

**LAPORAN INDIVIDU  
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)  
SEMESTER KHUSUS TAHUN 2015**

**SMK NEGERI 1 PENGASIH**

Jalan Kawijo No. 11, Kulon Progo, Yogyakarta

Disusun Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah Praktik Pengalaman Lapangan

Dosen Pembimbing : Dr. Eko Marpanaji, M.T.



**DISUSUN OLEH :**  
**AGUSTINA RAHAYU**  
**NIM. 12520244038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

## LEMBAR PENGESAHAN

Pengesahan Laporan Kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Pengasih :

Nama : Agustina Rahayu  
NIM : 12520244038  
Fakultas/Program Studi : FT/Pendidikan Teknik Informatika  
Lokasi : SMK Negeri 1 Pengasih  
Jl. Kawijo No. 11, Kulon Progo telepon (0274)  
774636 kode pos 55652  
Lama kegiatan : satu bulan

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, September 2015

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan PPL

Dr. Eko Marpanaji, M.T.

NIP. 19670608 199303 1 001

Guru Pembimbing PPL

Supriyanto, S.Pd., M.Eng.

NIP. 19650719 198903 1 009

Mengetahui,

Koordinator PPL

Zumri Suatmi, S.Pd., M.Hum.

NIP. 19700828 199802 2 016



Drs. Tri Subandi, M.Pd.

NIP. 19630327 198703 1 011

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Yogyakarta di SMK Negeri 1 Pengasih, Kulon Progo dengan lancar, serta mampu menyelesaikan laporan Praktik Pengalaman Lapangan ini dengan baik.

Laporan PPL ini disusun sebagai pertanggungjawaban tertulis pelaksanaan PPL, selama kurang lebih satu bulan dari tanggal 10 Agustus s/d 12 September 2015. Terlaksananya program kerja PPL ini tak lepas dari dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena, itu saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat, hidayah, dan keridhoan sehingga terciptanya kesempatan, semangat yang tak pernah padam untuk menuntut ilmu serta mengamalkan
2. Ayah, Ibu yang selalu memberikan doa, semangat dan motivasi yang sangat dalam di kala berjuang menempuh amanah, melawan titik jenuh yang melanda
3. Prof. DR. H. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
4. Drs. Ngatman Soewito, M.Pd. Kepala LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta
5. Dr. Mochamad Bruri Triyono, M.Pd. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
6. Tim PPL UNY 2015 yang telah memberikan materi pembekalan PPL
7. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes. Koordinator Dosen Pembimbing Lapangan di SMK Negeri 1 Pengasih yang telah membimbing saya selama PPL
8. Dr. Eko Marpanaji, M.T. Dosen Pembimbing Lapangan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberi arahan selama PPL
9. Drs. Tri Subandi M.Pd, Kepala SMK Negeri 1 Pengasih atas kerjasamanya
10. Ibu Zumri Suatmi, S.Pd., M.Hum. Koordinator PPL SMK Negeri 1 Pengasih
11. Bapak Supriyanto, S.Pd., M.Eng. Guru Pembimbing di sekolah yang telah dengan sabar memberikan pengarahan dan masukan selama pelaksanaan PPL
12. Bapak/Ibu Guru dan Karyawan SMK Negeri 1 Pengasih
13. Adik-adik Kelas XI Multimedia yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan program PPL
14. Rekan-rekan Tim PPL Lokasi SMK Negeri 1 Pengasih 2015 atas bantuan, kritik, saran, dan sebagainya, semoga persahabatan kita tetap erat
15. Dan semua pihak yang telah mendukung dan membantu penyusun dalam pelaksanaan PPL

Penulis menyadari bahwa laporan PPL ini masih banyak kekurangan sehingga jauh dari sempurna, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun agar

terciptanya kesempurnaan dalam laporan ini. Penulis berharap semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi penyusun dan pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, September 2015

Praktikan

Agustina Rahayu

NIM 12520244038

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR LAMPIRAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Analisis Situasi .....	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL .....	5
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL	
A. Persiapan .....	8
B. Pelaksanaan Program PPL/Magang III (Praktik Terbimbing) .....	8
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi .....	18
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	21
B. Saran .....	21
DAFTAR PUSTAKA .....	23
LAMPIRAN .....	24

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Hasil Observasi .....	5
Tabel 2. Jadwal Pelajaran .....	12
Tabel 3. Status Soal .....	14
Tabel 4. Kriteria Reliabilitas .....	15
Tabel 5. Kriteria Indeks Daya Beda .....	17

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Analisis Soal Evaluasi
- Lampiran 2. Catatan Mingguan
- Lampiran 3. Dokumentasi
- Lampiran 4. Kartu Bimbingan
- Lampiran 5. Lembar Nilai Ketrampilan
- Lampiran 6. Lembar Nilai Pengetahuan
- Lampiran 7. Lembar Nilai Sikap
- Lampiran 8. Matriks Individu
- Lampiran 9. Presensi Siswa
- Lampiran 10. RPP
- Lampiran 11. Serapan Dana
- Lampiran 12. Silabus Pengolahan Citra Digital
- Lampiran 13. Soal Ulangan

**ABSTRAK**  
**LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)**  
**LOKASI : SMK NEGERI 1 PENGASIH**  
**Oleh :**  
**Agustina Rahayu**  
**NIM. 12520244038**

Universitas Negeri Yogyakarta memiliki sebuah program yang ditujukan bagi mahasiswa yang mengambil jurusan kependidikan yaitu program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Salah satu misi yang dimiliki UNY yaitu menyiapkan tenaga kependidikan yang memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai tenaga profesional. Untuk menyiapkan tenaga kependidikan tersebut UNY memberikan pengetahuan dan keterampilan menjadi tenaga pendidik. Program PPL merupakan program yang harus ditempuh oleh mahasiswa karena menjadi salah satu syarat untuk menempuh gelar sarjana kependidikan selain tugas akhir. Program ini dilaksanakan oleh mahasiswa dengan diawali dengan observasi ke lapangan, sehingga mengetahui kondisi yang ada di sekolah khususnya di SMK Negeri 1 Pengasih, Kulon Progo. Setelah mengetahui keadaan sekolah berdasarkan data yang telah terkumpul, disusunlah program kerja yang dapat menjadi pedoman dalam melaksanakan PPL berdasarkan skala prioritas, kebutuhan, dan waktu.

Praktik mengajar dilakukan untuk melatih ketrampilan dan kemampuan mahasiswa dalam mengajar, berdasarkan bekal dan persiapan yang telah dilakukan. Pelaksanaan program PPL berlangsung berdasarkan rencana yang telah dibuat dan menerapkan ilmu berdasarkan pembelajaran mikro. Pada kegiatan PPL, mahasiswa menerapkan langkah-langkah dalam mengajar dan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran. Kegiatan PPL dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2015 s.d 12 September 2015. Mahasiswa praktik mengajar 1 kelas yaitu kelas XI Multimedia (Selasa, jam ke 1-9) dan (Rabu, jam ke 1-9) dengan mata pelajaran Pengolahan Citra Digital. Materi pokok yang diajarkan pada kelas XI adalah tata letak berbagai unsur grafis, unsur-unsur estetika, elemen-elemen grafis, prinsip-prinsip desain, jenis-jenis efek pada teks, pemberian efek pada teks, pengertian citra bitmap dan citra vektor, ciri-ciri citra bitmap dan citra vektor, dan aplikasi pengolah citra bitmap dan citra vektor.

Meskipun hanya satu bulan, mahasiswa praktikan memperoleh pengalaman yang belum pernah diperoleh di bangku perkuliahan, terutama dalam mengajar di kelas dan merasakan menjadi guru. Dalam pelaksanaan program tersebut, tidak pernah lepas dari hambatan-hambatan. Akan tetapi, dengan adanya semangat dan motivasi dari guru pembimbing lapangan dan guru lain, dosen pembimbing lapangan, teman-teman satu tim dan berkat kerjasama yang baik maka segala hambatan dapat teratasi dengan mudah.

Kata Kunci : *PPL, UNY, SMK Negeri 1 Pengasih*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Sekolah merupakan lembaga sosial formal yang didirikan berdasarkan undang-undang Negara sebagai tempat atau lingkungan pendidikan. Sekolah berperan sebagai wahana pengembangan dan pembinaan sumber daya manusia. Melalui sekolah, siswa dapat memperoleh pengetahuan, membina kemampuan dan keahlian dalam bidang-bidang tertentu serta pendidikan moral agar dapat mengembangkan diri dengan benar.

Sarana dan prasarana yang baik diperlukan untuk memenuhi fungsi sebagai wahana pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu faktor yang berperan dalam hal ini adalah guru. Guru mempunyai tugas tidak hanya mengajar, tetapi juga mendidik, membentuk sikap mental dan kepribadian siswa, oleh karena itu guru dituntut mempunyai profesionalisme tinggi. Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebagai salah satu lembaga pendidikan yang mencetak para calon guru berusaha mendidik mahasiswa untuk menjadi mahasiswa yang profesional dengan cara mengadakan program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), agar dapat mewujudkan guru-guru yang profesional.

PPL merupakan salah satu mata kuliah di UNY dengan menerjunkan mahasiswa ke lapangan untuk praktik secara langsung di sekolah. Sasaran dalam kegiatan PPL ini adalah warga sekolah, terutama yang terkait dengan proses pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran. Pada program PPL tahun 2015 ini, praktikan mendapat kesempatan untuk melaksanakan PPL di SMK Negeri 1 Pengasih yang beralamat di Jln Kawijo 11, Pengasih, Kulon Progo.

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

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

SMK Negeri 1 Pengasih Kulon Progo beralamat di Jalan Kawijo No.11, Pengasih, Kulon Progo, Yogyakarta. Sekolah ini terletak cukup dekat dari pusat kota Wates, namun demikian SMK Negeri 1 Pengasih memiliki suasana yang tenang maka cukup kondusif untuk mendukung terlaksananya program belajar mengajar yang efektif.

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

SMK Negeri 1 Pengasih menjadi salah satu sekolah favorit di Kulon Progo. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendaftar di SMK Negeri 1 Pengasih meningkat untuk setiap tahunnya. Sekolah ini

menggunakan sistem *moving class* agar dapat memenuhi kegiatan belajar mengajar.

SMK Negeri 1 Pengasih memiliki 6 (enam) program keahlian yang disesuaikan dengan kondisi lapangan kerja saat ini, yaitu sebagai berikut :

1. Program Keahlian Akuntansi
2. Program Keahlian Administrasi Perkantoran
3. Program Keahlian Pemasaran
4. Program Keahlian Multimedia
5. Program Keahlian Busana Butik
6. Program Keahlian Akomodasi Perhotelan

Secara keseluruhan jumlah kelas di SMK Negeri 1 Pengasih berjumlah 30 kelas. Sedangkan jumlah siswa di SMK Negeri 1 Pengasih kurang lebih ada 896 siswa dengan didukung oleh tenaga pengajar sebanyak 78 guru dan karyawan yang berjumlah 25 orang.

Dilihat dari kondisi fisik, 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

### 3. Bidang Akademis

Kegiatan belajar mengajar berlangsung di gedung SMK Negeri 1 Pengasih yang dimulai pukul 07.10 WIB, antara pukul 07.10 s/d 07.15 WIB dilaksanakan doa bersama yang diikuti oleh seluruh warga sekolah. Proses belajar mengajar dimulai pukul 07.15 WIB dengan setiap jam pelajaran adalah 45 menit dan KBM dilaksanakan paling akhir hingga jam ke-9.

Siswa-siswi SMK Negeri 1 Pengasih memiliki potensi yang cukup bagus dalam bidang akademis maupun non-akademis. Siswa dipersiapkan secara akademis untuk dapat langsung memasuki lapangan kerja, mampu berkarir, mampu berkompetensi, mengembangkan sikap profesional, atau melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Sekolah juga tidak hanya memperhatikan pengembangan akademis secara formal saja melainkan juga mengembangkan potensi siswa secara nonformal yaitu melalui ekstrakurikuler. Kegiatan ini sebagai wahana penyaluran dan pengembangan minat dan bakat para siswa SMK Negeri 1 Pengasih.

Siswa juga berperan aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler, sehingga tidak hanya bidang akademisnya yang bagus tetapi non akademisnya juga terlatih. Siswa dibekali dengan kegiatan non akademis seperti OSIS, Pramuka, Rohis dan kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang lain sehingga siswa tidak hanya menguasai materi akademis tetapi juga dipersiapkan untuk menguasai keterampilan-keterampilan *soft skill* seperti berorganisasi, bersosialisasi, dan keterampilan-keterampilan lainnya.

Kegiatan PPL diawali dengan kegiatan pra PPL yaitu melalui mata kuliah pengajaran mikro dan observasi lingkungan sekolah khususnya pembelajaran untuk memahami lingkungan tempat praktek. Observasi telah dilaksanakan pada bulan Februari 2015. Hal-hal yang telah diobservasi meliput lingkungan fisik sekolah, proses pembelajaran di sekolah, perilaku/keadaan siswa, administrasi sekolah dan lain-lain. Adapun hasil observasi yang secara rinci dijelaskan pada Tabel 1. berikut :

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	<b>Perangkat Pembelajaran</b>	
	1. Kurikulum 2013	SMK Negeri 1 Pengasih secara keseluruhan dari kelas X, XI, XII sudah menggunakan kurikulum 2013. Tahun ini merupakan tahun pertama bagi kelas XII dalam penerapan

		kurikulum 2013.
	2. Silabus	Guru mengajar sesuai dengan silabus yang ada.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Guru mengajar dengan RPP yang sudah dibuat dan disesuaikan dengan silabus.
<b>B</b>	<b>Proses Pembelajaran</b>	
	1. Membuka pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan memberikan salam kemudian berdo'a dan mengecek kehadiran siswa selanjutnya memberikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari. Pembelajaran dimulai pukul 07.15 WIB.
	2. Penyajian materi	Guru menyajikan materi yang sesuai dengan silabus dan RPP dengan media <i>whiteboard</i> dan <i>powerpoint</i> untuk memudahkan guru menyampaikan materi mengenai IP Address.
	3. Metode pembelajaran	Metode pembelajaran ceramah, pemberian soal untuk latihan.
	4. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu dialokasikan sesuai dengan perencanaan pembelajaran.
	5. Penggunaan bahasa	Selama mengajar guru menggunakan bahasa yang sopan. Bahasa yang digunakan Bahasa Indonesia dan terkadang guru menggunakan bahasa Jawa.
	6. Gerak	Pada saat menjelaskan materi guru berada di depan kelas. Selama mengerjakan soal latihan guru memantau di depan kelas dengan sesekali berjalan mengelilingi kelas untuk mengecek apakah siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan yang diberikan.
	7. Cara memotivasi siswa	Guru memberi motivasi dengan cara perhatian kepada siswanya, dengan memberikan arahan kepada siswa untuk mengerjakan soal latihan.
	8. Teknik bertanya	Guru memberi kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya mengenai materi. Siswa yang masih belum jelas bertanya kepada guru dan guru langsung mendatangi siswa untuk

		dibimbing.
	9. Teknik penguasaan kelas	Guru kurang dapat menguasai kelas, pada saat siswa mengerjakan latihan soal masih terdapat beberapa siswa yang tidak mengerjakan tugas (berbicara dengan teman sebangku, dan berjalan ke arah teman lain).
	10. Penggunaan media	Media yang digunakan yaitu buku panduan dan <i>whiteboard</i> dan LCD.
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Guru melakukan evaluasi dengan cara membuat kesimpulan di akhir pembelajaran mengenai materi yang sudah dipelajari.
	12. Menutup pelajaran	Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan memberi kesimpulan mengenai materi hari ini dan juga memberikan arahan kepada siswa mengenai materi pertemuan selanjutnya dan apa saja yang harus dipersiapkan siswa.
C	<b>Perilaku Siswa</b>	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Pada saat guru berceramah siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru. Pada saat siswa diberi tugas siswa yang duduk didepan bersemangat mengerjakan tugas namun ada beberapa siswa yang duduk di barisan belakang yang asyik mengobrol dengan teman sebangku, ada juga siswa yang berkeliling kelas menuju meja teman yang lain dengan alasan mencocokkan jawaban.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Perilaku siswa diluar kelas baik, ramah, sopan berpakaian rapi, bertegur sapa dengan teman, tidak melakukan hal-hal yang dilarang oleh sekolah.

