAWAN			3				3			2					3					4	15
15	11632	FIYYA MAYANFAUNI				4			3			2					3				3		15
16	11633	HAJAR HANIFAH			3				3				3				3					4	16
17	11634	INDRIANA JUNI PRATIWI			3				3			2					3				3		14
18	11635	IRA PUTRI ARIYANI		2					3			2						4				4	15
19	11636	JESIKA NELI AGUSTIN		2					3			2					3				3		13
20	11637	MAHARANY SOERYA PUTRI			3				3			2					3				3		14
21	11638	MARINA KHOIRUNISA			3				3			2					3				3		14
22	11639	NAILUL CANDRA KUSUMA W.			3				3				3				3				3		15
23	11640	NIKEN SARI			3				3			2					3				3		14
24	11641	NOVIA EKA SAPUTRI			3				3			2					3				3		14
25	11642	OKTIANA RAHAYU			3				3			2					3				3		14
26	11643	PUTRI WULANDARI				4			3				3				3				3		16
27	11644	RENITA DAMAYANTY			3				3			2					3					4	15
28	11645	RETAMA AGUNG RINALDI		2					3			2					3					4	14
29	11646	RISA DEWI RIANTINI			3				3				3					4				4	17
30	11647	TIA SETIYANI			3				3			2					3					4	15
31	11648	YESSI FATIKA SARI				4			3				3					4				4	18
32	11649	ZELLA ARUM SARI			3				3			2					3				3		14

Guru Pembimbing

Drs. RPA. Wahyu. D., M. Eng.

NIP. 19610122 199103 1 004

PENILAIAN SILANG PROYEK BUMPER AFTER EFFECTS

No	NIS	Nama	ANINDYA MIYA R.	BAGUS SANTOSA	DEFITA YULIANA	DENGGAN SEPTIARY	DESKA ALVIANA WIBOWO	DESSY MAHARANI RAHAYU	DEWI SULISTYANINGSIH	DINDA TRI PRAMUDITA	DITA PAMULAT SARI	DWI ARI RAMADHANI	DWI SUTANTRI	ENI LESTARI	EUIS KUS SUANDARI	FITRANDY BAGUS IRAWAN	FIYYA MAYANFAUNI	HAJAR HANIFAH	INDRIANA JUNI PRATIWI	IRA PUTRI ARIYANI	JESIKA NELI AGUSTIN	MAHARANY SOERYA PUTRI	MARINA KHOIRUNISA	NAILUL CANDRA K.W.	NIKEN SARI	NOVIA EKA SAPUTRI	OKTIANA RAHAYU	PUTRI WULANDARI	RENITA DAMAYANTY	RETAMA AGUNG RINALDI	RISA DEWI RIANTINI	TIA SETIYANI	YESSI FATIKA SARI	ZELLA ARUM SARI
1	11618	ANINDYA MIYA R.		4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3
2	11619	BAGUS SANTOSA	4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	11620	DEFITA YULIANA	4	4		4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3
4	11621	DENGGAN SEPTIARY	3	4	4		3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3
5	11622	DESKA ALVIANA WIBOWO	4	3	3	4		4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3
6	11623	DESSY MAHARANI RAHAYU	4	3	4	4	1		4	2	4	3	3	1	2	4	4	4	2	3	1	4	4	4	4	4	3	4	2	3	2	3	4	2
7	11624	DEWI SULISTYANINGSIH	4	3		3	2	4		2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3
8	11625	DINDA TRI PRAMUDITA	3	3	3	4	3	4	3		3	4	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	4	2	3	3	3	2	4	3	4	2
9	11626	DITA PAMULAT SARI	4	4	3	4	3	4	4	3		3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3
10	11627	DWI ARI RAMADHANI	4	3	4	4	2	4	3	3	4		2		3	4		3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
11	11628	DWI SUTANTRI	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4		3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3
12	11629	ENI LESTARI	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3		3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
13	11630	EUIS KUS SUANDARI	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3		4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
14	11631	FITRANDY BAGUS IRAWAN	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2		3	2	2	3	1	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2
15	11632	FIYYA MAYANFAUNI	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4		4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4
16	11633	HAJAR HANIFAH	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3		3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
17	11634	INDRIANA JUNI PRATIWI	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3		3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	11635	IRA PUTRI ARIYANI	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	2		2	4	4	4	3		2	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	4	2
19	11636	JESIKA NELI AGUSTIN	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4		4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	
20	11637	MAHARANY SOERYA PUTRI																																
21	11638	MARINA KHOIRUNISA																																
22	11639	NAILUL CANDRA KUSUMA W.	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	4	3	2	2	3	3	3	3		4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
23	11640	NIKEN SARI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	4	4	4	4
24	11641	NOVIA EKA SAPUTRI	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4		3	3	3	3	3	4	3	
25	11642	OKTIANA RAHAYU	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3		4	3	3	4	4	4	3
26	11643	PUTRI WULANDARI	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3		4	4	3	4	4	3
27	11644	RENITA DAMAYANTY	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4		3	4	4		3	4	4	4	4
28	11645	RETAMA AGUNG RINALDI	4	4	2	4	3	4	3	2	4	3	2	2	2	4	3	3	2	3	1	4	3	3	3	2	3	3	3		3	3	4	1
29	11646	RISA DEWI RIANTINI	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3		3	3	3
30	11647	TIA SETIYANI	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4		4	3
31	11648	YESSI FATIKA SARI	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3		3
32	11649	ZELLA ARUM SARI	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
		NN1	2	3	2	4	2	2	2	2	3	2	2	2	2	4	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2
		NN2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3
		GRAND TOTAL	114	105	99	115	94	121	112	90	112	103	88	81	91	119	101	102	88	117	86	108	106	104	106	93	104	101	97	99	102	100	114	90
		SCORE	89	82	77	90	73	95	88	70	88	80	69	63	71	93	79	80	69	91	67	84	83	81	83	73	81	79	76	77	80	78	89	70

ANINDYA MIYA R.	BAGUS SANTOSA	DEFITA YULIANA	DENGGAN SEPTIARY	DESKA ALVIANA WIBOWO	DESSY MAHARANI RAHAYU	DEWI SULISTYANINGSIH	DINDA TRI PRAMUDITA	DITA PAMULAT SARI	DWI ARI RAMADHANI	DWI SUTANTRI	ENI LESTARI	EUIS KUS SUANDARI	FITRANDY BAGUS IRAWAN	FIYYA MAYANFAUNI	HAJAR HANIFAH	INDRIANA JUNI PRATIWI	IRA PUTRI ARIYANI	JESIKA NELI AGUSTIN	MAHARANY SOERYA PUTRI	MARINA KHOIRUNISA	NAILUL CANDRA K.W.	NIKEN SARI	NOVIA EKA SAPUTRI	OKTIANA RAHAYU	PUTRI WULANDARI	RENITA DAMAYANTY	RETAMA AGUNG RINALDI	RISA DEWI RIANTINI	TIA SETIYANI	YESSI FATIKA SARI	ZELLA ARUM SARI

Notes:
found one with no name, either it is Marina, or Maharany

PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH
Jl. Kawijo 11 Kulon Progo 55662, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com *website :* http://www.smkn1pengasih.net/

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

A. Identitas:

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Pengasih
Mata Pelajaran : Animasi 3 Dimensi
Kelas/Semester : XII MM / 1
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Tema : Perbedaan software pengolah animasi 3 dimensi
Waktu : 9 x 45 menit dan 6 x 40 menit
Jumlah Pertemuan : 2
Tahun Pelajaran : 2015/2016

B. Kompetensi inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas pelbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
1.2. Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan Pelbagai sumber energi di alam.
1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
3.2. Menganalisis karakteristik aplikasi pemodelan 3 dimensi
4.2. Menyajikan hasil analisis karakteristik aplikasi pemodelan 3 dimensi

