

LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
INTERNATIONAL MOBILITY PROGRAM
DI KOLEJ VOKASIONAL KLUANG
Km 3, Jalan Mengkibol, 86000 Kluang, Johor Darul Takzim, Malaysia



Disusun oleh:
SITI FADHILAH
12520241040

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
BEKERJASAMA DENGAN
FAKULTI PENDIDIKAN TEKNIKAL DAN VOKASIONAL
UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA
2015

LEMBAR PENGESAHAN

Pengesahan laporan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Internasional di Kolej Vokasional Kluang, Km 3, Jalan Mengkibol, 8600 Kluang, Johor Darul Ta'zim, Malaysia.

Nama : Siti Fadhilah
NIM : 12520241040
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Telah melaksanakan kegiatan PPL Internasional di Kolej Vokasional Kluang, Km 3, Jalan Mengkibol, 8600 Kluang, Johor Darul Ta'zim, Malaysia. dari tanggal 10 Agustus s.d 02 September 2015. Hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, September 2015

Mengetahui,

Pengarah

Kolej Vokasional Kluang

Guru Pembimbing



PN.HJH NORHAYATI BINTI ABDUL RAHMAN
NO.KAD PENGENALAN.
691126035176

PN. SARIMAH BINTI SABRI
NO.KAD PENGENALAN.
620330016310

Dosen Pembimbing Lapangan

SUKASWANTO, M.Pd.
NIP. 19581217 198503 1002

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga kegiatan serta penyusunan laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Internasional Tahun 2015 ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Laporan ini merupakan wujud pertanggungjawaban penyusun setelah melaksanakan kegiatan PPL Internasional di Kluang, Johor Darul Takzim, Malaysia.

Kegiatan PPL Internasional telah penyusun laksanakan mulai tanggal 9 Agustus sampai dengan 2 September 2015. Penyusun melaksanakan PPL di Jurusan Multimedia Kreatif (Animasi), Kolej Vokasional Kluang, Malaysia.

Sepanjang pelaksanaan PPL internasional, penyusun memperoleh banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd, M. A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Dr. M. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Prof. Madya Dr. Razali bin Hassan. Selaku Dekan Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia,
4. Dr. H. Sunaryo Soenarto, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,
5. Sukaswanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan.
6. Pn. Hjh Norhayati binti Abdul Rahman selaku Pengarah Kolej Vokasional Kluang,

7. Pn. Sarimah binti Sabri selaku guru pembimbing lapangan,
8. Orang tua dan keluarga tercinta.
9. Teman-teman seperjuangan Praktik Pengalaman Lapangan,
10. Pelajar Tahun 1 dan Tahun 2 Multimedia Kreatif (Animasi),
11. Seluruh pihak yang membantu penyusun dalam melaksanakan PPL Internasional yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyajian laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahannya. Oleh karena itu, penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penyusun memohon maaf atas kesalahan dan kekurangan dan laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penyusun khususnya.

Yogyakarta, September 2015

Penyusun

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	1
A. Latar Belakang dan Tujuan Pelaksanaan PPL Internasional	1
B. Pentingnya PPL Bagi Mahasiswa	2
C. Garis Besar Program Kerja	3
BAB II PELAKSANAAN PPL	5
A. Sistem Pendidikan dan Kurikulum di Malaysia	5
B. Persiapan PPL	12
C. Praktik Manajemen Persekolahan	24
D. Praktik Mengajar	26
E. Permasalahan dan Pemecahan	30
BAB III PENUTUP	33
A. Kesimpulan	34
B. Saran	35
DAFTAR PUSTAKA.....	36
LAMPIRAN	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Lokasi Penempatan PPL Intenasional	2
Tabel 2. Jadwal Kegiatan PPL Intenasional.....	3
Tabel 3. Jadwal Praktik Mengajar PPL Intenasional.	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Matriks Rencana dan Pelaksanaan PPL Internasional	38
Lampiran 2. Silabus	39
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	84
Lampiran 4. Jadwal Mengajar	102
Lampiran 5. Jadwal Kelas.....	103
Lampiran 6. Dokumentasi Pembelajaran.....	104
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan	106
Lampiran 8. Biodata Guru Pembimbing.....	107
Lampiran 9. Biodata Mahasiswa.....	108
Lampiran 10. Struktur Organisasi	110
Lampiran 11. Kalender Akademik	111
Lampiran 12. Sertifikat	112
Lampiran 13. Bukti Pembelajaran.....	114
Lampiran 14. Lembar Penilaian Siswa	121

LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) INTERNATIONAL MOBILITY PROGRAM DI KOLEJ VOKASIONAL KLUANG

Oleh :

Siti Fadhilah

NIM. 12520241040

ABSTRAK

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Internasional merupakan kegiatan latihan, merencanakan, latihan mengajar, dan mengevaluasi proses pembelajaran teori dan pembelajaran laboratorium bersifat kurikuler yang dilaksanakan oleh mahasiswa terpilih suatu Program Studi Kependidikan Fakultas Teknik (FT) Universitas Negeri Yogyakarta. PPL Internasional ini bertujuan untuk memberikan pengalaman mahasiswa FT UNY untuk mengajar teori dan atau praktik pada bidang keahlian yang sesuai dengan program studi mahasiswa, meningkatkan kemampuan dan ketrampilan mengajar mahasiswa FT UNY dalam mengelola pembelajaran vokasi, memberikan wawasan dan konsep pendidikan vokasi di Malaysia, dan mengenalkan budaya dan pendidikan vokasi di Malaysia.

Sekolah yang digunakan sebagai tempat PPL Internasional ini adalah Kolej Vokasional Kluang yang dilaksanakan mulai tanggal 10 Agustus sampai dengan 2 September 2015. Wujud pelaksanaan PPL Internasional ini adalah mengajar di kelas sesuai jadwal yang sudah ditentukan. Pengajaran di kelas pada kegiatan PPL Internasional ini dilakukan 7 kali pertemuan, sedangkan kelas yang diajar sebanyak 1 kelas, yaitu Tahun 1 unit Multimedia Kreatif (Animasi). Adapun, mata pelajaran yang diampu adalah *Digital Illustration* dan *Film Language*. Metode yang digunakan dalam pengajaran di kelas, antara lain praktik, presentasi, dan penugasan. Untuk mendukung kegiatan pembelajaran digunakan beberapa media, antara lain audio, gambar dan berbagai media lain. Banyak kendala dan hambatan selama waktu dilaksanakannya PPL Internasional, akan tetapi hal ini merupakan suatu proses untuk menuju yang lebih baik.

Secara umum pelaksanaan PPL Internasional di Kolej Vokasional Kluang dapat berjalan dengan baik dan lancar, dengan hasil bagi mahasiswa mendapatkan pengalaman mengajar di Malaysia dengan segala perbedaan budayanya yang melatih mahasiswa untuk beradaptasi dengan cepat, memberikan pengalaman bagaimana menghadapi masalah dalam kegiatan belajar mengajar, dan bagaimana menghadapi siswa di dalam kelas. Adanya kerjasama, kerja keras, tanggung jawab, serta kedisiplinan sangat mendukung terlaksananya program-program PPL Internasional dengan sukses. Dengan terselesaikannya kegiatan PPL Internasional ini diharapkan dapat menciptakan tenaga pendidik yang berkualitas dan profesional.

Kata Kunci : Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), Proses Pembelajaran

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang dan Tujuan Pelaksanaan PPL Internasional

Praktik pengalaman lapangan merupakan salah satu mata kuliah wajib lulus yang harus ditempuh oleh mahasiswa program studi S1 kependidikan di Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Mata kuliah ini membekali mahasiswa program S1 kependidikan untuk mampu mengembangkan kompetensi dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran, agar siap menjadi pendidik vokasi yang professional.