Tabel 1. Hasil Observasi

## B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

Kegiatan PPL perlu adanya rancangan secara matang mengenai apa saja yang harus dipersiapkan dan apa saja yang harus dilakukan selama praktik mengajar. Berdasarkan analisis situasi di atas, maka disusunlah rancangan kegiatan PPL sebagai berikut :

## 1. Persiapan

### a. Persiapan di Kampus

#### 1) Orientasi Pembelajaran Mikro

Pembelajaran Mikro dilaksanakan pada semester VI untuk memberi bekal awal pelaksanaan PPL. Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 8 sampai 12 mahasiswa dengan seorang dosen pembimbing. Praktik pembelajaran mikro meliputi:

- a) Praktik menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran.
- b) Praktik membuka pelajaran.
- c) Praktik mengajar dengan metode yang dianggap sesuai dengan materi yang disampaikan.
- d) Praktik menyampaikan materi yang berbeda-beda.
- e) Praktik menggunakan media pembelajaran.
- f) Praktik menutup pelajaran.

Mahasiswa diberi kesempatan selama 10 sampai 15 menit untuk praktik mengajar dengan teman sekelas sebagai siswanya. Mahasiswa diberi pengarahan dari dosen pembimbing mengenai kekurangan dan kelebihan yang mendukung mahasiswa dalam mengajar setelah melakukan praktik mengajar.

#### 2) Pembekalan PPL

Pembekalan PPL dilaksanakan di tiap-tiap Fakultas. Pemateri menyampaikan secara garis besar hal-hal yang akan dilakukan selama kegiatan PPL berlangsung.

### b. Persiapan di Sekolah

#### 1) Observasi kelas

Observasi kelas dilaksanakan sebelum mengajar di kelas. Tujuan dari observasi kelas adalah untuk mengenal dan memperoleh gambaran yang nyata tentang proses pembelajaran dan komponen yang berlaku di sekolah itu. Hal-hal yang diamati antara lain perangkat dan proses pembelajaran, alat, media pembelajaran, dan perilaku siswa.

#### 2) Observasi di Sekolah

Observasi di sekolah dilaksanakan agar mahasiswa dapat mengamati karakteristik komponen, iklim, dan norma yang berlaku

di sekolah itu. Hal-hal yang diamati antara lain lingkungan fisik sekolah, perangkat dan proses pembelajaran serta perilaku siswa.

3) Konsultasi persiapan mengajar

Konsultasi dengan guru pembimbing dilakukan sebelum mengajar. Hal-hal yang dikonsultasikan antara lain RPP, materi, dan soal-soal latihan/ ulangan.

2. Pelaksanaan

a. Praktik mengajar

Praktik mengajar ini bertujuan untuk melatih mahasiswa PPL agar memiliki pengalaman faktual tentang proses pembelajaran di kelas dan melatih diri untuk menjadi guru multimedia yang sesungguhnya (kompeten dan profesional).

b. Evaluasi hasil belajar

Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi dasar IP Address yang telah diajarkan.

c. Evaluasi praktik mengajar

Evaluasi praktik mengajar dilakukan guru agar mahasiswa PPL atau praktikan dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses mengajar di kelas sehingga diharapkan nantinya akan dapat melaksanakan tugasnya sebagai guru dengan lebih baik lagi.

## **BAB II**

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

#### **A. Persiapan**

Secara garis besar, rencana kegiatan PPL meliputi :

##### 1. Observasi kelas

Observasi kelas dilaksanakan sebelum mengajar di kelas. Tujuan dari observasi kelas adalah untuk mengenal dan memperoleh gambaran yang nyata tentang proses pembelajaran dan komponen yang berlaku di sekolah itu. Hal-hal yang diamati antara lain perangkat dan proses pembelajaran, alat, media pembelajaran, dan perilaku siswa. Hasil dari observasi kelas dijadikan bahan acuan untuk mata kuliah Pengajaran Mikro di semester 6, sehingga praktik mengajar dalam mata kuliah Pengajaran Mikro tidak jauh berbeda dengan kondisi SMK Negeri 1 Pengasih.

##### 2. Konsultasi persiapan mengajar

Konsultasi dengan guru pembimbing dilakukan sebelum mengajar. Hal-hal yang dikonsultasikan antara lain RPP, materi, dan soal-soal latihan/ulangan.

#### **B. Pelaksanaan PPL/Magang III (Praktik Terbimbing)**

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan wahana mencari dan memperoleh bekal, pengetahuan, serta keterampilan yang sangat diperlukan bagi calon guru atau tenaga kependidikan sehingga mampu menjadi tenaga kependidikan yang kompeten serta memiliki nilai, sikap, pengetahuan, dan keterampilan profesional. Program PPL yang berhasil dilaksanakan adalah sebagai berikut :

##### **1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

RPP merupakan sebuah susunan rencana kegiatan pembelajaran yang dikembangkan secara rinci pada silabus, buku pelajaran dan buku guru. Pembuatan RPP di SMK Negeri 1 Pengasih berdasarkan peraturan Kurikulum 2013 karena sekolah tersebut sudah menggunakan Kurikulum 2013 untuk kelas X, XI dan XII. RPP yang dibuat mencakup identitas sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, alokasi waktu, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media/alat, bahan, sumber belajar, penilaian.

Satu RPP dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih sesuai waktu yang disediakan sekolah dan waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi sesuai ketentuan di silabus. KI terdiri dari 4 poin yang mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan ketrampilan. Isi kompetensi inti telah tercantum dalam silabus. KD merupakan pengembangan dari tiap-tiap KI. Pada setiap KD dikembangkan indikator pencapaian kompetensi. Tujuan pembelajaran berisi indikator pencapaian kompetensi.

Langkah-langkah penyusunan RPP adalah :

- 1) Pengkajian silabus meliputi :
  - a. KI dan KD
  - b. Materi pembelajaran
  - c. Proses pembelajaran
  - d. Penilaian pembelajaran
  - e. Alokasi waktu
  - f. Sumber belajar
- 2) Perumusan indikator pencapaian KD pada KI-1, KI-2, KI-3 dan KI-4. Indikator untuk KD yang diturunkan dari KI-1 dan KI-2 dirumuskan dalam bentuk perilaku umum yang bermuatan nilai dan sikap yang gejalanya dapat diamati. Indikator untuk KD yang diturunkan dari KI-3 dan KI-4 dirumuskan dalam bentuk spesifik yang dapat diamati dan terukur.
- 3) Materi pembelajaran dapat berasal dari buku teks pelajaran dan buku panduan guru, sumber belajar lain berupa muatan lokal, materi kekinian, konteks pembelajaran dari lingkungan sekitar yang dikelompokkan menjadi materi untuk pembelajaran regular, pengayaan dan remedial.
- 4) Penjabaran kegiatan pembelajaran yang ada pada silabus dalam bentuk yang lebih opersional berupa pendekatan saintifik disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan satuan pendidikan termasuk penggunaan media, alat, bahan dan sumber belajar.  
Kegiatan pembelajaran berisi 3 komponen, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan, guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan, mengajak peserta didik untuk mengingat kembali kompetensi yang sudah dipelajari, menyampaikan deskripsi materi yang akan disampaikan dan tujuan mempelajarinya. Pada kegiatan

inti, guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi (mengeksplorasi), menalar (mengasosiasi) dan mengomunikasikan. Dalam kegiatan penutup, guru melakukan kesimpulan bersama siswa, memberikan tugas jika perlu, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.

- 5) Penentuan alokasi waktu untuk setiap pertemuan berdasarkan alokasi waktu pada silabus, selanjutnya dibagi ke dalam kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.
- 6) Pengembangan penilaian pembelajaran dengan cara menentukan lingkup, teknik dan instrument penilaian, serta membuat pedoman penskoran.

Penilaian mencakup 3 hal : kognitif, afektif dan psikomotor. Penilaian kognitif berkaitan dengan penilaian pengetahuan siswa terhadap materi yang disampaikan. Penilaian afektif berkaitan dengan sikap yang ditunjukkan siswa selama mengikuti pembelajaran. Penilaian psikomotor berkaitan dengan penilaian ketrampilan siswa. Ketiganya dibuat teknik, instrument penilaian dan pedoman penskoran.

- 7) Menentukan strategi pembelajaran remedial segera setelah dilakukan penilaian.
- 8) Menentukan media, alat, bahan dan sumber belajar disesuaikan dengan yang telah diterapkan dalam langkah penjabaran proses pembelajaran.

Selama pelaksanaan PPL, mahasiswa praktikan telah membuat 4 RPP. Salah satu contoh RPP yang dibuat beserta silabus sudah dilampirkan dalam pada Lampiran 9 dan Lampiran 11.

## 2. Pelaksanaan Praktik Mengajar

Penerjunan PPL dilaksanakan tanggal 10 Agustus 2015 tetapi mahasiswa praktikan baru mulai melaksanakan praktik mengajar pada tanggal 12 Agustus 2015 karena masih ada persiapan di awal-awal penerjunan PPL. Selama kegiatan PPL berlangsung, mahasiswa praktikan menerapkan seluruh ketrampilan mengajar yang dimiliki dan menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran di SMK Negeri 1 Pengasih yang berpedoman pada

Kurikulum 2013. Penyampaian materi di depan kelas melalui beberapa kegiatan sebagai berikut :

a. Membuka pelajaran

Tujuan membuka pelajaran adalah supaya siswa siap untuk memperoleh bahan ajar, baik secara fisik maupun secara mental. Membuka pelajaran meliputi beberapa kegiatan berikut :

- 1) Membuka pelajaran dengan salam
- 2) Menanyakan kabar
- 3) Mempresensi siswa
- 4) Apersepsi bahan ajar
- 5) Menyampaikan materi yang akan dicapai

b. Menyampaikan materi pelajaran

Penyampaian materi pelajaran disesuaikan dengan silabus dari sekolah, namun materi yang disampaikan juga disesuaikan dengan tingkat kesukaran. Penyampaian materi dimulai dari materi yang memiliki tingkat kesukaran yang rendah kemudian secara bertahap beralih ke materi yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi. Pada penyampaian materi guru harus menciptakan suasana kelas yang kondusif agar penyampaian materi dapat berjalan dengan lancar.

c. Penggunaan bahasa

Praktikan menggunakan bahasa yang komunikatif yaitu bahasa Indonesia yang baku dengan sedikit diselingi bahasa jawa agar siswa tidak merasa bosan, merasa lebih dekat dan komunikatif sesekali juga diberikan humor sebagai *intermezo* agar sedikit *refresh* siswa.

d. Penggunaan waktu

Waktu dialokasikan untuk membuka pelajaran, menyampaikan materi dengan diskusi berbasis masalah, praktik dan menutup pelajaran terutama untuk pembelajaran teori. Penggunaan waktu untuk pembelajaran praktik hamper sama dengan pembelajaran teori, namun pembelajaran praktik diawali dengan memberi pengantar berupa materi, waktu pembelajaran lebih banyak dialokasikan ke praktikum, yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi.

e. Gerak

Praktikan berusaha untuk tidak hanya berdiri di depan kelas, tetapi juga berjalan mendekati siswa dan memeriksa pekerjaan siswa untuk mengetahui secara langsung apakah mereka sudah paham tentang materi yang disampaikan atau belum dan membantu mereka saat melakukan eksplorasi. Gerak tubuh saat berada di depan kelas dilakukan sewajarnya agar tidak menimbulkan kesan negative.

f. Cara memotivasi siswa

Cara memotivasi siswa dilakukan dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan dan memberi penguatan kepada siswa yang mau menjawab atau menyampaikan pendapat.

g. Teknik bertanya

Teknik bertanya yang dilakukan adalah memberikan pertanyaan yang bersifat membaca seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi. Pertanyaan disampaikan dengan cara menyebutkan pertanyaan terlebih dahulu, baru setelah itu menunjuk siswa.

h. Teknik penguasaan kelas

Teknik penguasaan kelas yang dilakukan adalah dengan berjalan mengelilingi kelas untuk memantau siswa agar tetap berkonsentrasi terhadap materi pelajaran.

Selama pelaksanaan praktik PPL, praktikan mendapat kesempatan mengajar sebanyak 7 kali atau 18 jam pelajaran seminggu dalam satu bulan PPL. Jadwal mengajar mahasiswa praktikan sekaligus materi yang diajarkan secara rinci dijelaskan pada Tabel 2.

No	Hari/tanggal	Kelas	Jam ke-	Materi Pelajaran
1	Rabu, 12 Agustus 2015	XI MM	1 – 9	Jenis-jenis efek pada teks dan praktek pembuatan efek pada teks.
2	Selasa, 18 Agustus 2015	XI MM	1 – 9	Presentasi tugas dan melanjutkan materi tentang jenis-jenis efek pada teks.
3	Rabu, 19 Agustus 2015	XI MM	1 – 9	Pengertian citra bitmap dan ciri-ciri citra bitmap
4	Selasa, 25 Agustus 2015	XI MM	1 – 9	Perbedaan citra bitmap dan citra vektor serta aplikasi grafis berbasis bitmap.

5	Rabu, 26 Agustus 2015	XI MM	1 – 9	Logo dan simbol.
6	Rabu, 2 September 2015	XI MM	1 – 9	Pengertian citra vektor dan ciri-ciri citra vektor.
7	Rabu, 9 September 2015	XI MM	1 – 9	Aplikasi grafis berbasis vektor dan evaluasi (ulangan).

Tabel 2. Jadwal Mengajar

### 3. Metode Pembelajaran

SMK Negeri 1 Pengasih menggunakan kurikulum 2013, maka metode pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik berisi 5 langkah yang disingkat menjadi 5M, yaitu Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi, Mengasosiasi, dan Mengomunikasi. Mahasiswa praktikan menggunakan metode pembelajaran diskusi dan tanya jawab dengan model *Discovery Learning*, yaitu siswa sendiri yang menemukan konsep dari materi yang diajarkan melalui pemberian contoh-contoh yang konkret. Metode pembelajaran ini ditentukan dari materi yang akan dipelajari, langkah-langkah pembelajaran, dan ketersediaan media/alat yang diperlukan dalam pembelajaran. Selanjutnya metode pembelajaran ini diterapkan dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya.