Indikator

1.1.1. Mampu menerapkan ajaran agama

2.1.1. Mampu menerapkan sikap bersosial terhadap sesama

3.2.1. Mampu menganalisis karakteristik dan perbedaan antara software pengolah animasi 3 dimensi (3DS Max dan Blender)

4.2.1. Mampu menyajikan hasil analisis karakteristik aplikasi pemodelan 3 dimensi

D. Tujuan Pembelajaran

1.1.1. Dapat menerapkan nilai-nilai agama

2.1.1. Dapat menerapkan sikap disiplin, jujur, santun, tanggungjawab dan mandiri dalam melaksanakan pembelajaran penggabungan gambar vektor

3.2.1. Dapat menjelaskan karakteristik dan perbedaan antara software pengolah animasi 3 dimensi (3DS Max dan Blender)

4.2.1. Dapat menyajikan hasil analisis karakteristik aplikasi pemodelan 3 dimensi

E. Materi Ajar

1. Perbedaan aplikasi 3DS Max dan Blender
2. Keunggulan fitur 3DS Max

F. Metode / Model Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Metode Pembelajaran : Eksplorasi

Model Pembelajaran : *Discovery Learning* (Penemuan)

Problem Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah)

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media/Alat : Komputer, Notebook PC, LCD Proyektor

Sumber belajar : - Aplikasi pengolah animasi 3 dimensi (3DS Max dan Blender)

- Internet

a. 3DS Max vs Blender (versi dody animation)
http://www.dodyanimation.com/2014/09/23/3ds-max-vs-blender-versi-dody-animation/

b. Pengenalan dan Dasar 3Ds Max
http://itcentergarut.blogspot.com/2011/01/pengenalan-dan-dasar-3ds-max.html

c. Sejarah, Pengertian 3D Max dan Kelebihan Feature 3D Animation Dengan 3ds Max
http://ubudbelajarkomputer.blogspot.com/2014/11/pengertian-3d-max-dan-keunggulan.html

d. What is the difference between 3ds max and Blender?
http://forum.unity3d.com/threads/what-is-the-difference-between-3ds-max-and-blender.133112/

e. Fungsi Fitur 3dsmax
http://srifitri07.blogspot.com/2012/11/fungsi-fitur-3dsmax.html

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Memberi salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan, mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi 2. Memberi motivasi pada siswa 3. Melakukan apersepsi 4. Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode, dan penilaian	1. Menjawab salam, menertibkan tempat duduk dan menertibkan diri, berdoa, menjawab keadaan kondisinya dan kehadirannya 2. Menerima motivasi yang diberikan 3. Memperhatikan apersepsi yang diberikan guru 4. Memperhatikan penjelasan awal guru	20 menit
Kegiatan Inti	**Mengamati** 1. Memberikan pengertian awal mengenai aplikasi pengolah animasi 3 Dimensi berikut contohnya **Menanya** 1. Meminta siswa untuk mengidentifikasi	**Mengamati** Mengamati penjelasan yang diberikan, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui tanya jawab singkat **Menanya** 1. Mendiskusikan karakteristik software	25 menit + 7 x 45 menit (Pertemuan 1)

	karakteristik software pengolah animasi 3 Dimensi 2. Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa **Mengeksplorasi** 1. Memberi pengarahan dan merangsang siswa untuk mengumpulkan informasi terkait materi 2. Membagi siswa ke dalam 7 kelompok 3. Menilai siswa **Mengasosiasi** 1. Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menyimpulkan perbedaan software 3DS Max dan Blender 2. Membimbing dan menilai kegiatan siswa **Mengkomunikasikan** Dengan metode kolektif, semua siswa turut terlibat dalam presentasi antar kelompok	pengolah animasi 3 Dimensi 2. Mendiskusikan perbedaan software pengolah animasi 3 dimensi, 3DS Max dan Blender **Mengeksplorasi** 1. Mengeksplorasi dan mendiskusikan karakteristik maupun perbedaan software 3DS Max dan Blender 2. Siswa berdiskusi di dalam kelompoknya masing-masing **Mengasosiasi** Membuat kesimpulan tentang perbedaan software 3DS Max dan Blender **Mengkomunikasikan** Menyampaikan hasil diskusi kelompok ke depan kelas, dilanjutkan dengan tanya jawab antar siswa	20 menit + 4 x 40 menit (Pertemuan 2)
Penutup	1. Mengajak dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan 2. Meminta siswa untuk mempelajari materi yang akan datang, yaitu tentang keunggulan 3DS Max terhadap software pengolah animasi 3 dimensi yang lain	1. Membuat rangkuman/kesimpulan bersama guru. 2. Memperhatikan arahan dan mencatat tugas yang diberikan untuk dikerjakan di rumah	45 menit (Pertemuan 1) 40 menit (Pertemuan 2)

I. Penilaian

1. Sikap

No.	Nama	Disiplin				Jujur				Tanggung jawab				Santun				Kemandirian				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
dst.																						

Keterangan:

Indikator Penilaian Sikap

Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Melakukan kegiatan yang diminta
- Menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif

Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- Melaksanaan tugas piket secara teratur
- Berperan serta aktif dalam kegiatan pembelajaran
- Mengajukan usul pemecahan masalah
- Mengerjakan tugas sesuai dengan perintah

Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- Berperilaku sopan

Kemandirian

- Mengerjakan sendiri tugas individu sesuai kemampuan
- Meminta bantuan teman saat mengerjakan tugas
- Langsung bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dimengerti
- Serius dalam mengikuti pelajaran

2. Pengetahuan

Kisi-kisi dan Soal Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.2. Menganalisis karakteristik aplikasi pengolah animasi 3 dimensi	3.2.1. Mampu menganalisis karakteristik dan perbedaan antara software pengolah animasi 3 dimensi (3DS Max dan Blender)	1. Peserta didik dapat menyebutkan tool-tool untuk memberikan efek pada gambar vaktor	Tes Tulis	1. Sebutkan dan jelaskan (minimal 4) perbedaan software Blender dan 3DS MAX!

Kunci Jawaban:

3DS Max VS Blender

1. Biaya

   Seperti kita ketahui bahwa Blender adalah software free opensource. Free disini sebenarnya lebih baik jika diartikan sebagai bebas bukan gratis. Karena mengembangkan software tentu membutuhkan dukungan dana juga. Namun tidak salah juga jika kita mengartikan free sebagai gratis. Karena tidak ada keharusan untuk membeli atau memberikan donasi pada pengembang. Untuk pengguna di Indonesia tentu hal ini sangat baik. Sementara untuk software 3D lainnya tentu kita harus mengeluarkan uang yang jumlahnya tidak sedikit. Namun jangan khawatir untuk teman-teman yang masih sekolah serta para guru dan dosen, Autodesk (3ds max dan maya) menyediakan software mereka secara gratis selama tiga tahun untuk keperluan pendidikan. Silahkan cek sendiri di websitenya. Penulis menjatuhkan pilihan pada Blender untuk keperluan pekerjaan karena untuk membeli software 3ds max masih belum sanggup. Dan dengan Blender penulis merasa lebih aman (dari masalah hukum) serta merasa nyaman di hati (karena halal tentunya).

2. Fasilitas



Namun begitu saya melihat setiap fasilitas yang ada pada Blender masih belum sedalam dan sedetail jika dibandingkan dengan 3ds max. Sehingga meskipun kalah dalam jumlah fasilitas namun 3ds max jauh lebih detail pada setiap fasiltias yang ada.

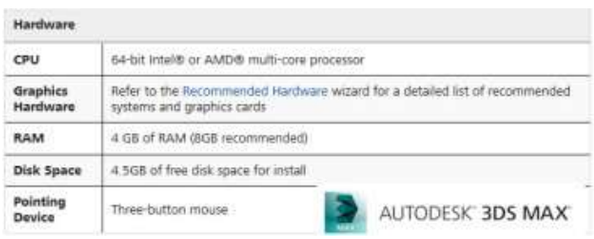
3. Shortcut untuk efisiensi

Blender banyak menggunakan shortcut. Hal ini sangat memudahkan pengguna yang telah menguasainya. Dibandingkan dengan 3DS Max, Blender memiliki kelengkapan dan kemudahan shortcut bagi penggunanya.