Dalam upaya meningkatkan bobot dan kualitas pelaksanaan praktik pengalaman lapangan (PPL), Fakultas Teknik UNY bekerja sama dengan Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional Universiti Tun Hussein Onn Malaysia (UTHM) dalam kegiatan PPL di mana mahasiswa UNY diberi kesempatan untuk melaksanakan praktik pengalaman lapangan di Kolej Vokasional di Malaysia. Dengan kegiatan PPL Internasional tersebut diharapkan misi UNY menuju *world class university* khususnya dalam menyiapkan dan menghasilkan pendidik vokasi yang profesional berwawasan global dapat terealisasi. Maka dari itu, memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa tentang proses pembelajaran dan atau kegiatan kependidikan lainnya amatlah penting. Mahasiswa diterjunkan ke sekolah mitra ke luar negeri seperti Kolej Vokasional dalam kegiatan PPL ini dalam jangka waktu tertentu untuk dapat mengamati, mengkaji, dan

mempraktikkan kompetensi – kompetensi sebagai guru vokasi. Pengalaman mengajar teori maupun mengajar praktik adalah kompetensi awal yang dibutuhkan untuk membentuk calon guru vokasi yang kompeten dan bertanggung jawab sebagai guru vokasi yang profesional.

Adapun tujuan dilaksanakannya PPL Internasional adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman mahasiswa FT UNY untuk mengajar teori dan atau prktik pada bidang keahlian yang sesuai dengan program studi mahasiswa.
2. Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan mengajar mahasiswa FT UNY dalam mengelola pembelajaran vokasi.
3. Memberikan wawasan dan konsep pendidikan vokasi di Malaysia.
4. Mengenalkan budaya dan pendidikan vokasi di Malaysia.

B. Pentingnya PPL Bagi Mahasiswa

PPL (Praktik Mengajar) merupakan salah satu mata kuliah wajib lulus yang harus ditempuh setiap mahasiswa program studi S1 kependidikan. Mata kuliah PPL membekali mahasiswa program studi S1 kependidikan untuk mampu mengembangkan kompetensi dalam merencanakan, melaksanakan, membimbing, dan menilai pembelajaran, agar siap menjadi pendidik vokasi yang profesional. Beban studi mata kuliah PPL merupakan mata kuliah lapangan setara dengan 3 SKS. PPL bertujuan untuk memberi latihan awal kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian melalui kegiatan praktik pembelajaran nyata di sekolah.

C. Garis Besar Program Kerja

Program PPL Internasional dilaksanakan tanggal 8 Agustus sampai dengan 4 September 2015. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa ditempatkan di 4 Kolej Vokasional yang tersebar di wilayah Johor. Berikut adalah daftar penempatan mahasiswa di masing-masing kolej :

Tabel 1 . Daftar Lokasi Penempatan PPL Internasional

No	Kolej	Mahasiswa
1	Kolej Vokasional Batu Pahat	Muhammad Mukhtar Bukhori
		Yusi Dwiarsida Anggraini
		Meida Mangesti
2	Kolej Vokasional Kluang	Joko Sulistyo
		Siti Fadhilah
		Faizal Guntur Pratama
3	Kolej Vokasional Muar	Arif Wahyu Saputro
		Ayud Pranata
4	Kolej Vokasional (ert) Azizah	Eka Sri Wahyuni

Masing-masing mahasiswa ditempatkan di jabatan yang berbeda-beda serta memperoleh guru pembimbing sesuai jabatan yang ditempati. Selain menjadi pembimbing dalam melaksanakan praktik mengajar, guru pembimbing juga berperan sebagai penilai atas kinerja mahasiswa selama melaksanakan PPL. Pelaksanaan PPL Internasional di tiap kolej terdiri dari kegiatan akademik berupa mengajar di kelas serta kegiatan non akademik yang dapat berupa keikutsertaan mahasiswa dalam berbagai kegiatan yang dilaksanakan kolej.