Praktikan memberikan sedikit materi berupa contoh-contoh atau penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari. Kemudian mahasiswa praktikan memberikan persoalan untuk didiskusikan antar teman. Saat berdiskusi, siswa akan melakukan tanya jawab kepada sesama teman atau kepada mahasiswa praktikan. Kegiatan diskusi dan pengarahan dari mahasiswa praktikan dapat membantu siswa untuk menemukan pemecahan masalah yang diberikan dan akhirnya dapat membuat kesimpulan yang berkaitan dengan materi yang dipelajarinya.

### 4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan

dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.<sup>1</sup>

Mata pelajaran pengolahan citra digital menggunakan media pembelajaran berupa laptop atau komputer dan LCD proyektor. Software yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah Corel Draw.

## 5. Evaluasi dan penilaian

Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam penguasaan kompetensi dasar yang telah diajarkan dan untuk mengetahui/mengambil keputusan langkah apa yang harus ditempuh oleh guru berdasarkan hasil evaluasi tersebut. Praktikan melakukan beberapa evaluasi terhadap kemampuan siswa sesuai penilaian yang diterapkan dalam Kurikulum 2013, yaitu :

### a. Kognitif

Penilaian kognitif dilakukan untuk melihat kemampuan berfikir siswa. Praktikan melakukan penilaian kognitif dengan cara mengadakan ulangan harian. Ulangan harian dimulai dengan pembuatan soal oleh praktikan untuk kemudian diujikan kepada siswa. Siswa diwajibkan untuk memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 75. Jika ada siswa yang belum tuntas, maka siswa tersebut mengikuti remidial atau perbaikan sampai tuntas. Praktikan mengadakan ulangan harian sebanyak 1 kali selama kegiatan PPL berlangsung.

Hasil ulangan harian dianalisis untuk mengetahui kualitas soal. Hasil analisis ulangan harian 1 kelas XI MM terlampir di laporan ini. Analisis butir soal ini menyajikan beberapa poin penting yang diperlukan untuk mengetahui kualitas soal, antara lain :

#### 1. Validitas

Validitas adalah ketepatan alat ukur ketika mengukur apa yang harus diukur. Penilaian validitas isi suatu tes bertujuan untuk menilai seberapa jauh isi tes tersebut mencerminkan seluruh pokok bahasan dan tingkatan pengetahuan (aspek) yang akan diukur. Dalam menentukan validitas isi terlebih dahulu membuat analisis butir tiap item soal, untuk soal pilihan ganda, siswa yang menjawab benar diberikan nilai 1 dan siswa yang menjawab salah diberikan nilai 0, untuk soal uraian, diberikan nilai siswa sesuai nilai yang didapatkannya. Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid

---

<sup>1</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, Safiria Insania Press, Yogyakarta, 2009, hlm. 3.

tidaknya item tes. Soal yang tidak valid akan dibuang dan tidak digunakan sedangkan soal yang valid berarti soal tersebut dapat digunakan. Kriteria apabila  $R_{\text{hitung}} > R_{\text{tabel}}$  maka butir soal valid.

Sebutir item dapat dikatakan telah memiliki validitas yang tinggi atau dapat dinyatakan valid, jika skor-skor pada butir item yang bersangkutan memiliki kesesuaian dengan skor totalnya, atau dengan kata lain ada korelasi positif yang signifikan antara skor item dengan skor totalnya.

Nilai validitas dapat dihitung menggunakan rumus PEARSON semua jawaban pada sebuah soal dan jumlah skor pada software *Microsoft Excel* atau menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$r = \text{pearson } r \text{ corelation coeffisien}$

$n = \text{jumlah percobaan (siswa)}$

Soal pilihan ganda ulangan harian 1 kelas XI Multimedia tentang pengolahan citra digital memiliki 10 soal yang valid. Valid tidaknya sebuah soal ditentukan dengan standar validasi. Jika nilai  $r$  sebuah soal kurang dari 0,349 maka soal tersebut tidak valid, sedangkan jika nilai  $r$  sebuah soal lebih dari 0,349 maka soal tersebut valid. Nilai validitas juga digunakan untuk menentukan status soal dengan ketentuan yang tercantum pada Tabel 3. sebagai berikut:

Status Validitas Butir Soal:		
-1	< 0,2	: Soal Dibuang
0,2	- 0,3	: Soal Diperbaiki
0,3	- 0,4	: Soal Diterima tapi Diperbaiki
0,4	- 1	: Soal Diterima Baik

Tabel 3. Status validitas butir soal

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan, ternyata dari 10 soal yang diuji validitasnya, 10 butir soal telah dapat dinyatakan sebagai soal yang valid, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. 5 butir soal berstatus "Soal Diterima Baik" yaitu nomor 2, 3, 7, 8, 10. Sedangkan 5 soal yang lain berstatus "Soal Diterima tapi Diperbaiki", yaitu nomor 1, 4, 5, 6, 9.

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah stabilitas dan konsistensi hasil pengukuran berulang dari waktu ke waktu. Reliabilitas menunjukkan bahwa alat

ukur yang digunakan dalam penelitian mempunyai kehandalan sebagai alat ukur jika fenomena yang diukur tidak berubah. Dalam analisis butir soal yang dibuat, mahasiswa praktikan menggunakan rumus :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{St^2 - \Sigma pq}{St^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas

$n$  = jumlah sampel

$St^2$  = varian total

$\Sigma pq$  = total varian

Status reliabilitas suatu tes ditentukan oleh kriteria sebagai berikut:

Status Reliabilitas Butir Soal	
$\leq 0,4$	: rendah
0,4 - 0,6	: sedang
0,6 - 0,8	: tinggi
0,8 - 1	: sangat tinggi

Tabel 4. Kriteria Reliabilitas Butir Soal

Berdasarkan data hasil analisis reabilitas butir soal pilihan ganda ulangan harian mata pelajaran pengolahan citra digital kelas XI Multimedia, telah diketahui besarnya koefisien reabilitas tes ( $r_{11}$ ) sebesar 0,82. Karena  $r_{11}$  lebih besar dari 0,8 maka dapat disimpulkan bahwa tes pilihan ganda tersebut dinyatakan memiliki reabilitas yang sangat tinggi.

### 3. Tingkat kesukaran butir soal

Menganalisis tingkat kesukaran butir berarti mengkaji soal-soal atau butir tes termasuk dalam kategori sukar, sedang atau mudah. Butir-butir item tes hasil belajar dapat dinyatakan sebagai butir-butir item yang baik, apabila butir-butir item tersebut tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah dengan kata lain derajat kesukaran item itu adalah sedang atau cukup. Cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui apakah butir item tes hasil belajar memiliki tingkat kesukaran yang baik atau tidak dapat diketahui dari besar kecilnya indeks kesukaran butir.

Analisis hasil jawaban dari hasil ujian ulangan harian mata pelajaran pengolahan citra digital kelas XI Multimedia, untuk indeks kesukaran adalah dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{Js}$$

Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada lampiran.

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut:

- soal dengan  $P = 1,00$  sampai  $0,30$  adalah soal sukar
- soal dengan  $P = 0,30$  sampai  $0,70$  adalah soal sedang
- soal dengan  $P = 0,70$  sampai  $1,00$  adalah soal mudah

Dari hasil analisis yang dilakukan terhadap 10 butir soal pada akhirnya dapat diketahui bahwa sebanyak 7 (tujuh) butir soal termasuk dalam kategori soal yang mudah, 1 (satu) dalam kategori sukar dan 2 (dua) dalam kategori sedang.

#### 4. Daya pembeda

Analisis daya pembeda adalah mengkaji butir-butir soal dari segi kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Artinya, apabila soal tersebut diberikan kepada anak yang pandai hasilnya menunjukkan prestasi yang tinggi, dan apabila diberikan kepada siswa yang lemah hasilnya rendah.

Tes dikatakan tidak memiliki daya pembeda apabila tes tersebut jika diujikan kepada anak berprestasi tinggi hasilnya rendah, tetapi apabila diberikan kepada anak yang lemah hasilnya lebih tinggi. Serta apabila diberikan kepada kedua kategori siswa tersebut, hasilnya sama saja. Dengan demikian, tes yang tidak memiliki daya pembeda, tidak akan memberikan gambaran hasil yang sesuai dengan kemampuan siswa yang sebenarnya.

Analisis hasil jawaban dari hasil ujicoba instrument tes untuk daya pembeda adalah dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = daya pembeda

BA = jumlah benar kelompok atas

BB = jumlah benar kelompok bawah

JA = jumlah siswa kelas atas

JB = jumlah siswa kelas bawah

PA = proporsi kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

Daya pembeda tersebut ditentukan kategorinya sesuai kriteria indeks daya pembeda yang tercantum pada Tabel 5.sebagai berikut :

Kriteria Daya Pembeda		
≤ 0,2	:	jelek
0,2	-	0,4
0,4	-	0,7
0,7	-	1
		:
		Sangat baik

Tabel 5. Kriteria Indeks Daya Beda

Dapat diketahui bahwa dari sebanyak 10 butir soal yang dikeluarkan dalam ulangan harian 1 mata pelajaran pengolahan citra digital kelas XI Multimedia, butir-butir soal tersebut jika dilihat dari daya pembeda butirnya menunjukkan sebanyak 5 butir memiliki daya pembeda yang cukup, 3 butir memiliki daya pembeda baik, 2 butir memiliki daya pembeda yang sangat baik.

##### 5. Fungsi distraktor (pengecoh)

Analisis fungsional distractor sering disebut dengan menganalisis pola penyebaran item. Pola penyebaran item adalah suatu pola yang dapat menggambarkan bagaimana *testee* menemukan pilihan jawabannya terhadap kemungkinan-kemungkinan option yang telah dipasangkan pada setiap butir item. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui berfungsi tidaknya jawaban yang tersedia.

Distractor dinyatakan telah dapat menjalankan fungsinya dengan baik apabila distractor tersebut sekurang-kurangnya sudah dipilih oleh 5% dari seluruh peserta tes. Cara menghitung persentase jawaban dari setiap pengecoh adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase jawaban} = \frac{\text{jumlah jawaban benar tiap pengecoh}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan analisis butir soal, persentase jawaban A untuk item soal nomor 1 adalah

$$\text{Persentase jawaban} = \frac{1}{33} \times 100\% = 0,03$$

Hasil perhitungan di atas adalah 0,03. Hal itu menunjukkan bahwa item soal nomor 1 untuk pengecoh A dipilih oleh 3% dari jumlah seluruh peserta tes artinya keberfungsiannya *distractor* A tidak baik sehingga perlu ditulis kembali. Perhitungan di atas juga berlaku untuk semua pengecoh dan semua butir item soal.

Berdasarkan penjelasan analisis butir soal di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Soal tes pilihan ganda mempunyai validitas yang sangat tinggi karena 10 soal yang bernilai valid. 5 soal tes uraian bernilai valid, dari 5 soal menunjukkan bahwa soal uraian tersebut mempunyai validitas yang sangat baik.
- 2) Soal tes ulangan harian dilihat dari reliabilitas soal menunjukkan soal pilihan ganda tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari reliabilitas soal pilihan ganda sebesar 0,82. Tingkat reliabilitas soal uraian berkategori tinggi dilihat dari reliabilitas *essay* yaitu 0,62.

Berdasarkan hasil analisis butir soal secara keseluruhan yang terdiri dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan efektifitas pengecoh soal ulangan harian menunjukkan bahwa beberapa soal perlu diperbaiki dan diganti dengan soal yang lain. Hasil analisis butir soal secara lengkap sudah terlampir dalam Lampiran 1.

b. Afektif

Penilaian afektif merupakan penilaian terhadap sikap siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Praktikan melakukan penilaian sikap dengan cara observasi, yaitu mengamati masing-masing siswa sesuai dengan panduan penilaian yang ada pada RPP. Beberapa poin penilaian yang dilakukan antara lain sikap disiplin, jujur, tanggungjawab, santun, dan kerjasama atau kemandirian. Penilaian afektif dapat dilihat pada lampiran.

c. Psikomotor

Psikomotor merupakan penilaian terhadap ketrampilan siswa. Ketrampilan ini dapat dilihat dari ketrampilan mempresentasikan hasil diskusi dan hasil pengolahan gambar yang dilakukan oleh siswa mengenai pemberian efek pada teks, citra bitmap dan citra vektor.

## C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

Program kegiatan PPL dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Praktikan dapat melaksanakan proses pembelajaran 7 kali dan mengajar kelas XI Multimedia dengan cukup lancar. Meski nilai yang didapat pada ulangan yang dilaksanakan oleh praktikan kurang memuaskan, akan tetapi siswa cukup aktif dalam diskusi dan mampu bereksplorasi sesuai kompetensi yang diajarkan.

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 penulis ke depannya. Analisa yang dilakukan antara lain :

### **1. Analisis keterkaitan Program dengan Pelaksanaannya**

Kegiatan PPL yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pengasih secara keseluruhan dirasa sudah cukup baik meski terdapat berbagai macam kekurangan. 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**

Beberapa faktor pendukung yang dapat memperlancar proses belajar mengajar antara lain faktor pendukung dari guru pembimbing, siswa, dan sekolah. Guru pembimbing memberikan keleluasaan pada praktikan untuk memberikan gagasan baik dalam hal metode mengajar dan evaluasi. Guru pembimbing juga siap siaga untuk membantu praktikan setiap saat dengan cara berkonsultasi, sehingga komunikasi antara praktikan dengan guru pembimbing terjalin secara lancar dan baik. Faktor pendukung yang berasal dari siswa adalah siswa mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh, sedangkan faktor pendukung dari sekolah adalah pemberian sarana dan prasarana yang diperlukan oleh praktikan selama pelaksanaan PPL.

### **3. Hambatan**

Praktikan tidak mengalami hambatan yang berarti selama kegiatan praktik belajar-mengajar, karena semua pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar mendukung dan berperan dalam keberhasilan praktikan. Hambatan yang dialami oleh praktikan selama mengajar adalah :

- a. Tingkat pemahaman antar siswa dalam menerima materi dan kecakapan dalam mengerjakan soal sangat beragam.
- b. Jumlah jam dalam pertemuan yang dijadwalkan 9 jam pelajaran membuat siswa bosan.

Solusi untuk mengatasi hambatan PPL yang dilakukan praktikan antara lain :

- a. Praktikan menyediakan *hand out* untuk setiap kali pertemuan dan pada saat berdiskusi atau selama proses pembelajaran siswa diperbolehkan untuk mencari materi dari berbagai sumber. Selain itu, praktikan juga

selalu memberitahukan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya agar siswa bisa mempelajarinya di rumah dan menyiapkan buku atau materi tersebut sebelumnya sehingga pada proses pembelajaran menjadi lancar.

- b. Praktikan memperdalam materi pada pertemuan berikutnya, serta memberikan soal latihan/pekerjaan rumah agar siswa dapat belajar secara mandiri di rumah.
- c. Praktikan membuka kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal apa saja yang belum dipahami dan di setiap akhir pertemuan melakukan evaluasi dengan menarik kesimpulan terhadap materi yang sudah dipelajari saat itu.
- d. Membuat media pembelajaran yang menarik dan membuat kondisi pembelajaran menyenangkan agar siswa tidak jemu seperti membuat *intermezo* dan permainan.