4. Perkembangan

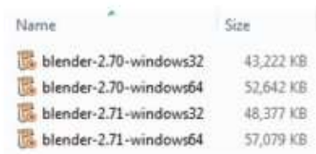
Update software Blender terbilang sangat cepat. Hampir setiap dua atau tiga bulan sekali akan muncul versi baru. Sementara untuk semua software Autodesk (3ds max dan maya) sudah bisa dipastikan update mayor setiap satu tahun sekali. Perkembangan yang cepat di dunia industri dan respon dari pengguna akan ditanggapi dengan cepat oleh pengembang software Blender.

5. System Requirements



Hardware	
CPU	64-bit Intel® or AMD® multi-core processor
Graphics Hardware	Refer to the Recommended Hardware wizard for a detailed list of recommended systems and graphics cards
RAM	4 GB of RAM (8GB recommended)
Disk Space	4.5GB of free disk space for install
Pointing Device	Three-button mouse

AUTODESK 3DS MAX



Name	Size
blender-2.70-windows32	43,222 KB
blender-2.70-windows64	52,642 KB
blender-2.71-windows32	48,377 KB
blender-2.71-windows64	57,079 KB

6. Kompatibilitas

Saat saya menggunakan 3ds max terus terang saya tergantung pada satu OS, yaitu windows. Karena memang software 3ds max hanya bisa diinstal di OS windows. Lain halnya jika kita

menggunakan autodesk Maya, karena Maya kompatibel dengan tiga OS, yaitu windows, mac dan linux. Sama halnya dengan Blender, Blender juga sangat fleksibel terhadap OS. Ketiga OS tadi juga bisa dipasang Blender. Hal ini tentu memberikan kebebasan lebih kepada penggunanya saat ingin beralih OS.



7. Alur Kerja

Perintah	**Blender**	**3ds max**
Saat akan di edit	Cukup merubah mode objek menjadi edit mode	Diberikan modifikasi edit poly
Material	Material sudah terdapat didalam objek	Berikan satu slot material editor
Menjadikan particle	Berikan fasilitas particle	Buat particle objek, lalu di seting
Pencahayaan	Nyalakan ambient occlusion	Pada mode standar anda harus menseting lampu agar pencahayaan menjadi rata
Render engine	Ganti menjadi cycles render	Ganti menjadi Mental ray, lalu seting

3. Psikomotor

Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap pembelajaran, dan keaktifan siswa dalam mengeksplorasi software pengolah animasi 3 dimensi.

J. Pedoman Penilaian

1. Pedoman Penilaian Sikap

   Skor jika melaksanakan 4 point penilaian pada setiap aspek: 4

   Skor jika melaksanakan 3 point penilaian pada setiap aspek: 3

   Skor jika melaksanakan 2 point penilaian pada setiap aspek: 2

   Skor jika melaksanakan 1 point penilaian pada setiap aspek: 1

   Skor jika tidak melaksanakan poin penilaian setiap aspek: 0

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

   Skor maksimal = 4

2. Pedoman Penilaian Pengetahuan

   Untuk tiap-tiap soal berlaku:

   Skor 10: jika menjawab dengan jelas dan benar secara rinci

   Skor 7-9: jika menjawab dengan jelas dan benar

   Skor 4-6: jika menjawab dengan benar

   Skor 1-3: jika menjawab salah atau kurang lengkap

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

   Skor maksimal = 10

3. Pedoman penskoran penilaian ketrampilan

   Skor 4: menjelaskan secara rinci dan sistematis dengan argumen yang logis dan jelas

   Skor 3: menjelaskan secara rinci dan sistematis

   Skor 2: menjelaskan point hasil diskusi saja

   Skor 1: sekedar menyampaikan hasil diskusi

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

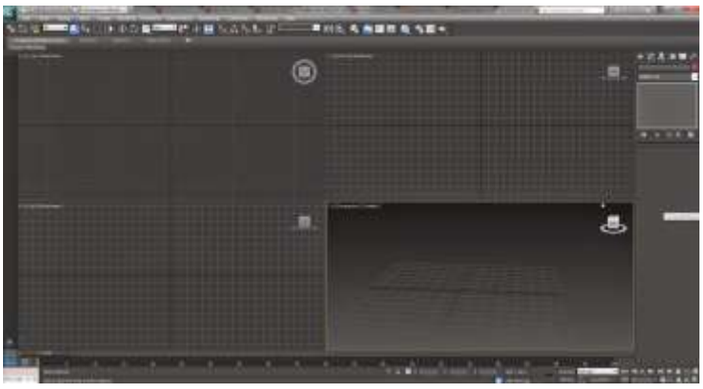
   Skor maksimal = 4

Materi Ajar

A. Apa itu 3DS Max?

3D Studio Max (kadangkala disebut 3ds Max atau hanya MAX) adalah sebuah perangkat lunak grafik vektor 3-dimensi dan animasi, ditulis oleh Autodesk Media & Entertainment (dulunya dikenal sebagai Discreet and Kinetix. 3ds Max adalah salah satu paket perangkat lunak yang paling luas digunakan sekarang ini, karena beberapa alasan seperti penggunaan platform Microsoft Windows, kemampuan mengedit yang serba bisa, dan arsitektur plugin yang banyak.





B. Sejarah

Produk asli 3D Studio diciptakan untuk platform DOS oleh Grup Yost dan diterbitkan oleh Autodesk. Setelah 3D Studio DOS Release 4, produk tersebut ditulis ulang untuk platform Windows NT, dan berganti nama menjadi "3D Studio MAX." Versi ini juga awalnya diciptakan oleh Grup Yost. Album ini dirilis oleh Kinetix, yang pada saat itu divisi Autodesk media dan hiburan. Autodesk membeli produk ini di tanda rilis kedua versi 3D Studio MAX dan pengembangan diinternalisasi seluruhnya selama dua rilis berikutnya. Kemudian, nama produk diubah menjadi "3ds max" (semua huruf kecil) untuk lebih sesuai dengan konvensi penamaan Discreet perusahaan, sebuah perangkat lunak berbasis di Montreal yang telah dibeli Autodesk. Pada rilis 8, produk tersebut lagi dicap dengan logo Autodesk, dan namanya kembali diubah menjadi "3ds Max" (atas dan huruf kecil). Pada rilis 2009, nama produk diubah menjadi "Autodesk 3ds Max".

C. 3DS Max vs. Blender

3DS Max VS Blender

1. Biaya

   Seperti kita ketahui bahwa Blender adalah software free opensource. Free disini sebenarnya lebih baik jika diartikan sebagai bebas bukan gratis. Karena mengembangkan software tentu membutuhkan dukungan dana juga. Namun tidak salah juga jika kita mengartikan free

sebagai gratis. Karena tidak ada keharusan untuk membeli atau memberikan donasi pada pengembang. Untuk teman-teman di Indonesia tentu hal ini sangat baik. Sementara untuk software 3D lainnya tentu kita harus mengeluarkan uang yang jumlahnya tidak sedikit (apa lagi bagi kebanyakan orang Indonesia). Namun jangan khawatir untuk teman-teman yang masih sekolah serta para guru dan dosen, Autodesk (3ds max dan maya) menyediakan software mereka secara gratis selama tiga tahun untuk keperluan pendidikan. Silahkan cek sendiri di websitenya. Saya menjatuhkan pilihan pada Blender untuk keperluan pekerjaan saya karena untuk membeli software 3ds max saya masih belum sanggup. Dan dengan Blender saya merasa lebih aman (dari masalah hukum) serta merasa nyaman di hati (karena halal tentunya).

2. Fasilitas



Namun begitu saya melihat setiap fasilitas yang ada pada Blender masih belum sedalam dan sedetail jika dibandingkan dengan 3ds max. Sehingga meskipun kalah dalam jumlah fasilitas namun 3ds max jauh lebih detail pada setiap fasiltias yang ada.

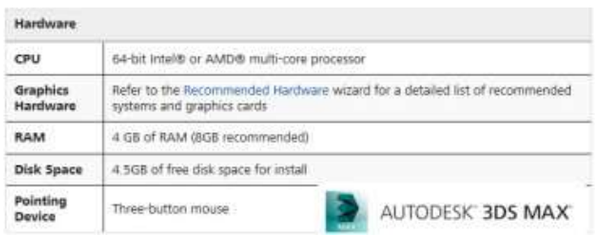
3. Shortcut untuk efisiensi

   Blender banyak menggunakan shortcut. Hal ini sangat memudahkan pengguna yang telah menguasainya. Dibandingkan dengan 3DS Max, Blender memiliki kelengkapan dan kemudahan shortcut bagi penggunanya.