Tabel 2. Jadwal kegiatan PPL Internasional

No	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Tempat
1.	Pemberangkatan	8 Agustus 2015	Yogyakarta
2.	Penyambutan dan perkenalan serta penerjunan ke Kolej	9 Agustus 2015	UTHM
3.	Observasi	10 Agustus 2015	KV Kluang
6.	Praktik mengajar (PPL)	11 Agustus – 2 September 2015	KV Kluang
7.	Acara dengan internal UTHM dan presentasi	3 September 2015	UTHM
8.	Kepulangan ke UNY	4 September 2015	Senai, Johor

BAB II

PELAKSANAAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN

A. Sistem Pendidikan dan Kurikulum di Malaysia

Di Malaysia, dasar pendidikan mempunyai peranan yang amat penting dalam menentukan segala tujuan sistem pendidikan negara yang mana dasar ini dikenali sebagai “Dasar Pendidikan Kebangsaan”. Dasar Pendidikan Kebangsaan mula-mula dilaksanakan di negara ini dalam tahun 1957. Umumnya, terdapat 3 tujuan utama yang terkandung dalam dasar pendidikan kebangsaan ini. Pertama, tujuan dasar pendidikan diadakan adalah untuk mewujudkan satu sistem pelajaran yang dapat memenuhi keperluan negara dan menggalakkan perkembangan kebudayaan, sosial, ekonomi dan politik. Kedua, untuk menghasilkan pelajar yang berdisiplin serta mematuhi dan menghormati kedua ibu bapak mereka di mana prinsip ini sejajar dengan dasar dan polisi pendidikan untuk mengadakan proses pengajaran dan pembelajaran yang cakap dan efisien dengan keperluan untuk mengelakkan perbelanjaan awam yang tidak tersusun. Yang ketiga, hanya untuk memastikan agar dasar ini dapat dilaksanakan dengan berkesan khususnya dalam menentukan perkembangan sistem pendidikan yang progresif dan bahasa kebangsaan dijadikan sebagai bahasa pengantar yang utama.

Sebagian besar anak-anak Malaysia mulai bersekolah pada usia tiga sampai enam tahun, di Taman Kanak-Kanak. Sebagian besar taman kanak-

kanak dijalankan pihak swasta, tetapi ada sedikit taman kanak-kanak yang dijalankan pemerintah.

Anak-anak mulai bersekolah dasar pada usia tujuh tahun selama enam tahun ke depan. Terdapat dua jenis utama sekolah dasar yang dijalankan pemerintah. Sekolah berbahasa asli (Sekolah Jenis Kebangsaan) menggunakan bahasa Tiongkok atau bahasa Tamil sebagai bahasa pengantar. Sebelum melanjutkan ke tahap pendidikan sekunder, siswa-siswi di kelas 6 disyaratkan untuk mengikuti Ujian Prestasi Sekolah Dasar (Ujian Pencapaian Sekolah Rendah, UPSR). Sebuah program yang disebut Penilaian Tahap Satu, PTS digunakan untuk mengukur kemampuan siswa-siswi yang cerdas, dan memungkinkan mereka naik dari kelas 3 ke kelas 5, meloncati kelas 4. Tetapi, program ini dihapus pada 2001.

Pendidikan tahap dua di Malaysia dilaksanakan di dalam Sekolah Menengah Kebangsaan (setara SMP dan SMA di Indonesia) selama lima tahun. Sekolah Menengah Kebangsaan menggunakan bahasa Malaysia sebagai bahasa pengantar. Khusus mata pelajaran Matematika dan Sains juga bahasa non-Melayu, ini berlaku mulai tahun 2003, dan sebelum itu semua pelajaran non-bahasa diajarkan di dalam bahasa Malaysia. Di akhir *Form Three*, yaitu kelas tiga, siswa-siswi diuji di dalam Penilaian Menengah Rendah, PMR. Di kelas lima pendidikan tahap dua (*Form Five*), siswa-siswi mengikuti ujian Ijazah Pendidikan Malaysia.