#### 4. Refleksi

Kegiatan PPL ini memberi pemahaman kepada diri praktikan bahwa menjadi seorang guru tidak semudah yang dibayangkan. Guru lebih dari seseorang yang sekedar mentransfer ilmu dengan cara yang sama kepada setiap siswa di kelas, lebih dari itu seorang guru dituntut untuk menanamkan nilai dan akhlak yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

Guru harus menjadi orang yang kreatif, peduli dan perhatian karena potensi dan situasi yang dimiliki oleh siswa tidak sama. Guru harus peka terhadap perbedaan yang ada, dan harus mampu menyikapi tingkah laku siswa yang beragam dan tidak selamanya positif.

Praktikan memperoleh pengalaman baru tentang hal yang harus dihadapi guru selain hal yang berhubungan dengan proses pembelajaran, 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.

Kegiatan praktik mengajar yang dilakukan praktikan di sekolah mampu mendewasakan pemikiran 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**

Pelaksanaan PPL yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pengasih dapat berjalan lancar seperti yang direncanakan. Berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama PPL hingga penyusunan laporan ini banyak manfaat yang diperoleh praktikan. Adapun kesimpulan yang dapat ditari dari pengalaman tersebut adalah :

1. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan suatu sarana untuk mengembangkan sikap, pengetahuan, mental, dan ketrampilan mahasiswa sebagai calon pendidik. Dalam program ini mahasiswa berhadapan langsung dengan dunia pendidikan dimana terdapat karakteristik yang berbeda baik dari siswa, guru, maupun lingkungan.
2. Sebagai seorang pendidik, persiapan sebelum mengajar merupakan faktor yang sangat penting untuk keberhasilan proses belajar mengajar.
3. Secara umum program PPL dapat berjalan dengan lancar walaupun masih ada kekurangan dalam beberapa hal. Hubungan yang baik antara pihak sekolah dan mahasiswa sangat membantu kelancaran pelaksanaan PPL.

#### **B. Saran**

1. Bagi Universitas negeri Yogyakarta
  - a. Koordinasi antara universitas dan pihak sekolah perlu ditingkatkan.
  - b. Pembekalan kepada mahasiswa PPL terkait dengan proses pembelajaran perlu ditingkatkan.
  - c. Bimbingan dan pengarahan bagi mahasiswa PPL dari Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL sebaiknya lebih ditingkatkan.
  - d. Hendaknya ada sosialisasi kepada DPL maupun Guru pembimbing tentang bagaimana tugas mereka dalam melaksanakan bimbingan.
2. Bagi SMK Negeri 1 Pengasih
  - a. Bimbingan dan pengarahan bagi mahasiswa PPL sebaiknya lebih ditingkatkan lagi, baik dari guru pembimbing lapangan, koordinator PPL di sekolah, maupun dari kepala sekolah.
  - b. Hendaknya pihak sekolah melakukan *monitoring* secara lebih intensif terhadap proses kegiatan PPL yang berada di bawah bimbingan guru yang bersangkutan.

- c. Hendaknya program kerja yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa dapat ditindak lanjuti agar manfaat positif dapat diambil.
  - d. Hendaknya kerjasama yang telah terjalin dapat lebih ditingkatkan dan dipererat demi kemajuan bersama.
3. Bagi mahasiswa PPL
- a. Praktikan dituntut untuk lebih meningkatkan kualitasnya dalam hal penguasaan materi, penguasaan kelas, pemilihan metode dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, serta mental dalam mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan lancar.
  - b. Praktikan harus menyusun perencanaan pembelajaran agar proses pembelajaran lebih terarah pada tujuan yang akan dicapai.
  - c. Alat, bahan dan media pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik agar siswa lebih mudah dalam memahami materi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Tim Pembekalan PPL UNY. 2014. *Materi Pembekalan PPL*. Yogyakarta : UNY
- Tim Pembekalan Pengajaran Mikro. 2014. *Materi Pembekalan Pengajaran Mikro / Magang II*. Yogyakarta : UNY
- Tim Pembekalan PPL UNY. 2014. *Panduan PPL/Magang III*. Yogyakarta : UNY
- Tim Panduan Pengajaran Mikro. 2014. *Panduan Pengajaran Mikro*. Yogyakarta : UNY
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Safiria Insania Press.

# **LAMPIRAN**

## ANALISIS BUTIR SOAL TAHUN PELAJARAN 2015/2016

<b>DATA UMUM</b>		
Nama Sekolah	:	SMK Negeri 1 Pengasih
Mata Pelajaran	:	Pengolahan Citra Digital
Kelas	:	XI MM
Nama Tes	:	Ulangan Harian 1
Materi Pokok	:	Pemberian efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks; Citra Bitmap; Citra Vektor;
Tanggal Tes	:	9 September 2015

13	11760	HANA SUSMIAWATI	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
14	11761	HESTIANA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
15	11762	IFFAH SANTI FAHMAWATI	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	4
16	11763	KARTIKA AGUSTINA	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8
17	11764	KHOIRUNNISA	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
18	11765	KIKI RAHAYU	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	7
19	11766	KURNIA NOVITASARI	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	7
20	11767	NOVIANTI ANGGRITA	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7
21	11768	NURUL ISTIQOMAH	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
22	11769	RIFKA AMALINA PRIHASTUTI	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	7
23	11770	RIZKI WIDHIYANTI	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
24	11771	SEPTIANA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
25	11772	SYAHIDATIN	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
26	11773	SYAIDHA TURROMAH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
27	11774	TRI NURHAYATI	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	7
28	11775	TRI SETIANINGSIH	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8
29	11776	VINA MAHANI ASTUTI	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
30	11777	YENI AYU PRADIVA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
31	11778	YUNI PRASTYA DININGSIH	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	7
32	11779	ZENI ZUMAROH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
33	12068	RISKI AMALIA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	Jumlah	31	5	20	30	31	31	24	15	30	26	243	
	nilai tertinggi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
	nilai terendah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
	rata-rata	0.94	0.15	0.61	0.91	0.94	0.94	0.73	0.45	0.91	0.79	7.36	
	Nilai r	0.83	0.42	0.49	0.85	0.83	0.83	0.62	0.42	0.85	0.68		
Validitas		valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid		
Nomor Soal		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1. Jumlah Jawaban A =		0	1	0	1	0	0	1	12	0	25		

2. Jumlah Jawaban B =	31	5	10	0	31	31	23	2	30	5
3. Jumlah Jawaban C =	0	0	1	30	0	0	6	0	0	0
4. Jumlah Jawaban D =	0	0	20	0	0	0	0	1	0	1
5. Tidak Menjawab =	1	26	1	1	1	1	2	17	2	1
JUMLAH	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

persentase jawaban A	0.00	0.03	0.00	0.03	0.00	0.00	0.03	0.38	0.00	0.78
persentase jawaban B	0.97	0.16	0.31	0.00	0.97	0.97	0.72	0.06	0.94	0.16
persentase jawaban C	0.00	0.00	0.03	0.94	0.00	0.00	0.19	0.00	0.00	0.00
persentase jawaban D	0.00	0.00	0.63	0.00	0.00	0.00	0.00	0.03	0.00	0.03
keberfungsian distractor A	tidak baik	sangat baik	tidak baik	sangat baik						
keberfungsian distractor B	sangat baik	sangat baik	sangat baik	tidak baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik
keberfungsian distractor C	tidak baik	tidak baik	tidak baik	sangat baik	tidak baik	tidak baik	sangat baik	tidak baik	tidak baik	tidak baik
keberfungsian distractor D	tidak baik	tidak baik	sangat baik	tidak baik	tidak baik	tidak baik	tidak baik	tidak baik	tidak baik	tidak baik

varian	0.06	0.13	0.25	0.09	0.06	0.06	0.20	0.26	0.09	0.17	5.18
reliabilitas PG	0.82										
kategori	sangat tinggi										

jumlah benar semua	31	5	20	30	31	31	23	17	30	25
jml benar kel. Atas	16	4	7	15	16	16	13	9	15	14
jml benar kel. Bawah	15	1	13	15	15	15	11	6	15	12
selisih kelompok atas dan bawah	1	3	-6	0	1	1	2	3	0	2

tingkat kesukaran (P)	0.97	0.16	0.63	0.94	0.97	0.97	0.72	0.53	0.94	0.78
keterangan	<b>Mudah</b>	<b>Sukar</b>	<b>Sedang</b>	<b>Mudah</b>	<b>Mudah</b>	<b>Mudah</b>	<b>Mudah</b>	<b>Sedang</b>	<b>Mudah</b>	<b>Mudah</b>

<b>Sukar</b>	1
<b>Sedang</b>	2
<b>Mudah</b>	7
<b>Jumlah</b>	10

Daya Beda	0.10	0.30	-0.60	0.00	0.10	0.10	0.20	0.30	0.00	0.20
Keterangan	<b>Jelek</b>	<b>Cukup</b>	<b>Jelek</b>	<b>Jelek</b>	<b>Jelek</b>	<b>Jelek</b>	<b>Jelek</b>	<b>Cukup</b>	<b>Jelek</b>	<b>Jelek</b>
Status Soal	<b>Soal Dibuang</b>	<b>Soal Diterima tapi Diperbaiki</b>	<b>Soal Dibuang</b>	<b>Soal Diterima tapi Diperbaiki</b>	<b>Soal Dibuang</b>	<b>Soal Dibuang</b>				



Universitas Negeri Yogyakarta

## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

untuk  
mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 PENGASIH  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : JL. KAWIJO NO.11  
GURU PEMBIMBING : SUPRIYANTO, S.PD., M.ENG

NAMA MAHASISWA : AGUSTINA RAHAYU  
NO. MAHASISWA : 12520244038  
FAK./JUR./PRODI : PEND. TEKNIK INFORMATIKA  
DOSEN PEMBIMBING : DR. EKO MARPANAJI, M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 23 Februari 2015	Penyerahan mahasiswa PPL	Sejumlah 21 mahasiswa PPL diterima di sekolah dengan baik	-	-
2.	Senin, 10 Agustus 2015	Upacara Bendera	Upacara bendera diikuti oleh guru, karyawan dan siswa-siswi SMK Negeri 1 Pengasih	-	-
		Koordinasi mahasiswa PPL	<i>Briefing</i> dalam penyesuaian dengan tata tertib sekolah dan beberapa tugas guru yang perlu dilakukan dalam melaksanakan PPL, seperti piket jabat tangan, piket presensi, perpustakaan, dll	-	-
		Konsultasi dengan guru pembimbing	Konsultasi mengenai jadwal mengajar dan materi yang akan diajarkan.	-	-
		Membuat RPP	Membuat RPP mengenai pemberian efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah grafis	-	-
3.	Rabu, 12 Agustus 2015	Piket jabat tangan di lobby bawah	Menyambut anak-anak saat memasuki sekolah, dengan tujuan untuk mengajarkan anak-anak untuk sopan, ramah dan disiplin.	-	-

		Mengajar di kelas	Mengajar mengenai jenis-jenis efek pada teks. Praktik memberi efek pada teks menggunakan software coreldraw. Siswa diminta mencoba menerapkan pada tugas.	-	-
4.	Jumat, 14 Agustus 2015	Piket UKS	Membantu pelayanan kesehatan bagi warga sekolah, terutama bagi siswa. Ada beberapa siswa yang sakit pada saat olahraga, karena sedang tidak fit untuk mengikuti olahraga.	-	-
5.	Sabtu, 15 Agustus 2015	Piket jabat tangan di parkiran	Menyambut anak-anak saat memasuki sekolah, dengan tujuan untuk mengajarkan anak-anak untuk sopan, ramah dan disiplin.	-	-
		Piket Perpustakaan	Membantu memotong sampul buku paket.	-	-
		Koordinasi mahasiswa PPL	Pembagian tugas untuk mendampingi upacara bendera di 3 tempat, yaitu SMKN 1 Pengasih, lapangan Kecamatan Pengasih, dan alun-alun Wates.	-	-

Mengetahui,

Yogyakarta, Agustus 2015

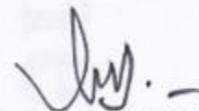
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Eko Marpanaji, M.T

NIP. 19670608 199303 1 001

Guru Pembimbing



Supriyanto, S.Pd., M.Eng

NIP. 19650719 198903 1 009

Mahasiswa,



Agustina Rahayu

NIM. 12520244038



Universitas Negeri Yogyakarta

## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

untuk  
mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 PENGASIH  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : JL. KAWIJO NO.11  
GURU PEMBIMBING : SUPRIYANTO, S.PD., M.ENG.

NAMA MAHASISWA : AGUSTINA RAHAYU  
NO. MAHASISWA : 12520244038  
FAK./JUR./PRODI : PEND. TEKNIK INFORMATIKA  
DOSEN PEMBIMBING : DR. EKO MARPANAJI, M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 17 Agustus 2015	Upacara kemerdekaan	Mengikuti upacara kemerdekaan di alun-alun Kecamatan Pengasih.	-	-
		Membuat RPP	Membuat RPP mengenai citra bitmap	-	-
2.	Selasa, 18 Agustus 2015	Mengajar di kelas	Melanjutkan materi tentang pemberian efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah grafis	-	-
3.	Rabu, 19 Agustus 2015	Piket jabat tangan di lobby bawah	Menyambut anak-anak saat memasuki sekolah, dengan tujuan untuk mengajarkan anak-anak untuk sopan, ramah dan disiplin.	-	-
		Mengajar di kelas	Mengajar mengenai pengertian citra bitmap dan ciri-ciri citra bitmap. Siswa diminta mencari contoh-contoh desain bitmap.	-	-
		Kunjungan DPL	Kunjungan DPL Ibu Enny Zuhni Khayati M.Kes dan Bapak Eko Marpanaji ke SMK	-	-

4.	Kamis, 20 Agustus 2015		N 1 Pengasih, membicarakan mengenai RPP, evaluasi dan laporan.		
Membuat RPP		Melanjutkan membuat RPP mengenai citra bitmap.	-	-	
Mencari materi		Mencari materi mengenai citra bitmap.	-	-	
5.	Jumat, 21 Agustus 2015	Piket jabat tangan	Menyambut siswa dan warga sekolah lainnya saat memasuki sekolah bersama siswa yang mendapatkan jadwal jabat tangan.		