4. Perkembangan

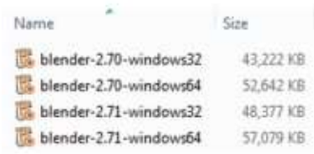
   Update software Blender terbilang sangat cepat. Hampir setiap dua atau tiga bulan sekali akan muncul versi baru. Sementara untuk semua software Autodesk (3ds max dan maya) sudah bisa dipastikan update mayor setiap satu tahun sekali. Perkembangan yang cepat di dunia industri dan respon dari pengguna akan ditanggapi dengan cepat oleh pengembang software Blender.

5. System Requirements



Hardware	
CPU	64-bit Intel® or AMD® multi-core processor
Graphics Hardware	Refer to the Recommended Hardware wizard for a detailed list of recommended systems and graphics cards
RAM	4 GB of RAM (8GB recommended)
Disk Space	4.5GB of free disk space for install
Pointing Device	Three-button mouse

AUTODESK 3DS MAX



Name	Size
blender-2.70-windows32	43,222 KB
blender-2.70-windows64	52,642 KB
blender-2.71-windows32	48,377 KB
blender-2.71-windows64	57,079 KB

6. Kompatibilitas

   Saat saya menggunakan 3ds max terus terang saya tergantung pada satu OS, yaitu windows. Karena memang software 3ds max hanya bisa diinstal di OS windows. Lain halnya jika kita menggunakan autodesk Maya, karena Maya kompatibel dengan tiga OS, yaitu windows, mac

dan linux. Sama halnya dengan Blender, Blender juga sangat fleksibel terhadap OS. Ketiga OS tadi juga bisa dipasang Blender. Hal ini tentu memberikan kebebasan lebih kepada penggunanya saat ingin beralih OS.



7. Alur Kerja

Perintah	**Blender**	**3ds max**
Saat akan di edit	Cukup merubah mode objek menjadi edit mode	Diberikan modifikasi edit poly
Material	Material sudah terdapat didalam objek	Berikan satu slot material editor
Menjadikan particle	Berikan fasilitas particle	Buat particle objek, lalu di seting
Pencahayaan	Nyalakan ambient occlusion	Pada mode standar anda harus menseting lampu agar pencahayaan menjadi rata
Render engine	Ganti menjadi cycles render	Ganti menjadi Mental ray, lalu seting

D. Kelebihan fitur 3DS Max

1. **Kelebihan dan Feature Ke 1**

Feature untuk membuat model organic dan unorganic. Model organic dapat berupa karakter model makhluk hidup nyata seperti manusia, hewan. Dan model makhluk hidup yang tidak nyata (khayalan) seperti monster, peri, dan lain-lain. Model unorganic dapat berupa model objek-objek benda mati seperti mesin, bangunan, mobil, sepeda motor, furniture, dan lain-lain.

Pada 3ds max feature yang digunakan untuk membuat model organic umumnya dengan menggunakan teknik Polygonal modeling dan NURBS modeling. Teknik Polygonal modeling adalah teknik membuat model dengan memakai objek-objek geometry dasar yang kemudian dikembangkan menjadi objek model yang lebih kompleks. Umumnya memakai bentuk objek geometry box (kotak) yang kemudian dihaluskan lagi permukaannya (smooth). Sedangkan teknik NURBS modeling adalah teknik membuat model dengan memakai garis-garis yang dibuat seperti rangka objek yang diinginkan kemudian diberi surface (bentuk permukaan).

Model unorganic umumnya dibuat dengan menggunakan teknik Compound modeling dan Spline modeling (dapat juga dengan menggunakan teknik Polygonal Modeling). Teknik Compound modeling adalah teknik membuat model dengan mengkombinasikan (menggabungkan, memotong atau mengambil perpotongan) antar bentuk objek-objek geometry. Sedangkan teknik Spline modeling adalah teknik membuat model dengan membuat bentuk objek 2d-nya terlebih dahulu yang kemudian “ditransfer” menjadi bentuk 3d dengan memberikan ketebalan pada objek 2d tersebut.

2. **Kelebihan dan Feature Ke 2**

Feature untuk memberikan rangka pada objek karakter 3d yang telah kita buat, sehingga karakter 3d tersebut dapat bergerak seperti layaknya manusia. Ada 2 teknik yang dapat dilakukan, yaitu dengan teknik Bone dan teknik Biped. Teknik Bone adalah dengan membuat tulang secara satu-persatu yang kemudian dilink-kan antar masing-masing tulang yang saling berhubungan, misalnya tulang tangan dihubungkan ke tulang bahu. Sedangkan teknik Biped memungkinkan kita untuk membuat tulang yang telah terintegrasi menjadi satu kesatuan rangka yang utuh. Sehingga kita tidak perlu lagi me-link-kan tulang secara satu-persatu.



3. **Kelebihan dan Feature Ke 3**

Feature membuat texture real dan texture cartoon (kartun). Objek 3d yang dibuat dapat diberikan texture yang realistic sehingga terlihat seperti nyata, atau berupa texture cartoon. Texture real adalah memberikan texture yang sebenarnya sesuai dengan sifat dan karakteristik permukaan suatu objek atau benda, sehingga akan diperoleh hasil yang tampak asli dan nyata. Feature yang digunakan dengan menggunakan material standard. Sedangkan texture cartoon adalah memberikan texture seperti kartun, yang warnanya cerah dan terang. Feature yang digunakan adalah material Ink’npaint.



4. **Kelebihan dan Feature ke 4**

Feature membuat efek-efek api, asap (fire effect), kabut (fog), pendar cahaya (volume light), dan lain-lain. Efek-efek ini dapat diterapkan dengan memakai feature effect dan environment effect.



5. **Kelebihan dan Feature ke 5**

Feature membuat efek-efek yang terjadi bila mata/kamera melihat objek bergerak, misalnya efek motion blur dan depth of field (dof). Efek motion blur adalah efek bagaimana mata kita atau mata/lensa kamera menangkap gambar objek yang bergerak yang memperliatkan bias (blur) pergerakannya. Depth of field (dof) adalah efek bagaimana bila mata kita atau mata/lensa kamera focus melihat satu objek, maka objek-objek disekitarnya pasti akan menjadi tidak focus (blur). Pemberian efek-efek ini tentu akan memberikan kesan yang semakin tampak realistic.



6. **Kelebihan dan Feature ke 6**

Feature untuk membuat efek-efek sinar, cahaya. Efek-efek tersebut dapat berupa cahaya matahari, sunset, dan lain-lain, yang tentunya akan semakin memperkaya dan mempercantik design 3d yang kita buat. Untuk membuatnya kita dapat memakai feature effect yang terdapat pada software 3ds max.



7. **Kelebihan dan Feature ke 7**

Feature untuk membuat objek-objek bulu, rumput, rambut, dan lain-lain. Objek-objek ini memerlukan feature aplikasi khusus yaitu feature Hair & Fur. Dengan adanya opsi ini kita

akan mudah untuk membuat beragam jenis dan style rambut, bulu ataupun rumput.



8. **Kelebihan dan Feature ke 8**

Feature untuk membuat objek kain atau baju. Features yang digunakan adalah Cloth Simulation. Dengan feature ini kita dapat membuat kain atau baju dengan lebih natural dan realistic, menyerupai dengan sifat baju/kain seperti dalam kondisi real/nyata.



9. **Kelebihan dan Feature ke 9**

Feature untuk membuat objek-objek liquid/cairan. Aplikasinya banyak ditujukan untuk membuat environment, seperti environment (panorama) di sungai, laut, kolam, dan lain-lain. Sama halnya seperti pembuatan objek bulu, objek liquid memerlukan tingkat kekompleksan yang sangat khusus, karena oject ini sangat berat “dibaca” oleh komputer, apalagi bila tingkat akurasi liquid-nya tinggi. Feature yang dipergunakan adalah Meta Particle dan BlobMesh.