Mengetahui,

Yogyakarta, Agustus 2015

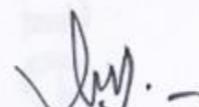
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Eko Marpanaji, M.T

NIP. 19670608 199303 1 001

Guru Pembimbing



Supriyanto, S.Pd., M.Eng

NIP. 19650719 198903 1 009

Mahasiswa,



Agustina Rahayu

NIM. 12520244038



Universitas Negeri Yogyakarta

## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

untuk  
mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 PENGASIH  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : JL. KAWIJO NO.11  
GURU PEMBIMBING : SUPRIYANTO, S.PD., M.ENG

NAMA MAHASISWA : AGUSTINA RAHAYU  
NO. MAHASISWA : 12520244038  
FAK./JUR./PRODI : PEND. TEKNIK INFORMATIKA  
DOSEN PEMBIMBING : DR. EKO MARPANAJI, M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 24 Agustus 2015	Piket jabat tangan di parkiran	Menyambut siswa dan warga sekolah lainnya saat memasuki sekolah bersama siswa yang mendapatkan jadwal jabat tangan.	-	-
		Piket lobby	Membantu melayani tamu/undangan/surat yang dating ke sekolah.	-	-
		Membuat RPP	Melanjutkan membuat RPP mengenai citra bitmap.	-	-
		Mencari materi	Mencari materi mengenai contoh-contoh logo dan jenis-jenis logo.	-	-
2.	Selasa, 25 Agustus 2015	Mengajar di kelas	Mengajar mengenai perbedaan citra bitmap dan vektor serta aplikasi pengolah grafis berbasis bitmap. Siswa diminta membuat desain bitmap.	-	-
3.	Rabu, 26 Agustus 2015	Mengajar di kelas	Mengajar mengenai pengertian logo dan tipe logo.	Terkendala ada karnaval di depan sekolah, kelas menjadi tidak kondusif	Membubarkan kelas, dengan tugas membuat desain logo dirumah

4.	Kamis, 27 Agustus 2015	Piket basecamp	Menjaga basecamp.	-	-
		Membuat RPP	Melanjutkan membuat RPP mengenai citra vektor.	-	-
5.	Jumat, 28 Agustus 2015	Piket jabat tangan di lobby bawah	Menyambut siswa dan warga sekolah lainnya saat memasuki sekolah bersama siswa yang mendapatkan jadwal jabat tangan.	-	-

Mengetahui,

Yogyakarta, Agustus 2015

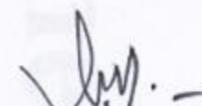
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Eko Marpanaji, M.T

NIP. 19670608 199303 1 001

Guru Pembimbing



Supriyanto, S.Pd., M.Eng

NIP. 19650719 198903 1 009

Mahasiswa,



Agustina Rahayu

NIM. 12520244038



Universitas Negeri Yogyakarta

## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**  
untuk  
mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 PENGASIH  
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : JL. KAWIJO NO.11  
GURU PEMBIMBING : SUPRIYANTO, S.PD., M.ENG

NAMA MAHASISWA : AGUSTINA RAHAYU  
NO. MAHASISWA : 12520244038  
FAK./JUR./PRODI : PEND. TEKNIK INFORMATIKA  
DOSEN PEMBIMBING : DR. EKO MARPANAJI, M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 31 Agustus 2015	Mengikuti acara sekolah	Tidak ada kegiatan belajar mengajar. Semua warga sekolah mengikuti acara PIKR yang dilaksanakan oleh BKKBN di SMK 1 Pengasih.	-	-
2.	Rabu, 2 September 2015	Mengajar di kelas	Mengajar mengenai citra vektor. Siswa diminta mencari perbedaan dari citra bitmap dan citra vektor beserta contoh-contohnya.	-	-
3.	Kamis, 3 September 2015	Membuat soal evaluasi	Membuat soal ulangan untuk evaluasi mengenai beberapa materi yang telah diajarkan.	-	-
		Piket basecamp	Menjaga basecamp.	-	-
4.	Jumat, 4 September 2015	Piket jabat tangan di lobby bawah	Menyambut siswa dan warga sekolah lainnya saat memasuki sekolah bersama siswa yang mendapatkan jadwal jabat tangan.	-	-

5.	Sabtu, 5 September 2015	Piket absen siang	Mengunjungi semua kelas yang sedang melakukan kegiatan mengajar, untuk mengabsen siswa.	-	-
		Membuat RPP	Membuat RPP mengenai citra vektor.	-	-
		Membuat soal evaluasi	Melanjutkan membuat soal evaluasi.	-	-

Mengetahui,

Yogyakarta, September 2015

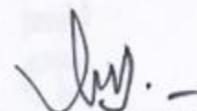
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Eko Marpanaji, M.T

NIP. 19670608 199303 1 001

Guru Pembimbing



Supriyanto, S.Pd., M.Eng

NIP. 19650719 198903 1 009

Mahasiswa,



Agustina Rahayu

NIM. 12520244038



Universitas Negeri Yogyakarta

## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

untuk  
mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 1 PENGASIH

ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : JL. KAWIJO NO.11

GURU PEMBIMBING : SUPRIYANTO, S.PD., M.ENG

NAMA MAHASISWA : AGUSTINA RAHAYU

NO. MAHASISWA : 12520244038

FAK./JUR./PRODI : PEND. TEKNIK INFORMATIKA

DOSEN PEMBIMBING : DR. EKO MARPANAJI, M.T

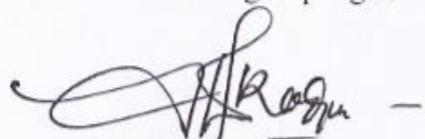
No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Rabu, 9 September 2015	Mengajar di kelas	Mengajar mengenai ciri-ciri citra vektor dan aplikasi pengolah grafis berbasis vektor. Siswa diminta untuk mengubah dari bitmap ke vektor dan sebaliknya.	-	-
		Evaluasi pembelajaran	Siswa diminta untuk mengerjakan soal mengenai efek pada teks, coreldraw, logo, citra bitmap dan citra vektor.	-	-
2.	Kamis, 10 September 2015	Mengoreksi soal evaluasi	Mengoreksi hasil evaluasi siswa.		
3.	Jumat, 11 September 2015	Piket jabat tangan di lobby bawah	Menyambut siswa dan warga sekolah lainnya saat memasuki sekolah bersama siswa yang mendapatkan jadwal jabat tangan.	-	-
		Penarikan mahasiswa PPL	Penarikan mahasiswa PPL diikuti oleh DPL (Ibu Enny Zuhni Khayati , M.Kes,	-	-

		seluruh mahasiswa PPL, Kepala SMK Negeri 1 Pengasih, Wakil Kepala Sekolah bagian Kesiswaan, dan pengurus OSIS. Dilanjutkan foto bersama.		
	Konsultasi ke guru pembimbing	Konsultasi mengenai kekurangan administrasi dan kelengkapan mengajar.	-	-

Mengetahui,

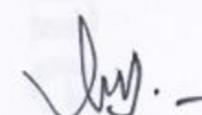
Yogyakarta, September 2015

Dosen Pembimbing Lapangan



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

Guru Pembimbing



Supriyanto, S.Pd., M.Eng  
NIP. 19650719 198903 1 009

Mahasiswa,



Agustina Rahayu  
NIM. 12520244038

## DOKUMENTASI



Gambar 1. Mengajar di kelas



Gambar 2. Suasana kelas saat kegiatan KBM



Gambar 3. Dance for Life saat acara temu PIKR se-DIY



Gambar 4. Foto bersama mahasiswa PPL memperingati hari keistimewaan DIY



Gambar 5. Foto bersama kelas XI Multimedia



**KARTU BIMBINGAN PPL**  
**PUSET PENGEMBANGAN PPL DAN PKL**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (L**  
**TAHUN 2015/2016**

LEMBAGA PENGETAHUAN DAN PENGETAHUAN (LPPM) UNY  
TAHUN 2015/2016

E04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga  
Alamat Sekolah  
Nama DPL PPL  
Prodi / Fakultas DPL PPL  
Jumlah Mahasiswa PPL

SMK Negeri 1 Pengasih

Jln. Kawiijo 11 Kaliboten K.  
Dr. Eko Marpaniti, M.T.

Nama DPL ppL

Prodi / Fakultas DPI, PPI

Jumlah Mahasiswa PPL

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL
1	20 - 8 - 2016	4	PPL & pelaksanaan Mengajar		
2	22 - 8 - 2016	4	Pelaksanaan Mengajar (Sajine)		
3	23 - 8 - 2016	4	Laporan		

**PERHATIAN :**

- Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL (1 kartu untuk 1 prodi).
- Kartu bimbingan PPL ini harus 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 UNTY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penilaikan mhs PPL untuk keperluan administrasi.

Yogeshwar, 29 September 2015  
M/s PPL Prodi. P.T.I.

卷之三

150

Irene Ryan Sather

KABUPATEN KEDIRI  
Kepala Sekolah / Lem  
PERGOLO  
SMK NEGERI 1  
PENGASIM  
PEMERINTAH  
DINAS PENDIDIKAN  
10/10/2011

**LEMBAR KONVERSI NILAI KETERAMPILAN  
DARI SKALA 10 - 100 KE SKALA 1 -4**

**Petunjuk :**

Silakan masukkan data Nilai Keterampilan di kolom K1, K2, K3, K4 dan K5. Minimal bapak/ibu harus mengisi di K1 dan K2. Bapak/ibu bisa menambah kolom K sendiri, apabila K di adakan lebih dari lima kali, info selanjutnya hubungi admin. Nilai yang dimasukkan adalah nilai skala 10 - 100

Nilai Max	100
-----------	-----

No	Nama	K1	Konv	K2	Konv	K3	Konv	K4	Konv	K5	Konv
1	Ade Wahyu Yuniarti	78.00	3.12	80.00	3.20	82.00	3.28		0.00		0.00
2	Afriyani	79.00	3.16	80.00	3.20	80.00	3.20		0.00		0.00
3	Ambarwati	80.00	3.20	85.00	3.40	85.00	3.40		0.00		0.00
4	Anisa Wahyuningsih	80.00	3.20	85.00	3.40	80.00	3.20		0.00		0.00
5	Anti Widyan Prastiwi	80.00	3.20	85.00	3.40	82.00	3.28		0.00		0.00
6	Bigar Arum Pangesti	78.00	3.12	80.00	3.20	85.00	3.40		0.00		0.00
7	Dini Nurhabsari	78.00	3.12	80.00	3.20	80.00	3.20		0.00		0.00
8	Dwi Lestariningsih	79.00	3.16	80.00	3.20	80.00	3.20		0.00		0.00
9	Dwi Wulan Agustina	78.00	3.12	80.00	3.20	79.00	3.16		0.00		0.00
10	Endang Widiaستuti	79.00	3.16	80.00	3.20	82.00	3.28		0.00		0.00
11	Erna Febrizawati	78.00	3.12	80.00	3.20	82.00	3.28		0.00		0.00
12	Evia Dewi	78.00	3.12	80.00	3.20	82.00	3.28		0.00		0.00
13	Hana Susmiawati	78.00	3.12	82.00	3.28	83.00	3.32		0.00		0.00
14	Hestiana	78.00	3.12	80.00	3.20	82.00	3.28		0.00		0.00
15	Iffah Santi Fahmawati	78.00	3.12	80.00	3.20	84.00	3.36		0.00		0.00
16	Kartika Agustina	78.00	3.12	82.00	3.28	85.00	3.40		0.00		0.00
17	Khoirunnisa	78.00	3.12	80.00	3.20	82.00	3.28		0.00		0.00
18	Kiki Rahayu	79.00	3.16	82.00	3.28	84.00	3.36		0.00		0.00
19	Kurnia Novitasari	79.00	3.16	82.00	3.28	80.00	3.20		0.00		0.00
20	Novianti Anggrita	78.00	3.12	82.00	3.28	79.00	3.16		0.00		0.00
21	Nurul Istiqomah	79.00	3.16	85.00	3.40	80.00	3.20		0.00		0.00
22	Rifka Amalina Prihastuti	80.00	3.20	83.00	3.32	85.00	3.40		0.00		0.00
23	Rizki Widhiyanti	79.00	3.16	83.00	3.32	82.00	3.28		0.00		0.00
24	Septiana	80.00	3.20	80.00	3.20	84.00	3.36		0.00		0.00
25	Syahidatin	80.00	3.20	83.00	3.32	84.00	3.36		0.00		0.00
26	Syaidha Turromah	79.00	3.16	82.00	3.28	82.00	3.28		0.00		0.00
27	Tri Nurhayati	79.00	3.16	80.00	3.20	85.00	3.40		0.00		0.00
28	Tri Setianingsih	80.00	3.20	82.00	3.28	82.00	3.28		0.00		0.00
29	Vina Mahani Astuti	79.00	3.16	80.00	3.20	82.00	3.28		0.00		0.00
30	Yeni Ayu Pradiva	79.00	3.16	83.00	3.32	84.00	3.36		0.00		0.00
31	Yuni Prasty Diningsih	80.00	3.20	85.00	3.40	84.00	3.36		0.00		0.00
32	Zeni Zumaroh	78.00	3.12	80.00	3.20	83.00	3.32		0.00		0.00
33	Riski Amalia	80.00	3.20	85.00	3.40	85.00	3.40		0.00		0.00

**LEMBAR KONVERSI NILAI PENGETAHUAN  
DARI SKALA 10 - 100 KE SKALA 1 - 4**

**Petunjuk :**

Silakan masukkan data hasil Ulangan Harian di kolom UH1, UH2, UH3 dan UH4. Minimal bapak/ibu harus mengisi di UH1 dan UH2. UH3 dan UH4 bisa diabaikan. Bapak/ibu bisa menambah kolom UH sendiri, apabila UH di adakan lebih dari empat kali, info selanjutnya hubungi admin. Nilai yang dimasukkan adalah nilai skala 10 - 100

No	Nama	Latihan 1	Konv	Latihan 2	Konv	Evaluasi	Konv		Konv	Rerata	Nilai Max	100
											Nilai Max	100
1	Ade Wahyu Yuniarti	80.00	3.20	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.33		
2	Afriyani	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
3	Ambarwati	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
4	Anisa Wahyuningsih	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
5	Anti Widyan Prastiwi	75.00	3.00	75.00	3.00	75.00	3.00		0.00	3.00		
6	Bigar Arum Pangesti	75.00	3.00	95.00	3.80	80.00	3.20		0.00	3.33		
7	Dini Nurhabsari	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
8	Dwi Lestariningsih	90.00	3.60	95.00	3.80	93.00	3.72		0.00	3.71		
9	Dwi Wulan Agustina	95.00	3.80	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.53		
10	Endang Widiastuti	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
11	Erna Febriawati	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
12	Evia Dewi	75.00	3.00	95.00	3.80	78.00	3.12		0.00	3.31		
13	Hana Susmiawati	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
14	Hestiana	75.00	3.00	95.00	3.80	77.00	3.08		0.00	3.29		
15	Iffah Santi Fahmawati	75.00	3.00	95.00	3.80	77.00	3.08		0.00	3.29		
16	Kartika Agustina	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
17	Khoirunnisa	75.00	3.00	90.00	3.60	75.00	3.00		0.00	3.20		
18	Kiki Rahayu	100.00	4.00	95.00	3.80	80.00	3.20		0.00	3.67		
19	Kurnia Novitasari	75.00	3.00	95.00	3.80	87.00	3.48		0.00	3.43		
20	Novianti Anggrita	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
21	Nurul Istiqomah	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
22	Rifka Amalina Prihastuti	75.00	3.00	95.00	3.80	95.00	3.80		0.00	3.53		
23	Rizki Widhiyanti	75.00	3.00	95.00	3.80	85.00	3.40		0.00	3.40		
24	Septiana	85.00	3.40	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.40		
25	Syahidatin	75.00	3.00	95.00	3.80	87.00	3.48		0.00	3.43		
26	Syaidha Turromah	75.00	3.00	95.00	3.80	85.00	3.40		0.00	3.40		
27	Tri Nurhayati	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
28	Tri Setianingsih	75.00	3.00	95.00	3.80	85.00	3.40		0.00	3.40		
29	Vina Mahani Astuti	85.00	3.40	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.40		
30	Yeni Ayu Pradiva	75.00	3.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.27		
31	Yuni Prastyia Diningsih	100.00	4.00	95.00	3.80	75.00	3.00		0.00	3.60		
32	Zeni Zumaroh	100.00	4.00	95.00	3.80	83.00	3.32		0.00	3.71		
33	Riski Amalia	75.00	3.00	95.00	3.80	92.00	3.68		0.00	3.49		

**LEMBAR NILAI SIKAP**

**Petunjuk :**

Di lembar ini, bapak/ibu di minta untuk mengisi kolom KD1 sampai KD5. Nilai yang dimasukkan adalah nilai skala 1-4. Ketentuannya adalah nilai yang dimasukkan adalah nilai bilangan bulat, yaitu 1,00 atau 2,00 atau 3,00 atau 4,00. Usahakan pula paling tidak ada dua nilai yang sama dari lima KD tersebut, karena nilai sikap diambilkan dari nilai yang sering muncul (modus). Setelah itu, masukkan deskripsinya

1                    2                    3                    4                    5                    6                    7                    8                    9

No	NISN	Nama	Nilai Sikap					Modus	Konversi
			Disiplin	Jujur	Tanggung jawab	Santun	Kemandirian		
1	11748	Ade Wahyu Yuniarti	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
2	11749	Afriyani	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
3	11750	Ambarwati	3.00	3.00	3.00	3.00	2.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
4	11751	Anisa Wahyuningsih	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
5	11752	Anti Widyan Prastiwi	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
6	11753	Bigar Arum Pangesti	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
7	11754	Dini Nurhabbsari	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
8	11755	Dwi Lestariningsih	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
9	11756	Dwi Wulan Aqustina	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
10	11757	Endang Widiasutti	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
11	11758	Erna Febriawati	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
12	11759	Evia Dewi	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
13	11760	Hana Susmiawati	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
14	11761	Hestiana	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
15	11762	Iffah Santi Fahmawati	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
16	11763	Kartika Agustina	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
17	11764	Khoirunnisa	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
18	11765	Kiki Rahayu	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
19	11766	Kurnia Novitasari	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
20	11767	Novianti Anggrita	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
21	11768	Nurul Istiqomah	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
22	11769	Rifka Amalina Prihastuti	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
23	11770	Rizki Widhiyanti	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
24	11771	Septiana	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
25	11772	Syahidatin	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
26	11773	Syaidha Turromah	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
27	11774	Tri Nurhayati	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
28	11775	Tri Setianingsih	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
29	11776	Vina Mahani Astuti	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
30	11777	Yeni Ayu Pradiva	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
31	11778	Yuni Prastyo Diningsih	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
32	11779	Zeni Zumaroh	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>
33	12068	Riski Amalia	3.00	3.00	3.00	3.00	3.00	<b>3.00</b>	<b>B</b>



**MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY**  
**TAHUN 2015**

**NOMOR LOKASI** :

**NAMA SEKOLAH/LEMBAGA** : SMK Negeri 1 Pengasih

**ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA** : Jalan Kawijo 11, Kulon Progo 55652

No.	Nama Kegiatan PPL	Minggu					Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	
1	<b>Pembuatan Program PPL</b>						
1. a.	Observasi	4					4
1. b.	Menyusun Matriks PPL	3					3
2	<b>Administrasi Pembelajaran/Guru</b>						
2. a.	Membuat Soal Ulangan				2.5		2.5
3	<b>Pembelajaran Kokurikuler</b>						
	<b>(Kegiatan Mengajar Terbimbing)</b>						
	<b>a. Persiapan</b>						
	1) Konsultasi	1	1	1	1	1	5
	2) Mengumpulkan Materi		2	2			4
4	3) Membuat RPP	2	4	4	2		12
	4) Menyiapkan/Membuat Media	2	2	2	2		8
	<b>b. Mengajar Terbimbing</b>						
	1) Praktik Mengajar di kelas	9	18	18	18	9	72
5	2) Penilaian dan evaluasi		1	1	1		3
	<b>Pembelajaran Ekstrakurikuler</b>						
	<b>(Kegiatan Non-Mengajar)</b>						
6	<b>a. Membantu administrasi buku perpustakaan</b>	3					3
	<b>Kegiatan Sekolah</b>						
5	a. Upacara Bendera Hari Senin	1				1	2
	b. Upacara Bendera HUT RI		2				2
	c. Piket Jabat Tangan Sekolah	1.5	1.5	1.5	1	1	6.5
	d. Pemilihan Ketua OSIS		2				2
	e. Temu PIKR se-DIY				8		8
6	<b>Pembuatan Laporan PPL</b>						
	a. Koordinasi mahasiswa PPL	2					2
	b. Pembuatan Laporan					10	10
	<b>Jumlah</b>						149

Mengetahui,

Yogyakarta, September 2015

Dosen Pembimbing Lapangan

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

Mahasiswa

Agustina Rahayu  
NIM. 12520244038



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



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### A. Identitas

Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Kejuruan
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Pengasih
Mata Pelajaran	: Pengolahan Citra Digital
Kelas/Semester	: XI MM
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Tema	: Citra Bitmap
Waktu	: 32 jam pelajaran
Jumlah Pertemuan	: 4
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 menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dana lam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual dan procedural berdasarkan ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu 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. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.

- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama 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 citra bitmap
- 4.5. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra bitmap

#### **Indikator**

- 1.1.3. Mampu menerapkan ajaran agama
- 2.1.3. Mampu menerapkan sikap bersosial terhadap sesama
- 3.5.1. Mampu menjelaskan pengertian citra bitmap
- 4.5.1. Mampu menyajikan hasil pengamatan terhadap citra bitmap

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Dapat menerapkan nilai-nilai agama
2. Dapat menerapkan sikap disiplin, jujur, santun, tanggung jawab dan mandiri
3. Dapat menjelaskan pengertian citra bitmap
4. Dapat menyebutkan ciri-ciri citra bitmap
5. Dapat menyebutkan perbedaan citra bitmap dan citra vektor
6. Dapat menyebutkan aplikasi grafis berbasis bitmap

#### **E. Materi Ajar**

1. Pengertian citra bitmap
2. Ciri-ciri citra bitmap
3. Perbedaan citra bitmap dan citra vektor
4. Aplikasi grafis berbasis bitmap
5. Logo dan simbol

#### **F. Metode/Model Pembelajaran**

Pendekatan : *Scientific Learning*

Metode Pembelajaran : Ekspositori (diskusi dan tanya jawab)

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

## G. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media/Alat : Komputer, LCD Proyektor

Sumber Belajar : Buku "Pengolahan Citra Digital I" Kemendikbud 2013

## H. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan I

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memberi salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan melakukan presensi</li> <li>Memberi motivasi pada siswa</li> <li>Melakukan apersepsi</li> <li>Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode, dan penilaian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjawab salam, menertibkan tempat duduk dan menertibkan diri, berdoa, menjawab keadaan kondisi dan kehadirannya</li> <li>Termotivasi</li> <li>Memperhatikan apersepsi yang diberikan guru</li> <li>Memperhatikan guru</li> </ol>	10 menit
	<b>Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memberikan berbagai contoh citra bitmap</li> <li>Memberi penjelasan mengenai pengertian dan ciri-ciri citra bitmap</li> <li>Mengamati dan membimbing siswa</li> </ol> <b>Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Meminta siswa untuk melakukan diskusi mulai dari mengidentifikasi dan merumuskan masalah</li> </ol>	<b>Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengamati penjelasan mengenai pengertian citra bitmap</li> <li>Mengamati penjelasan mengenai ciri-ciri citra bitmap</li> </ol> <b>Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan tentang berbagai pengertian citra bitmap</li> <li>Mendiskusikan tentang ciri-ciri citra bitmap</li> </ol>	

<b>Kegiatan inti</b>	terhadap objek yang diamati		340 menit
	2. Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa		
	<b>Mengeksplorasi</b>	<b>Mengeksplorasi</b>	
	1. Memberi pengarahan dan merangsang siswa untuk mengumpulkan informasi terkait materi  2. Menilai siswa	1. Mengumpulkan informasi dari internet mengenai pengertian dan ciri-ciri citra bitmap  2. Mengeksplorasi masalah yang diberikan oleh guru	
	<b>Mengasosiasi</b>	<b>Mengasosiasi</b>	
	1. Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menyelesaikan permasalahan  2. Membimbing dan menilai kegiatan siswa	Menyimpulkan berbagai pengamatan terkait dengan pengertian dan ciri-ciri citra bitmap	
	<b>Mengkomunikasikan</b>	<b>Mengkomunikasikan</b>	
	Meminta salah satu siswa untuk menyampaikan hasil diskusi	Menyampaikan hasil diskusi tentang berbagai pengertian dan ciri-ciri citra bitmap	
<b>Penutup</b>	1. Mengajak dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan  2. Memberikan evaluasi dalam bentuk tugas	1. Membuat rangkuman/kesimpulan bersama guru  2. Mengerjakan tugas yang diberikan guru	10 menit

## Pertemuan II

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memberi salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan melakukan presensi</li> <li>Memberi motivasi pada siswa</li> <li>Melakukan apersepsi</li> <li>Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode, dan penilaian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjawab salam, menertibkan tempat duduk dan menertibkan diri, berdoa, menjawab keadaan kondisi dan kehadirannya</li> <li>Termotivasi</li> <li>Memperhatikan apersepsi yang diberikan guru</li> <li>Memperhatikan guru</li> </ol>	10 menit
	<b>Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Memberi penjelasan mengenai berbagai perbedaan dan aplikasi pengolah grafis yang berbasis bitmap</li> <li>Mengamati dan membimbing siswa</li> </ol> <b>Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Meminta siswa untuk melakukan diskusi mulai dari mengidentifikasi dan merumuskan masalah terhadap objek yang diamati</li> <li>Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ol>	<b>Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengamati penjelasan mengenai berbagai perbedaan citra bitmap dan citra vektor</li> <li>Mengamati penjelasan mengenai berbagai aplikasi pengolah grafis berbasis bitmap</li> </ol> <b>Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan tentang perbedaan citra bitmap dan citra vektor</li> <li>Mendiskusikan tentang berbagai aplikasi pengolah grafis berbasis bitmap</li> </ol>	

<b>Kegiatan inti</b>	<b>Mengeksplorasi</b>	<b>Mengeksplorasi</b>	340 menit
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memberi pengarahan dan merangsang siswa untuk mengumpulkan informasi terkait materi</li> <li>Menilai siswa</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengumpulkan informasi dari internet mengenai perbedaan citra bitmap dan citra vektor serta berbagai aplikasi pengolah grafis berbasis bitmap</li> <li>Mengeksplorasi masalah yang diberikan oleh guru</li> </ol>	
	<b>Mengasosiasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menyelesaikan permasalahan</li> <li>Membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ol> <b>Mengkomunikasikan</b> Meminta salah satu siswa untuk menyampaikan hasil diskusi	<b>Mengasosiasi</b> Menyimpulkan berbagai pengamatan terkait dengan perbedaan citra bitmap dan citra vektor serta berbagai aplikasi pengolah grafis pengolah bitmap	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengajak dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan</li> <li>Memberikan evaluasi dalam bentuk tugas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat rangkuman/kesimpulan bersama guru</li> <li>Mengerjakan tugas yang diberikan guru</li> </ol>	10 menit

### Pertemuan III

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>		<b>Alokasi Waktu</b>
	<b>Guru</b>	<b>Siswa</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memberi salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menjawab salam, menertibkan tempat duduk dan menertibkan diri, berdoa, menjawab keadaan kondisi dan kehadirannya</li> </ol>	

<b>Pendahuluan</b>	<p>siswa dan melakukan presensi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Memberi motivasi pada siswa</li> <li>3. Melakukan apersepsi</li> <li>4. Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode, dan penilaian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Termotivasi</li> <li>3. Memperhatikan apersepsi yang diberikan guru</li> <li>4. Memperhatikan guru</li> </ol>	10 menit
<b>Kegiatan inti</b>	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi penjelasan mengenai pengertian logo dan tipe logo</li> <li>2. Mengamati dan membimbing siswa</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta siswa untuk melakukan diskusi mulai dari mengidentifikasi dan merumuskan masalah terhadap objek yang diamati</li> <li>2. Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</li> </ol> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi pengarahan dan merangsang siswa untuk mengumpulkan informasi terkait materi</li> <li>2. Menilai siswa</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membimbing dan mengarahkan siswa</li> </ol>	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati penjelasan mengenai pengertian logo</li> <li>2. Mengamati penjelasan mengenai berbagai tipe logo</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendiskusikan tentang pengertian logo</li> <li>2. Mendiskusikan tentang berbagai tipe logo</li> </ol> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengumpulkan informasi dari internet mengenai pengertian logo dan tipe logo</li> <li>2. Mengeksplorasi masalah yang diberikan oleh guru</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimpulkan berbagai pengamatan terkait dengan</li> </ol>	340 menit

	<p>untuk menyelesaikan permasalahan</p> <p>2. Membimbing dan menilai kegiatan siswa</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Meminta salah satu siswa untuk menyampaikan hasil diskusi</p>	<p>pengertian logo dan berbagai tipe logo</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang pengertian dan tipe logo</p>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Mengajak dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan</p> <p>2. Memberikan evaluasi dalam bentuk tugas</p>	<p>1. Membuat rangkuman/kesimpulan bersama guru</p> <p>2. Mengerjakan tugas yang diberikan guru</p>	10 menit

#### Pertemuan IV

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>		<b>Alokasi Waktu</b>
	<b>Guru</b>	<b>Siswa</b>	
<b>Pendahuluan</b>	<p>1. Memberi salam, mengkondisikan kelas dan pembiasaan mengajak dan memimpin berdoa, menanyakan kondisi siswa dan melakukan presensi</p> <p>2. Memberi motivasi pada siswa</p> <p>3. Melakukan apersepsi</p> <p>4. Menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, metode, dan penilaian</p>	<p>1. Menjawab salam, menertibkan tempat duduk dan menertibkan diri, berdoa, menjawab keadaan kondisi dan kehadirannya</p> <p>2. Termotivasi</p> <p>3. Memperhatikan apersepsi yang diberikan guru</p> <p>4. Memperhatikan guru</p>	10 menit
	<p><b>Mengamati</b></p> <p>1. Memberi penjelasan mengenai jenis-jenis dan fungsi logo</p> <p>2. Mengamati dan membimbing siswa</p>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>1. Mengamati penjelasan mengenai jenis-jenis logo</p>	

<b>Kegiatan inti</b>	<b>Menanya</b> 1. Meminta siswa untuk melakukan diskusi mulai dari mengidentifikasi dan merumuskan masalah terhadap objek yang diamati 2. Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa	2. Mengamati penjelasan mengenai berbagai fungsi logo	340 menit
	<b>Mengeksplorasi</b> 1. Memberi pengarahan dan merangsang siswa untuk mengumpulkan informasi terkait materi 2. Menilai siswa	<b>Mengeksplorasi</b> 1. Mengumpulkan informasi dari internet mengenai jenis-jenis logo dan fungsi logo 2. Mengeksplorasi masalah yang diberikan oleh guru	
	<b>Mengasosiasi</b> 1. Membimbing dan mengarahkan siswa untuk menyelesaikan permasalahan 2. Membimbing dan menilai kegiatan siswa	<b>Mengasosiasi</b> Menyimpulkan berbagai pengamatan terkait dengan jenis-jenis logo dan berbagai fungsi logo	
	<b>Mengkomunikasikan</b> Meminta salah satu siswa untuk menyampaikan hasil diskusi	<b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi tentang jenis-jenis dan fungsi logo	
	<b>Penutup</b> 1. Mengajak dan mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman/kesimpulan 2. Memberikan evaluasi dalam bentuk tugas	1. Membuat rangkuman/kesimpulan bersama guru 2. Mengerjakan tugas yang diberikan guru	10 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																						
3																						
dst																						

Keterangan :

Indikator Penilaian Sikap

#### Disiplin

- Tertib mengikuti intruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Melakukan kegiatan yang diminta
- Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak 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

- Pelaksanaan tugas piket secara teratur
- Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- Mengajukan usul pemecahan masalah
- Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

#### Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkommunikasi 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

1. Apa yang dimaksud dengan citra bitmap?
2. Sebutkan perbedaan dari citra bitmap dan citra vektor!
3. Format file apa sajakah yang dapat menyimpan citra bitmap?