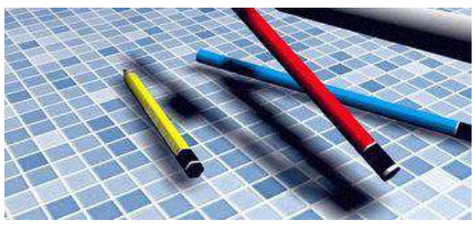
10. **Kelebihan dan Feature ke 10**

Feature untuk membuat cahaya yang realistic. Cahaya yang tampak realistic adalah cahaya yang memantul dan menyebar kesegala arah, sesuai dengan arah pantulan objeknya. Feature yang dipakai adalah Global Illumination dengan beragam teknik, seperti Light Tracer, Radiosity atau MentalRay.



11. **Kelebihan dan Feature ke 11**

Feature untuk membuat Animasi dynamics. Banyak diaplikasikan untuk membuat animasi objek-objek yang saling bertubrukan/tabrakan, berbenturan, pecah, dan lain-lain. Tidak hanya dapat diterapkan untuk benda-benda (objek) solid/keras (rigid), tetai dapat juga diterapkan untuk benda-benda lunak (soft), kain (cloth), tali (rope), dan lainnya.



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH
Jl. Kawijo 11 Kulon Progo 55662, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com *website :* http://www.smkn1pengasih.net/

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

A. Identitas:

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Pengasih
Mata Pelajaran : Animasi
Kelas/Semester : XII MM / 1
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Tema : Prinsip-prinsip dasar animasi
Waktu : 9 x 45 menit
Jumlah Pertemuan : 1
Tahun Pelajaran : 2015/2016

B. Kompetensi inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas pelbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
1.2. Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan Pelbagai sumber energi di alam.
1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
3.4. Memahami prinsip-prinsip dasar animasi
4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi

Indikator

1.1.1. Mampu menerapkan ajaran agama

2.1.1. Mampu menerapkan sikap bersosial terhadap sesama

3.4.1. Mampu memahami prinsip-prinsip dasar animasi

4.4.1. Mampu menyajikan hasil analisis pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi

D. Tujuan Pembelajaran

1.1.1. Dapat menerapkan nilai-nilai agama

2.1.1. Dapat menerapkan sikap disiplin, jujur, santun, tanggungjawab dan mandiri dalam melaksanakan pembelajaran penggabungan gambar vektor

3.4.1. Dapat memahami prinsip-prinsip dasar animasi

4.4.1. Dapat menyajikan hasil analisis pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi

E. Materi Ajar

1. 12 prinsip dasar animasi

F. Metode / Model Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Metode Pembelajaran : Ceramah dan diskusi

Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah)

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media/Alat : Komputer, Notebook PC, LCD Proyektor

Sumber belajar : - Presentasi

- Film “Spongebob Squarepants: Sponge out of Water”

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Memberi salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan, mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi 2. Memberi motivasi pada siswa 3. Melakukan apersepsi 4. Menyampaikan kompetensi dasar,	1. Menjawab salam, menertibkan tempat duduk dan menertibkan diri, berdoa, menjawab keadaan kondisinya dan kehadirannya 2. Menerima motivasi yang diberikan 3. Memperhatikan apersepsi yang diberikan guru 4. Memperhatikan penjelasan awal guru	20 menit

	tujuan pembelajaran, metode, dan penilaian		
Kegiatan Inti	**Mengamati** Memberikan pengertian awal mengenai 12 prinsip dasar animasi **Menanya** 1. Meminta siswa untuk mengidentifikasi 12 prinsip dasar animasi 2. Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa **Mengeksplorasi** 1. Memberi pengarahan dan merangsang siswa untuk mengumpulkan informasi terkait materi 2. Membagi siswa ke dalam 5 kelompok 3. Melalui film “Spongebob Suarepants: Sponge out of Water”, siswa diminta menganalisa film tersebut terkait dengan 12 prinsip dasar animasi 4. Menilai siswa **Mengasosiasi** 1. Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menyimpulkan hasil diskusinya 2. Membimbing dan menilai kegiatan siswa **Mengkomunikasikan**	**Mengamati** Mengamati penjelasan yang diberikan, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui tanya jawab singkat **Menanya** 1. Mendiskusikan 12 prinsip dasar animasi **Mengeksplorasi** 1. Mengeksplorasi dan mendiskusikan 12 prinsip dasar animasi 2. Siswa berdiskusi di dalam kelompoknya masing-masing 3. Menonton film “Spongebob Suarepants: Sponge out of Water” untuk mengamati prinsip animasi yang terdapat di film tersebut **Mengasosiasi** Membuat kesimpulan tentang 12 prinsip dasar animasi **Mengkomunikasikan**	25 menit + 7 x 45 menit

	Dengan metode kolektif, semua siswa turut terlibat dalam presentasi antar kelompok	Menyampaikan hasil diskusi kelompok ke depan kelas, dilanjutkan dengan tanya jawab antar siswa	
Penutup	1. Mengajak dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan 2. Meminta siswa untuk mempelajari materi yang akan datang, yaitu 12 prinsip dasar animasi	1. Membuat rangkuman/kesimpulan bersama guru. 2. Memperhatikan arahan dan mencatat tugas yang diberikan untuk dikerjakan di rumah	45 menit

I. Penilaian

1. Sikap

No.	Nama	Disiplin				Jujur				Tanggung jawab				Santun				Kemandirian				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
dst.																						

Keterangan:

Indikator Penilaian Sikap

Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Melakukan kegiatan yang diminta
- Menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif

Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- Melaksanaan tugas piket secara teratur
- Berperan serta aktif dalam kegiatan pembelajaran
- Mengajukan usul pemecahan masalah
- Mengerjakan tugas sesuai dengan perintah

Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- Berperilaku sopan

Kemandirian

- Mengerjakan sendiri tugas individu sesuai kemampuan
- Meminta bantuan teman saat mengerjakan tugas
- Langsung bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dimengerti
- Serius dalam mengikuti pelajaran

2. Pengetahuan

Kisi-kisi dan Soal Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.4. Menganalisis 12 prinsip dasar animasi	3.4.1. Mampu memahami prinsip-prinsip dasar animasi	Peserta didik mengetahui 12 prinsip dasar animasi berikut penjelasannya	Tes Tulis, Pilihan Ganda, Menjodohkan	*Terlampir di lembar Tes Formatif 1*

Kunci Jawaban:

Terlampir di kunci jawaban Tes Formatif 1

3. Psikomotor

Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap pembelajaran, dan keaktifan siswa dalam mengeksplorasi software pengolah animasi 3 dimensi.

J. Pedoman Penilaian

1. Pedoman Penilaian Sikap

   Skor jika melaksanakan 4 point penilaian pada setiap aspek: 4

   Skor jika melaksanakan 3 point penilaian pada setiap aspek: 3

   Skor jika melaksanakan 2 point penilaian pada setiap aspek: 2

   Skor jika melaksanakan 1 point penilaian pada setiap aspek: 1

   Skor jika tidak melaksanakan poin penilaian setiap aspek: 0

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

   Skor maksimal = 4

2. Pedoman Penilaian Pengetahuan

   Terlampir di kunci jawaban Tes Formatif 1

3. Pedoman penskoran penilaian ketrampilan

   Skor 4: menjelaskan secara rinci dan sistematis dengan argumen yang logis dan jelas

   Skor 3: menjelaskan secara rinci dan sistematis

   Skor 2: menjelaskan point hasil diskusi saja

   Skor 1: sekedar menyampaikan hasil diskusi

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

   Skor maksimal = 4

Materi Ajar

Terlampir di file PowerPoint Presentation

4._Prinsip-prinsip_Animasi_rev1.*pptx*

PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH
Jl. Kawijo 11 Kulon Progo 55662, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com *website :* http://www.smkn1pengasih.net/

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

A. Identitas:

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Pengasih
Mata Pelajaran : Animasi
Kelas/Semester : XII MM / 1
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Tema : Prinsip-prinsip dasar animasi
Waktu : 9 x 45 menit
Jumlah Pertemuan : 1
Tahun Pelajaran : 2015/2016

B. Kompetensi inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas pelbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
1.2. Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan Pelbagai sumber energi di alam.
1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
3.2. Memahami prinsip animasi tradisional dan komputer
4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional maupun komputer pada produk animasi

Indikator

1.1.1. Mampu menerapkan ajaran agama

2.1.1. Mampu menerapkan sikap bersosial terhadap sesama

3.2.1. Mampu memahami prinsip animasi tradisional dan komputer

4.2.1. Mampu menyajikan hasil pengamatan terhadap animasi tradisional maupun komputer pada produk animasi

D. Tujuan Pembelajaran

1.1.1. Dapat menerapkan nilai-nilai agama

2.1.1. Dapat menerapkan sikap disiplin, jujur, santun, tanggungjawab dan mandiri dalam melaksanakan pembelajaran penggabungan gambar vektor

3.4.1. Dapat memahami prinsip animasi tradisional dan komputer

4.4.1. Dapat menyajikan hasil pengamatan terhadap animasi tradisional maupun komputer pada produk animasi

E. Materi Ajar

1. Teori animasi tradisional dan komputer
2. Teknik pembuatan animasi tradisional dan modern

F. Metode / Model Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Metode Pembelajaran : Ceramah dan diskusi

Model Pembelajaran : *Inquiry Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Tanya Jawab)

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media/Alat : Komputer, Notebook PC, LCD Proyektor

Sumber belajar : - Presentasi

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Memberi salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan, mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi 2. Memberi motivasi pada siswa 3. Melakukan apersepsi 4. Menyampaikan kompetensi dasar,	1. Menjawab salam, menertibkan tempat duduk dan menertibkan diri, berdoa, menjawab keadaan kondisinya dan kehadirannya 2. Menerima motivasi yang diberikan 3. Memperhatikan apersepsi yang diberikan guru 4. Memperhatikan penjelasan awal guru	20 menit

	tujuan pembelajaran, metode, dan penilaian		
Kegiatan Inti	**Mengamati** Memberikan pengertian awal mengenai prinsip animasi tradisional dan komputer **Menanya** 1. Meminta siswa untuk mengidentifikasi prinsip animasi tradisional dan komputer, berikut cara pembuatannya 2. Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa **Mengeksplorasi** 1. Memberi pengarahan dan merangsang siswa untuk mengumpulkan informasi terkait materi 2. Menilai siswa **Mengasosiasi** 1. Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menyimpulkan hasil diskusinya 2. Membimbing dan menilai kegiatan siswa **Mengkomunikasikan** Dengan metode kolektif, semua siswa turut terlibat dalam presentasi antar kelompok	**Mengamati** Mengamati penjelasan yang diberikan, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan tanya jawab **Menanya** 1. Mendiskusikan prinsip animasi tradisional dan komputer 2. Mendiskusikan cara pembuatan animasi tradisional dan komputer **Mengeksplorasi** Mengeksplorasi dan mendiskusikan prinsip animasi tradisional dan modern berikut cara pembuatannya **Mengasosiasi** Membuat kesimpulan tentang prinsip animasi tradisional dan modern berikut cara pembuatannya **Mengkomunikasikan** Siswa bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan belajar yang telah dilaksanakan	25 menit + 7 x 45 menit
Penutup	1. Mengajak dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan	1. Membuat rangkuman/kesimpulan bersama guru.	45 menit

I. Penilaian

1. Sikap

No.	Nama	Disiplin				Jujur				Tanggung jawab				Santun				Kemandirian				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
dst.																						

Keterangan:

Indikator Penilaian Sikap

Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Melakukan kegiatan yang diminta
- Menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif

Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- Melaksanaan tugas piket secara teratur
- Berperan serta aktif dalam kegiatan pembelajaran
- Mengajukan usul pemecahan masalah
- Mengerjakan tugas sesuai dengan perintah

Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- Berperilaku sopan

Kemandirian

- Mengerjakan sendiri tugas individu sesuai kemampuan
- Meminta bantuan teman saat mengerjakan tugas
- Langsung bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dimengerti
- Serius dalam mengikuti pelajaran

2. Pengetahuan

Kisi-kisi dan Soal Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.2. Memahami prinsip animasi tradisional dan komputer	3.2.1. Memahami prinsip animasi tradisional dan komputer	Peserta didik mengetahui prinsip animasi tradisional dan komputer	Tes Tulis, Pilihan Ganda	*Terlampir di lembar Tes Formatif 1*

Kunci Jawaban:

Terlampir di kunci jawaban Tes Formatif 1

3. Psikomotor

Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap pembelajaran, dan keaktifan siswa dalam mengeksplorasi prinsip animasi tradisional dan modern.

J. Pedoman Penilaian

1. Pedoman Penilaian Sikap

   Skor jika melaksanakan 4 point penilaian pada setiap aspek: 4

   Skor jika melaksanakan 3 point penilaian pada setiap aspek: 3

   Skor jika melaksanakan 2 point penilaian pada setiap aspek: 2

   Skor jika melaksanakan 1 point penilaian pada setiap aspek: 1

   Skor jika tidak melaksanakan poin penilaian setiap aspek: 0

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

   Skor maksimal = 4

2. Pedoman Penilaian Pengetahuan

   Terlampir di kunci jawaban Tes Formatif 1

3. Pedoman penskoran penilaian ketrampilan

   Skor 4: menjelaskan secara rinci dan sistematis dengan argumen yang logis dan jelas

   Skor 3: menjelaskan secara rinci dan sistematis

   Skor 2: menjelaskan point hasil diskusi saja

   Skor 1: sekedar menyampaikan hasil diskusi

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

   Skor maksimal = 4

Materi Ajar

Terlampir di file PowerPoint Presentation

1._Teori_Animasi_rev1.*pptx*

PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH
Jl. Kawijo 11 Kulon Progo 55662, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com *website :* http://www.smkn1pengasih.net/

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

A. Identitas:

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Pengasih
Mata Pelajaran : Animasi
Kelas/Semester : XII MM / 1
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Tema : Teknik Pembuatan Animasi
Waktu : 9 x 45 menit
Jumlah Pertemuan : 1
Tahun Pelajaran : 2015/2016

B. Kompetensi inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas pelbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
1.2. Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan Pelbagai sumber energi di alam.
1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
3.3. Memahami prinsip animasi tradisional dan komputer
4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional maupun komputer pada produk animasi

Indikator

1.1.1. Mampu menerapkan ajaran agama

2.1.1. Mampu menerapkan sikap bersosial terhadap sesama

3.3.1. Mampu memahami prinsip animasi tradisional dan komputer

4.3.1. Mampu menyajikan hasil pengamatan terhadap animasi tradisional maupun komputer pada produk animasi

D. Tujuan Pembelajaran

1.1.1. Dapat menerapkan nilai-nilai agama

2.1.1. Dapat menerapkan sikap disiplin, jujur, santun, tanggungjawab dan mandiri dalam melaksanakan pembelajaran penggabungan gambar vektor

3.3.1. Dapat memahami prinsip animasi tradisional dan komputer

4.3.1. Dapat menyajikan hasil pengamatan terhadap animasi tradisional maupun komputer pada produk animasi

E. Materi Ajar

1. Teknik pembuatan animasi tradisional dan modern

F. Metode / Model Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Metode Pembelajaran : Ceramah dan diskusi

Model Pembelajaran : *Inquiry Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Tanya Jawab)

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media/Alat : Komputer, Notebook PC, LCD Proyektor

Sumber belajar : - Presentasi

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Memberi salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan, mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi 2. Memberi motivasi pada siswa 3. Melakukan apersepsi 4. Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode, dan penilaian	1. Menjawab salam, menertibkan tempat duduk dan menertibkan diri, berdoa, menjawab keadaan kondisinya dan kehadirannya 2. Menerima motivasi yang diberikan 3. Memperhatikan apersepsi yang diberikan guru 4. Memperhatikan penjelasan awal guru	20 menit