Kunci Jawaban :

1. Citra bitmap adalah gambar yang terdiri dari sekumpulan titik-titik (pixel) yang berada did alam kotak/grid yang membentuk sebuah gambar/objek.
2. Perbedaan citra bitmap dan citra vektor:

No.	Keterangan	Citra Bitmap	Citra Vektor
1	Besar ukuran file	Relative lebih besar	Relative lebih kecil
2	Teknik penyajian gambar	Berdasarkan pixel	Berdasarkan persamaan matematis
3	Ketajaman gambar ketika diperbesar	Semakin diperbesar gambar akan telihat kabur	Tetap
4	Ukuran file	Tergantung besar gambar dan resolusi	Tidak dipengaruhi besarnya gambar
5	Detail warna dan gambar	Mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks	Tidak mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks
6	Resolusi	<i>Dependent</i>	<i>Independent</i>

3. Format file yang digunakan untuk menyimpan bitmap :

GIF, JPEG/JPG, TIFF, PSD, BMP, PCX

## J. Pedoman Penilaian

### 1. Pedoman Penilaian Sikap

Skor jika selalu melaksanakan poin penilaian setiap aspek : 3

Skor jika sering melaksanakan poin penilaian setiap aspek : 2

Skor jika terkadang melaksanakan poin penilaian setiap aspek : 1

Skor jika tidak melaksanakan poin penilaian setiap aspek : 0

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

Skor maksimal = 60

### 2. Pedoman Penskoran Penilaian Pengetahuan

Skor maksimal nomor 1 = 3

Skor maksimal nomor 2 = 4

Skor maksimal nomor 3 = 3

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

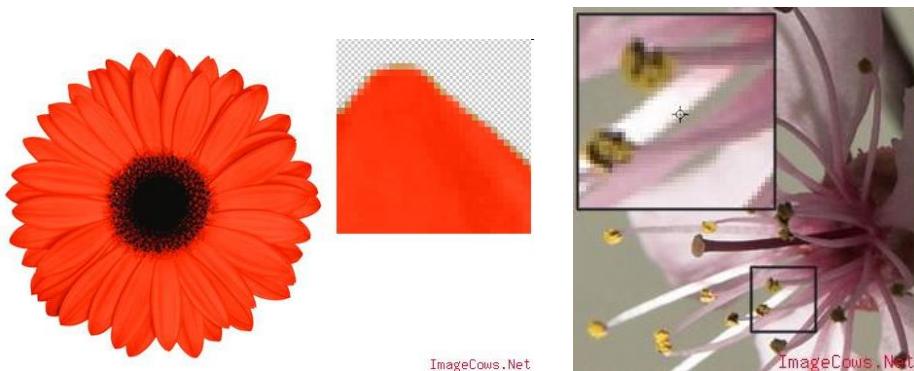
Skor maksimal = 10

## Pengertian Citra Bitmap

Citra bitmap/gambar bitmap adalah gambar yang terdiri dari sekumpulan titik-titik (*pixel*) yang berdiri sendiri dan mempunyai warna sendiri pula yang membentuk sebuah gambar/objek.

Gambar berbasis bitmap adalah gambar yang terdiri dari *pixel* yang berada di dalam *grid/kotak*. Setiap *pixel* atau *bit* pada gambar berisi informasi tentang warna yang akan ditampilkan.

Citra bitmap merupakan kategori grafik kaya warna dan tersusun dari pixel-pixel yang disebut sebagai resolusi. File gambar dengan resolusi lebih jernih maka memiliki ukuran file yang jauh lebih besar juga. Bitmap sudah mendukung *32 bit colours*.



Gambar bitmap apabila diperbesar maka gambarnya akan pecah. Bitmap sangat tergantung dengan besaran resolusi, semakin besar resolusi suatu gambar maka semakin baik kualitas dan ukuran filenya.

## Ciri-ciri Citra Bitmap

Ciri-ciri dari citra bitmap adalah sebagai berikut:

1. Gambar bitmap memiliki resolusi tetap dan tidak dapat diubah ukurannya tanpa kehilangan kualitas gambar.
2. Resolusi mengacu pada jumlah pixel dalam gambar dan biasanya dinyatakan sebagai dpi (dot per inci) atau ppi (pixel per inci).
3. Gambar bitmap ditampilkan di layar computer pada resolusi layar sekitar 72 ppi.
4. Gambar yang menggunakan data bitmap akan menghasilkan bobot file yang besar.
5. Digunakan untuk gambar kompleks, berupa ragam warna dan bentuk yang beraneka, seperti foto hasil bidikan kamera.

## Perbedaan Citra Bitmap dan Citra Vektor

No.	Keterangan	Citra Bitmap	Citra Vektor
1	Besar ukuran file	Relative lebih besar	Relative lebih kecil

2	Teknik penyajian gambar	Berdasarkan pixel	Berdasarkan persamaan matematis
3	Ketajaman gambar ketika diperbesar	Semakin diperbesar gambar akan telihat kabur	Tetap
4	Ukuran file	Tergantung besar gambar dan resolusi	Tidak dipengaruhi besarnya gambar
5	Detail warna dan gambar	Mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks	Tidak mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks
6	Resolusi	<i>Dependent</i>	<i>Independent</i>

### Aplikasi Pengolah Grafis berbasis Bitmap

Aplikasi grafis yang berbasis bitmap diantaranya adalah Adobe Photoshop, Corel Photopaint, JASC Paint Shop Pro, Micrografx Picture Publisher, Ulead Photoimpact. Sedangkan format file yang digunakan adalah windows BMP, GIF, JPEG/JPG, PNG, Mac PICT, PCX, TIFF dan PSD.

### Pengertian Logo

Logo merupakan suatu gambar atau sekedar sketsa yang memiliki arti tertentu.

Logo juga mewakili suatu arti dari perusahaan, daerah, organisasi, produk, negara, lembaga dan hal lainnya. Logo membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah diingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya.

Jadi, logo itu harus memiliki filosofi dan kerangka dasar, memiliki konsep dengan tujuan melahirkan sifat yang berdiri sendiri atau mandiri dan juga logo lebih lazim dikenal oleh penglihatan atau visual, seperti ciri khas berupa warna dan bentuk.



### Tipe dari logo

Kata “logo” diartikan sebagai:

1. Logotype (logo yang menggunakan huruf), atau
2. Logogram (logo yang menggunakan gambar)

## **Fungsi logo (John Murphy dan Michael Rowe)**

### 1. Fungsi Identifikasi

Melalui sebuah logo, khalayak dapat mengidentifikasi perusahaan tersebut bergerak di bidang apa dan barang serta jasa apa saja yang dihasilkannya.

### 2. Fungsi Pembeda

Logo dapat membedakan perusahaan yang satu dengan yang lain, produk yang satu dengan yang lain.

### 3. Fungsi Komunikasi

Logo dapat berperan sebagai pemberi informasi (jika berupa rambu-rambu) dan dapat juga menjadi pemberi tahu keaslian sebuah produk.

### 4. Memberi nilai tambah

Produk yang memiliki merek atau logo akan lebih dikenal oleh khalayak dan lebih dihargai keberadaannya.

### 5. Merupakan aset berharga

Jika produk tersebut telah dikenal di negara-negara lain, maka suatu merek akan dihargai dengan cara waralaba.

### 6. Mempunyai kekuatan hukum

Logo yang telah diregistrasi dapat dijadikan jaminan kualitas produk yang dilindungi undang-undang.

## **Logo yang baik menurut John Murphy dan Michael Rowe**

### 1. Original & distinctive

Logo yang khas dan unik akan melekat pada benak khalayak, serta lebih mudah diingat daripada sekedar sebuah nama.

### 2. Legible

Logo haruslah mudah dibaca, apabila tidak, akan menjadi tidak efektif. Logo haruslah tetap menyampaikan pesan yang sama.

### 3. Simple

Logo yang sederhana akan membuatnya menjadi lebih mudah dikenali, diingat serta mudah diaplikasikan pada berbagai macam media.

### 4. Memorable

Logo yang baik tidak hanya menimbulkan kesan sesaat namun kesan yang selamanya.

### 5. Easily associated with the company

Citra yang ingin dipresentasikan melalui logo haruslah tertampil dari logo tersebut.

### 6. Easily adaptable for all graphic media

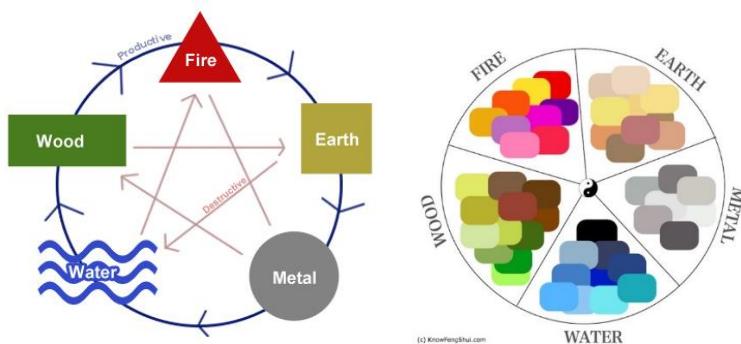
Logo juga harus dapat mudah diaplikasikan pada seluruh media grafis.

### Logo yang baik menurut Evelyn LIP

1. Harus sesuai dengan kebudayaan.
2. Logo harus menyandang citra yang diinginkan dan menunjukkan keadaan sebenarnya atau keinginan dari perusahaan serta menggambarkan sasaran komersial organisasi yang dimiliki produk suatu perusahaan.
3. Harus merupakan alat komunikasi visual.
4. Harus seimbang dalam warna, bisa dengan hitam putih atau warna lainnya.
5. Logo harus menggambarkan suatu irama dan proporsi.
6. Harus artistic, elegan, sederhana namun memiliki penekanan atau titik focus.
7. Desainnya harus harmonis.
8. Harus menggabungkan antara tulisan atau huruf yang tepat sehingga dapat menyampaikan pesan yang dimaksud secara logis dan jelas.
9. Harus menguntungkan secara Feng Shui dan seimbang dalam unsur yin dan yang.

### 5 Elemen dalam Feng Shui

1. **Api** : creative studio, usaha restaurant, usaha dagang, bisnis olahraga, dan sebagainya.
2. **Tanah** : usaha konstruksi, bisnis penginapan, bisnis developer perumahan/real estate, usaha bidang pertanian, dll.
3. **Logam** : bisnis perbankan, finansial, pemerintahan, industri bidang teknologi, arsitek, perancang, dan sebagainya.
4. **Air** : usaha jasa cleaning services, industri kecantikan, bisnis agen, kesehatan, dan sejenisnya.
5. **Kayu** : jasa keperawatan, bisnis pendidikan, bisnis floral, usaha garmen atau fashion, percetakan, bisnis traveling, dll.



### Yang harus dihindari dalam membuat logo

1. Garis yang terlalu tipis
2. Bergantung pada warna
3. Menggunakan inisial yang membingungkan
4. Tidak sesuai dengan jenis usahanya
5. Proporsi yang salah pada besar atau kecil

6. Terlalu ramai
7. Bentuk huruf yang iseng (tidak ada legibilitas)
8. Kurang imajinasi

### Contoh desain yang kurang bagus



### Jenis-jenis logo

#### 1. Word Mark

- Nama perusahaan digunakan seluruhnya untuk membentuk Logo.
- Pada jenis ini logo sama sekali tidak mengambil simbol atau gambar tertentu.
- Logo dirancang dengan cara membuat model Tulisan yang unik, atau membentuk simbol tersembuyi dari bentukan nama perusahaan.
- Contoh: Microsoft, Google, Fedex, Coca Cola, Disney dll.



#### 2. Pictorial Mark

- Sebuah gambar atau bentuk yang mudah dikenali digunakan untuk mewakili bisnis Anda.
- Jenis Logo ini menekankan pada nama perusahaan.
- Logo dirancang dari simbol atau gambar yang mewakili nama perusahaan.
- Kadang Logo diletakkan tanpa menuliskan Nama, karena dengan bentuk Logo, konsumen sudah mengenali nama perusahaan.
- Contoh: Garuda food, Garuda Indonesia, Firefox, Apple, dll.



### 3. Abstract Mark

- Bentuk abstrak atau simbol digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai bisnis Perusahaan.
- Jenis logo ini menekankan pada bidang usaha atau nilai filosofi terbentuknya perusahaan.
- Terkadang makna logo hanya diketahui oleh pemilik usaha.
- Tapi untuk meninggalkan kesan, Logo jenis ini selalu dibentuk dengan Unik.
- Contoh : Indosat, Pertamina, Sony Ericsson, Nike, dll.



### 4. Letter Form

- Inisial dari nama perusahaan digunakan untuk membuat logo.
- Jenis logo ini paling sering digunakan oleh perusahaan, karena mewakili nama perusahaan dan dibentuk dengan unik nan sederhana.
- Tapi logo ini sangat sulit dirancang, karena di dunia inisial perusahaan mempunyai banyak kesamaan.
- Contoh: Opera, Unilever, Internet Exploler, Mc Donalds, VW, dll



### 5. Emblem

- Bisnis diselimuti oleh elemen bergambar atau bentuk nama.
- Jenis logo ini sering digunakan Club-Club sepak bola, ataupun lembaga pemerintahan.

- Tapi tak jarang perusahaan menggunakan Logo yang mewakili usahanya.
- Logo ini dirancang dengan bentuk yang detail.
- Contoh: Ferrari, BMW, Starbucks, Harley Davidson, dll.



#### 6. Character

- Jenis Logo ini menekankan pada karakter perusahaan karakter atau maskot untuk mewakili bisnis perusahaan.
- Perusahaan yang menggunakan logo ini, seringkali mempunyai Maskot.
- Adakalanya dipakai untuk memeriahkan even pertandingan, sebagai promosi produk perusahaan secara terbuka.
- Contoh : Michelin, Hoka-Hoka Bento, KFC, dll.