Kegiatan Inti	**Mengamati** Memberikan pengertian awal mengenai teknik pembuatan animasi tradisional dan komputer **Menanya** 1. Meminta siswa untuk mengidentifikasi teknik pembuatan animasi tradisional dan komputer 2. Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa **Mengeksplorasi** 1. Memberi pengarahan dan merangsang siswa untuk mengumpulkan informasi terkait materi 2. Menilai siswa **Mengasosiasi** 1. Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menyimpulkan hasil diskusinya 2. Membimbing dan menilai kegiatan siswa **Mengkomunikasikan** Dengan metode kolektif, semua siswa turut terlibat dalam presentasi antar kelompok	**Mengamati** Mengamati penjelasan yang diberikan, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan tanya jawab **Menanya** 1. Mendiskusikan teknik pembuatan animasi tradisional dan komputer 2. Mendiskusikan cara pembuatan animasi tradisional dan komputer **Mengeksplorasi** Mengeksplorasi dan mendiskusikan teknik pembuatan animasi tradisional dan komputer **Mengasosiasi** Membuat kesimpulan tentang teknik pembuatan animasi tradisional dan komputer **Mengkomunikasikan** Siswa bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan belajar yang telah dilaksanakan	25 menit + 7 x 45 menit
Penutup	1. Mengajak dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan	1. Membuat rangkuman/kesimpulan bersama guru.	45 menit

I. Penilaian

1. Sikap

No.	Nama	Disiplin				Jujur				Tanggung jawab				Santun				Kemandirian				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
dst.																						

Keterangan:

Indikator Penilaian Sikap

Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Melakukan kegiatan yang diminta
- Menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif

Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- Melaksanaan tugas piket secara teratur
- Berperan serta aktif dalam kegiatan pembelajaran
- Mengajukan usul pemecahan masalah
- Mengerjakan tugas sesuai dengan perintah

Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- Berperilaku sopan

Kemandirian

- Mengerjakan sendiri tugas individu sesuai kemampuan
- Meminta bantuan teman saat mengerjakan tugas
- Langsung bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dimengerti
- Serius dalam mengikuti pelajaran

2. Pengetahuan

Kisi-kisi dan Soal Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.3. Memahami prinsip animasi tradisional dan komputer dan teknik pembuatannya	3.3.1. Memahami prinsip animasi tradisional dan komputer dan teknik pembuatannya	Peserta didik mengetahui prinsip animasi tradisional dan komputer dan teknik pembuatannya	Tes Tulis, Pilihan Ganda	*Terlampir di lembar Tes Formatif 2*

Kunci Jawaban:

Terlampir di kunci jawaban Tes Formatif 2

3. Psikomotor

Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap pembelajaran, dan keaktifan siswa dalam mengeksplorasi teknik pembuatan animasi tradisional dan modern.

J. Pedoman Penilaian

1. Pedoman Penilaian Sikap

   Skor jika melaksanakan 4 point penilaian pada setiap aspek: 4

   Skor jika melaksanakan 3 point penilaian pada setiap aspek: 3

   Skor jika melaksanakan 2 point penilaian pada setiap aspek: 2

   Skor jika melaksanakan 1 point penilaian pada setiap aspek: 1

   Skor jika tidak melaksanakan poin penilaian setiap aspek: 0

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

   Skor maksimal = 4

2. Pedoman Penilaian Pengetahuan

   Terlampir di kunci jawaban Tes Formatif 2

3. Pedoman penskoran penilaian ketrampilan

   Skor 4: menjelaskan secara rinci dan sistematis dengan argumen yang logis dan jelas

   Skor 3: menjelaskan secara rinci dan sistematis

   Skor 2: menjelaskan point hasil diskusi saja

   Skor 1: sekedar menyampaikan hasil diskusi

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

   Skor maksimal = 4

Materi Ajar

Terlampir di file PowerPoint Presentation

3._Teknik_Pembuatan_Animasi_rev1.*pptx*

PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PENGASIH
Jl. Kawijo 11 Kulon Progo 55662, Telp. (0274) 773081, Fax. (0274) 774636
e-mail : smk1png@yahoo.com *website :* http://www.smkn1pengasih.net/

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

A. Identitas:

Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Kejuruan
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Pengasih
Mata Pelajaran : Animasi
Kelas/Semester : XII MM / 1
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Tema : Teknik Pengolahan Video
Jumlah Pertemuan : 5
Tahun Pelajaran : 2015/2016

B. Kompetensi inti:

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas pelbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
1.2. Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan Pelbagai sumber energi di alam.
1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
3.5. Memahami pengolahan teks untuk dipadukan dengan video
4.5. Mengolah teks untuk dipadukan dengan video

Indikator

1.1.1. Mampu menerapkan ajaran agama

2.1.1. Mampu menerapkan sikap bersosial terhadap sesama

3.5.1. Mampu memahami pengolahan teks untuk dipadukan dengan video

4.5.1. Mampu mengolah teks untuk dipadukan dengan video

D. Tujuan Pembelajaran

1.1.1. Dapat menerapkan nilai-nilai agama

2.1.1. Dapat menerapkan sikap disiplin, jujur, santun, tanggungjawab dan mandiri dalam melaksanakan pembelajaran penggabungan gambar vektor

3.5.1. Dapat memahami pengolahan teks untuk dipadukan dengan video

4.5.1. Dapat menyajikan hasil pengamatan terhadap animasi tradisional maupun komputer pada produk animasi

E. Materi Ajar

1. Teknik pengolahan teks untuk dipadukan dengan video menggunakan Adobe After Effects

F. Metode / Model Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific Learning*

Metode Pembelajaran : Ceramah dan diskusi

Model Pembelajaran : *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek)

G. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media/Alat : Komputer, Notebook PC, LCD Proyektor

Sumber belajar :
- Presentasi
- Adobe After Effects CS3 / CS4
- Video Tutorial

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Memberi salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan, mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi 2. Memberi motivasi pada siswa 3. Melakukan apersepsi 4. Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode, dan penilaian	1. Menjawab salam, menertibkan tempat duduk dan menertibkan diri, berdoa, menjawab keadaan kondisinya dan kehadirannya 2. Menerima motivasi yang diberikan 3. Memperhatikan apersepsi yang diberikan guru 4. Memperhatikan penjelasan awal guru	20 menit

Kegiatan Inti	**Mengamati** Memberikan pengertian awal mengenai teknik pengolahan teks untuk dipadukan dengan video **Menanya** 1. Meminta siswa untuk mengidentifikasi teknik pengolahan teks untuk dipadukan dengan video 2. Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa **Mengeksplorasi** 1. Memberi pengarahan dan merangsang siswa untuk merancang dan membuat video teks profil dan bumper film menggunakan Adobe After Effects 2. Menilai siswa **Mengasosiasi** 1. Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menyimpulkan hasil diskusinya 2. Membimbing dan menilai kegiatan siswa **Mengkomunikasikan** Dengan metode kolektif, semua siswa turut terlibat dalam presentasi antar kelompok	**Mengamati** Mengamati penjelasan yang diberikan, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan tanya jawab **Menanya** 1. Mendiskusikan pengolahan teks untuk dipadukan dengan video 2. Mendiskusikan teknik pengolahan teks untuk dipadukan dengan video **Mengeksplorasi** Mengeksplorasi dan merancang video teks profil dan bumper film menggunakan Adobe After Effects **Mengasosiasi** Membuat kesimpulan tentang teknik pengolahan teks untuk dipadukan dengan video **Mengkomunikasikan** Siswa bersama-sama menyimpulkan hasil kegiatan belajar yang telah dilaksanakan	5 x 45 menit (Pertemuan 1) + 6 x 40 menit (Pertemuan 2) + 2 x 9 x 45 menit (Pertemuan 3 & 4) + 3 x 40 menit (Pertemuan 5)
Penutup	1. Mengajak dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan	1. Membuat rangkuman/kesimpulan bersama guru.	45 menit

I. Penilaian

1. Sikap

No.	Nama	Disiplin				Jujur				Tanggung jawab				Santun				Kemandirian				Total Skor
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
dst.																						

Keterangan:

Indikator Penilaian Sikap

Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Melakukan kegiatan yang diminta
- Menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif

Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- Melaksanaan tugas piket secara teratur
- Berperan serta aktif dalam kegiatan pembelajaran
- Mengajukan usul pemecahan masalah
- Mengerjakan tugas sesuai dengan perintah

Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- Berperilaku sopan

Kemandirian

- Mengerjakan sendiri tugas individu sesuai kemampuan
- Meminta bantuan teman saat mengerjakan tugas
- Langsung bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dimengerti
- Serius dalam mengikuti pelajaran

2. Pengetahuan

Kisi-kisi dan Soal Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.5. Memahami teknik pengolahan teks untuk dipadukan dengan video	3.5.1. Memahami teknik pengolahan teks untuk dipadukan dengan video	Peserta didik mengetahui teknik pengolahan teks untuk dipadukan dengan video	Tes Tulis, Pilihan Ganda	*Terlampir di lembar Tes Formatif 2*

Kunci Jawaban:

Terlampir di kunci jawaban Tes Formatif 2

3. Psikomotor

Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, memberikan tanggapan terhadap pembelajaran, dan keaktifan siswa dalam mengeksplorasi teknik pengolahan teks untuk dipadukan dengan video.

J. Pedoman Penilaian

1. Pedoman Penilaian Sikap

   Skor jika melaksanakan 4 point penilaian pada setiap aspek: 4

   Skor jika melaksanakan 3 point penilaian pada setiap aspek: 3

   Skor jika melaksanakan 2 point penilaian pada setiap aspek: 2

   Skor jika melaksanakan 1 point penilaian pada setiap aspek: 1

   Skor jika tidak melaksanakan poin penilaian setiap aspek: 0

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

   Skor maksimal = 4

2. Pedoman Penilaian Pengetahuan

   Terlampir di kunci jawaban Tes Formatif 2

3. Pedoman penskoran penilaian ketrampilan

   Skor 4: menjelaskan secara rinci dan sistematis dengan argumen yang logis dan jelas

   Skor 3: menjelaskan secara rinci dan sistematis

   Skor 2: menjelaskan point hasil diskusi saja

   Skor 1: sekedar menyampaikan hasil diskusi

   Nilai = $\frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimal}$

   Skor maksimal = 4

Materi Ajar

Materi ajar menggunakan video tutorial yang dibagikan kepada siswa.

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL

TAHUN 2015

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Pengasih

ALAMAT SEKOLAH : Jalan Kawijo 11, Pengasih, Kulon Progo

No	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif	Serapan Dana (dalam rupiah)				
			Sekolah	Mahasiswa	Pemkot	Sponsor	Jumlah
1	Pembuatan perangkat pembelajaran	Print dan fotocopy RPP, silabus, presensi, daftar nilai, lembar kerja siswa, soal ulangan, dan lain-lain	-	20.000,00	-	-	20.000,00
2	Pembuatan reward untuk siswa XII MM1	Stiker, gantungan kunci, dan mug	-	120.000,00	-	-	120.000,00
3	Pembuatan laporan PPL	Laporan jadi (hard cover dan soft file)	-	50.000,00	-	-	50.000,00
						Jumlah	190.000,00

Kepala Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
SMK NEGERI PENGASIH
DINAS PENDIDIKAN

Drs. Tri Subandi, M.Pd.
NIP. 19630327 198703 1 011

Mengetahui/menyetujui,
Dosen Pembimbing Lapangan

Dr. Eko Marpanaji, M.T.
NIP. 19670608 199303 1 001

Mahasiswa

Ireneus Ryan Sadhana
NIM 12520241041

8	Kamis, 27/8/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 7	Pengenalan materi dan software Adobe After Effects	Beberapa komputer mengalami masalah saat mencoba membuka Adobe After Effects	Komputer yang bermasalah diinstal ulang / diperiksa
9	Jumat, 28/8/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 8	Proyek After Effects 1 (profil nama)	Kendala komputer dan software	Komputer yang bermasalah diinstal ulang / diperiksa
10	Selasa, 1/9/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 9	Proyek After Effects 2 (bumper film)	Kendala komputer dan software	Dalam pelajaran dibuat menarik dan disisipi bercanda
11	Kamis, 4/9/2015	Mengajar Animasi, pertemuan 10	Proyek After Effects 2 (bumper film)	Kendala komputer dan software, terdapat efek yang tidak bias dijalankan	Mencoba memecahkan masalah bersama-sama
12	Jumat, 5/9/2015	Presentasi proyek dan tes formatif 2	Nilai proyek dan ulangan harian telah didapatkan	-	-

Yogyakarta, 21 September 2015

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Dr. Eko Marpanaji, M.T.
NIP. 19670608 199303 1 001

Guru Pembimbing

Drs. RPA. Wahyu D., M.Eng.
NIP. 19610122 199103 1 004

Mahasiswa PPL

Ireneus Ryan Sadhana
NIM. 12520240141

KARTU BIMBINGAN PPL

PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY
TAHUN ..2015/2016

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK Negeri 1 Pengasih
Alamat Sekolah : Jln Kawijo 11 Kabupaten Kulon Progo 55652 Fax./ Telp. Sekolah : (0274) 773081
Nama DPL PPL : Dr. Eko Marpanaji, M.T.
Prodi / Fakultas DPL PPL : Pendidikan Teknik Informatika
Jumlah Mahasiswa PPL : 4

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL
1	20 - 8 - 2015	4	PPP & pelaksanaan Mengajar		
2	27 - 8 - 2015	4	Pelaksanaan Mengajar (Supervisi)		
3	3/9 - 9 - 2015	4	Laporan		

PERHATIAN :
- Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL (1 kartu untuk 1 prodi).
- Kartu bimbingan PPL ini harap diisi materi bimbingan dan dimintakan tanda tangan dari DPL PPL setiap kali bimbingan di lokasi.
- Kartu bimbingan PPL ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PPL untuk keperluan administrasi.

Mengetahui,
Kepala Sekolah / Lembaga

PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
SMK NEGERI 1 PENGASIH
DINAS PENDIDIKAN

Drs. SRI SUBANDI, M.Pd
NIP. 19630327 198703 1 011

Yogyakarta 29 September 2015
Mhs PPL Prodi ..PTI..

Ireneus Ryan Sadhana

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN 2015

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK Negeri 1 Pengasih
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jalan Kawijo 11, Pengasih, Kulon Progo 55652

No	Kegiatan PPL	Minggu					Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	
I	**Pembuatan Program PPL**						
	a. Observasi	2					2
	b. Menyusun Matriks PPL	2					2
2.	**Administrasi Pembelajaran/Guru**						
	a. Membuat Kisi-Kisi Soal Ulangan		2		2		4
	b. Membuat Soal Ulangan		2		2		4
	c. Membuat Soal Remidial		2		2		4
3.	**Pembelajaran Kokurikuler (Kegiatan Mengajar Terbimbing)**						
	a. Persiapan						
	1) Konsultasi	2	2	2	2		8
	2) Mengumpulkan Materi	1	1	1	1	1	5
	3) Membuat RPP	2	2	2	2	2	10
	4) Menyiapkan/Membuat Media	*1*	*1*	*1*	*1*	*1*	5
	b. Mengajar Terbimbing						
	1) Praktik Mengajar di kelas	15	24	24	24	9	96
	2) Penilaian dan evaluasi		2		2		4
4.	**Pembelajaran Ekstrakurikuler (Kegiatan Non-mengajar)**						
	a. Mengikuti Rapat Guru						
	b. Membantu administrasi buku perpustakaan	8					8
	c. Melatih Baris-berbaris						
5.	**Kegiatan Sekolah**						
	a. Upacara Bendera Hari Senin	1			1	1	3
	b. Upacara Bendera HUT RI		2				2
	c. Pawai Peringatan HUT RI			3			3
	d. Jaga Piket Sekolah	*14*	*14*	*14*	*14*	*7*	63
	e. Pemilinan Ketua OSIS						
6.	**Pembuatan Laporan PPL**					9	9
	JUMLAH	48	54	47	53	30	232

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Drs. Tri Subandi, M.Pd
NIP. 19630327 198703 1 011

Dosen Pembimbing Lapangan

Dr. Eko Marpanaji, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Mahasiswa,

Ireneus Ryan Sadhana
NIM. 12520241041