#### 7. Web 2.0

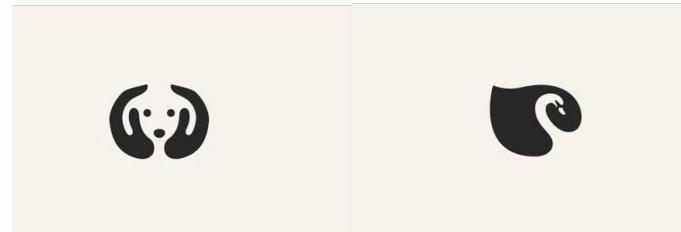
- Mewakili tren dari internet termasuk gradient, efek kaca, bentuk tombol, dll.
- Logo ini biasa digunakan oleh perusahaan berbasis teknologi, ataupun perusahaan yang merambah ke dunia Internet.
- Logo biasa dibentuk secara sederhana, tapi ditampilkan lebih modern dengan efek 3D.
- Contoh : YouTube, Skype, Wikipedia, dll.



## 10 tren terbaru desain logo

### 1. Negative Space

Disebut seperti itu karena dalam pembuatannya menggunakan gaya negative space, dan tanpa tambahan ornamen yang kompleks logo ini akan tetap terlihat indah.



### 2. Line Art

Style desain ini menciptakan bentuk logo yang terlihat bersih, karena logo dibuat hanya dengan garis-garis pen tool.



### 3. Dynamic Letterpress

Teknik yang memberikan efek kedalaman dan menciptakan shading pada logo.



### 4. Impossible Shape

Seperti judulnya, teknik ini membuat bentuk logo akan terlihat tidak mungkin jika diwujudkan dalam dunia nyata.



### 5. Gradient Mesh Technique

Teknik gradient mesh dapat menciptakan logo yang kaya akan warna.



## 6. Dual Impact

Gaya ini membuat logo terlihat memiliki 2 bentuk, yang sebenarnya juga dibuat menggunakan teknik negative space.



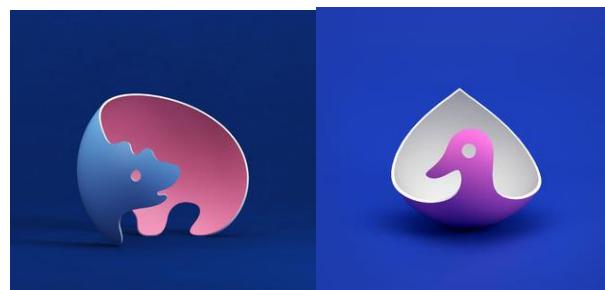
## 7. Geometric Abstract Polygon

Gaya yang sudah sangat umum dijumpai dalam desain logo.



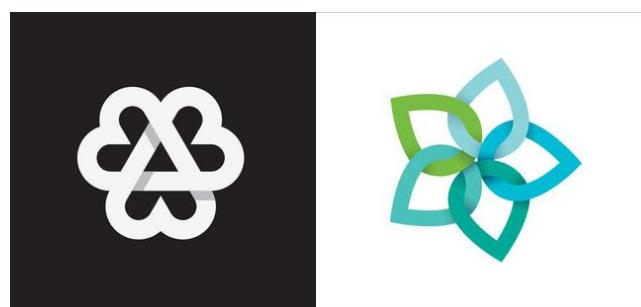
## 8. 3D in 2D

Logo dibuat menjadi 3D yang sebenarnya hanya berbentuk 2D



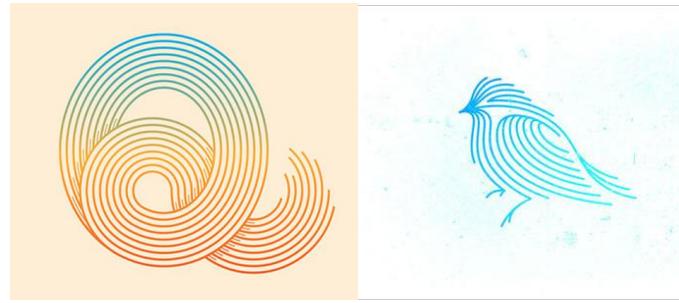
## 9. Overlap Technique

Elemen-elemen dalam logo saling tumpang tindih yang menjadikannya satu bentuk logo utuh.



## 10. Using Blends

Tekniknya hampir sama dengan logo dengan gaya line art, hanya saja pada kasus logo ini ada beberapa garis yang secara bersamaan digabung menjadi bentuk logo yang utuh.



### Contoh logo lainnya





## LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL

TAHUN 2015

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 Pengasih  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Kawijo No. 11, Kulon Progo

No	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif	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	-	50.000,00	-	-	50.000,00
	Jumlah						50.000,00

Mengetahui/menyetujui

Dosen Pembimbing Lapangan

Mahasiswa

PEMERINTAH  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK NEGERI 1  
PENGASIH  
Drs. Tri Subandi, M.Pd  
Dr. Eko Marpanjai, M.T.  
NIP. 19630327 198703 1 011

Agustina Rahayu  
NIM. 12520244038

## **SILABUS MATA PELAJARAN PENGOLAHAN CITRA DIGITAL (PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)**

Satuan Pendidikan : SMK / MAK  
Kelas : XI

### Kompetensi Inti

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

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

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

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
<p>lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
<p>3.1. Memahami anatomi font huruf pada tipografi</p> <p>4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p><b>Anatomi font huruf pada tipografi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian tipografi</li> <li>• Sejarah tipografi</li> <li>• Bentuk huruf</li> <li>• Pengukuran dalam tipografi</li> <li>• Perkembangan huruf</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian tipografi</li> <li>• Mendiskusikan sejarah tipografi</li> <li>• Mendiskusikan bentuk huruf</li> <li>• Mendiskusikan pengukuran dalam tipografi</li> <li>• Mendiskusikan perkembangan huruf</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian tipografi</li> <li>• Mengeksplorasi sejarah tipografi</li> <li>• Mengeksplorasi bentuk huruf</li> <li>• Mengeksplorasi pengukuran dalam tipografi</li> <li>• Mengeksplorasi perkembangan huruf</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Membuat laporan tentang anatomi font pada tipografi</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	8JP	

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
		<p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang tipografi dan bentuk huruf</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang tipografi dan bentuk huruf</p>			
3.2. Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi 4.2. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	<b>Klasifikasi huruf font pada tipografi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakteristik fisik huruf</li> <li>• Pedoman penggunaan huruf</li> <li>• Pemilihan huruf</li> <li>• Prinsip perancangan tipografi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan karakteristik fisik huruf</li> <li>• Mendiskusikan pedoman penggunaan huruf</li> <li>• Mendiskusikan pemilihan huruf</li> <li>• Mendiskusikan prinsip perancangan tipografi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Membuat laporan tentang klasifikasi font sesuai pedoman</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> </ul>	<b>12JP</b>	

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
		<p>karakteristik fisik huruf</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pedoman penggunaan huruf</li> <li>• Mengeksplorasi pemilihan huruf</li> <li>• Mengeksplorasi prinsip perancangan tipografi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang klasifikasi font pada tipografi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang klasifikasi font pada tipografi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
3.3. Memahami cara membuat desain teks 4.3. Membuat desain teks untuk keperluan tertentu.	<b>Membuat desain teks</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata letak berbagai unsur grafis</li> <li>• Unsur-unsur estetika</li> <li>• Elemen-elemen grafis</li> <li>• Prinsip-prinsip desain</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tata letak berbagai unsur grafis</li> <li>• Mendiskusikan unsur-unsur estetika</li> <li>• Mendiskusikan elemen-elemen grafis</li> <li>• Mendiskusikan prinsip-prinsip desain</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Membuat desain teks di kertas</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p>	<b>16JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>prinsip-prinsip desain</p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tata letak berbagai unsur grafis</li> <li>• Mengeksplorasi unsur-unsur estetika</li> <li>• Mengeksplorasi elemen-elemen grafis</li> <li>• Mengeksplorasi prinsip-prinsip desain</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata letak unsur grafis</li> <li>• Unsur-unsur estetika</li> <li>• Elemen-elemen grafis</li> <li>• Prinsip-prinsip desain</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tata letak unsur grafis</li> <li>• Unsur-unsur estetika</li> <li>• Elemen-elemen grafis</li> <li>• Prinsip-prinsip desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
<p>3.4. Memahami cara memberi efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks.</p> <p>4.4. Melakukan pengolahan teks (efek khusus).</p>	<p><b>Pemberian efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis efek pada teks</li> <li>• Pemberian efek pada teks</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan jenis-jenis efek pada teks</li> <li>• Mendiskusikan pemberian efek pada teks</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi jenis-jenis efek pada teks</li> <li>• Mengeksplorasi pemberian efek pada teks</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang proses pemberian efek pada teks</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pemberian efek pada teks</p>	<p><b>Tugas</b> Membuat desain teks pada kertas dilengkapi dengan efek</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	<b>12JP</b>	
<p>3.5. Memahami citra bitmap</p> <p>4.5. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra</p>	<p><b>Citra bitmap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian citra bitmap</li> <li>• Ciri-ciri citra bitmap</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai citra bitmap</p>	<p><b>Tugas</b> Membuat desain menggunakan aplikasi citra bitmap</p>	<b>32JP</b>	

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
bitmap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi pengolah citra bitmap</li> </ul>	<p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian citra bitmap</li> <li>• Mendiskusikan ciri-ciri citra bitmap</li> <li>• Mendiskusikan aplikasi pengolah citra bitmap</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian citra bitmap</li> <li>• Mengeksplorasi ciri-ciri citra bitmap</li> <li>• Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra bitmap</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang citra bitmap</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang citra bitmap</p>	<p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi</p> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
3.6. Memahami citra vektor 4.6. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra vektor	<b>Citra Vektor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian citra vector</li> <li>• Ciri-ciri citra vector</li> <li>• Aplikasi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai citra vektor</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Membuat laporan tentang citra vektor</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati</p>	<b>16JP</b>	

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
	pengolah citra vector	<p>citra vector</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan ciri-ciri citra vector</li> <li>• Mendiskusikan aplikasi pengolah citra vector</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian citra vector</li> <li>• Mengeksplorasi ciri-ciri citra vector</li> <li>• Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra vector</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang citra vektor</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang citra vektor</p>	<p>kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
3.7. Memahami cara menggabungkan gambar bitmap 4.7. Melakukan penggabungan citra bitmap	<b>Penggabungan gambar bitmap</b>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai gambar bitmap</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan prinsip penggabungan gambar bitmap</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Membuat gambar bitmap</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist</p>	<b>32JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan penggabungan bitmap</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi penggabungan bitmap</li> <li>Mengeksplorasi penggabungan bitmap</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang gambar bitmap</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang gambar bitmap</p>	<p>proses gambar</p> <p>prinsip gambar</p> <p>proses gambar</p> <p>lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
3.8. Memahami cara memberi efek pada gambar bitmap 4.8. Melakukan pengolahan citra bitmap (efek khusus)	<b>Pemberian efek pada gambar bitmap</b>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati gambar bitmap</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan jenis – jenis efek pada gambar bitmap</li> <li>Proses pemberian efek</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Membuat gambar bitmap yang dilengkapi efek</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau</p>	<b>24JP</b>	

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pokok</b>	<b>Pembelajaran</b>	<b>Penilaian</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
		<p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi jenis – jenis efek pada gambar bitmap</li> <li>• Mengeksplorasi proses pemberian efek</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan proses pemberian efek pada gambar bitmap</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang proses pemberian efek pada gambar bitmap</p>	<p>dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

**Nama** :  
**No. absen** :  
**Kelas** :

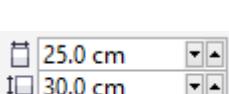
**Kerjakan soal-soal berikut dengan tepat dan benar.**

**A. Pilihan ganda**

1. Gambar yang terbentuk dari kumpulan titik-titik yang disebut pixel dalam suatu grid adalah ....
  - a. *Raster*
  - b. *Bitmap*
  - c. *Vektor*
  - d. *Dependent*
  - e. *Independent*
2. Dalam corel draw, untuk menggabungkan objek/tulisan dengan menggunakan tombol ....
  - a. *Blend*
  - b. *Weld*
  - c. *F12*
  - d. *Ctrl+K*
  - e. *Ctrl+G*
3. Kualitas gambar tergantung pada besarnya resolusi disebut dengan resolusi ....
  - a. *Raster*
  - b. *Pixel*
  - c. *Independent*
  - d. *Dependent*
  - e. *Element*
4. Gabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva untuk kemudian membentuk sebuah objek adalah ...
  - a. *Raster*
  - b. *Bitmap*
  - c. *Vektor*
  - d. *Dependent*
  - e. *Independent*
5. Sketsa atau gambar yang memiliki arti tertentu disebut dengan ...
  - a. *Objek*
  - b. *Logo*
  - c. *Desain*
  - d. *Simbol*
  - e. *Tanda*
6. Dalam corel draw untuk mengubah gambar bitmap menjadi vector kita dapat menggunakan tombol ....
  - a. *Edit bitmap*
  - b. *Trace bitmap*
  - c. *Extrude*
  - d. *Blend*
  - e. *Preset*

7. Dalam membuat teks outline ganda tombol Ctrl+K digunakan untuk ....
  - a. Menggabungkan kedua objek
  - b. Memisahkan kedua objek
  - c. Menyeleksi kedua objek
  - d. Memberi outline
  - e. Menghilangkan warna
8. Dalam pembuatan logo hal-hal yang perlu dihindari adalah ....
  - a. Terlalu ramai
  - b. Garis yang terlalu tipis
  - c. Bergantung pada warna
  - d. Semua jawaban salah
  - e. Semua jawaban benar

9.  digunakan untuk ....
- a. Membuat wordart
  - b. Membuat teks
  - c. Membuat gambar
  - d. Membuat tabel
  - e. Mewarnai teks

10.  digunakan untuk ....
- a. Mengatur ukuran kertas
  - b. Mengatur ukuran objek
  - c. Mengatur ukuran
  - d. Membuat kertas menjadi landscape
  - e. Membuat kertas menjadi portrait

## B. Essay

1. Jelaskan langkah membuat efek-efek berikut ini :
  - a. Teks outline ganda
  - b. Teks menyala
2. Lengkapilah table perbedaan berikut ini dengan tepat dan benar.

No.	Keterangan	Citra Bitmap	Citra Vektor
1	Besar ukuran file	..... ..... .....	..... ..... .....
2	Teknik penyajian gambar	..... ..... .....	..... ..... .....
3	Ketajaman gambar ketika diperbesar	..... ..... .....	..... ..... .....
4	Ukuran file	..... ..... .....	..... ..... .....
5	Detail warna dan gambar	.....	.....

		..... ..... .....	..... ..... .....
6	Resolusi	..... ..... .....	..... ..... .....

3. Sebutkan aplikasi grafis berbasis bitmap! (minimal 3)
4. Sebutkan aplikasi grafis berbasis vektor! (minimal 3)
5. Sebutkan jenis-jenis logo! (minimal 3)