Pendidikan tahap dua nasional Malaysia dibagi ke dalam beberapa jenis, yaitu *National Secondary School* (Sekolah Menengah Kebangsaan), *Religious Secondary School* (Sekolah Menengah Agama), *National-Type Secondary School* (Sekolah Menengah Jenis Kebangsaan) yang juga disebut *Mission School* (Sekolah Dakwah), *Technical School* (Sekolah Menengah Teknik), Sekolah Berasrama Penuh, dan *MARA Junior Science College* (Maktab Rendah Sains MARA).

Juga terdapat 60 *Chinese Independent High School* di Malaysia, yang sebagian besar di antaranya berbahasa pengantar bahasa Tiongkok. *Chinese Independent High School* dipantau dan distandardisasi oleh *United Chinese School Committees' Association of Malaysia* (UCSCAM, lebih lazim disebut di dalam bahasa Tiongkok, Dong Zong), tetapi, tidak seperti sekolah pemerintah, tiap-tiap sekolah independen bebas menentukan keputusan. Belajar di sekolah independen memerlukan waktu 6 tahun untuk tamat, terbagi ke dalam Tahap Junior (3 tahun) dan Tahap Senior (3 tahun). Siswa-siswi akan mengikuti uji standardisasi yang diadakan oleh UCSCAM, yang dikenal sebagai *Unified Examination Certificate* (UEC) (Ijazah Pengujian Bersama) di Menengah Junior 3 (setara Penilaian Menengah Rendah) dan Menengah Senior 3 (setara tahap A). Sejumlah sekolah independen mengadakan kelas-kelas berbahasa Malaysia dan berbahasa Inggris.

Sebelum pengenalan sistem matrikulasi, siswa-siswi yang hendak memasuki universitas publik harus menyelesaikan 18 bulan tambahan sekolah

sekunder di *Form Six* (kelas 6) dan mengikuti Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia, STPM; yang setara *British Advanced* atau tahap 'A'. Karena pengenalan program matrikulasi sebagai alternatif bagi STPM pada 1999, siswa-siswi yang menamatkan program 12 bulan di perkuliahan matrikulasi dapat mendaftar di universitas lokal. Tetapi, di dalam sistem matrikulasi, hanya 10% dari bangku yang tersedia bagi siswa-siswi non-Bumiputra dan sisanya untuk siswa-siswi Bumiputra.

Terdapat universitas publik seperti Universitas Malaya, Universitas Sains Malaysia, Universitas Putra Malaysia, Universitas Teknologi Malaysia, Universitas Teknologi Mara, dan Universitas Kebangsaan Malaysia. Universitas swasta juga mendapatkan reputasi yang cukup untuk pendidikan bermutu internasional dan banyak siswa-siswi dari seluruh dunia berminat memasuki universitas-universitas itu. Misalnya Multimedia University, Universitas Teknologi Petronas, dan lain-lain. Sebagai tambahan, empat universitas bereputasi internasional telah membuka kampus cabangnya di Malaysia sejak 1998. Sebuah kampus cabang dapat dilihat sebagai 'kampus lepas pantai' dari universitas asing, yang memberikan kuliah dan penghargaan yang sama seperti kampus utamanya. Siswa-siswi lokal maupun internasional dapat meraih kualifikasi asing identik ini di Malaysia dengan biaya rendah. Kampus cabang universitas asing di Malaysia adalah: Monash University Malaysia Campus, Curtin University of Technology Sarawak Campus, Swinburne University of Technology Sarawak Campus, dan University of Nottingham Malaysia Campus.

Sebagai tambahan untuk Kurikulum Nasional Malaysia, Malaysia memiliki sekolah internasional. Sekolah internasional memberi para siswa kesempatan untuk mempelajari kurikulum dari negara lain.

Sekolah vokasional atau kolej vokasional sendiri adalah sekolah-sekolah yang menawarkan kemahiran daripada pendidikan akademik. Di Malaysia, pendidikan jenis ini lebih ditunjukkan kepada pelajar berprestasi rendah. Namun, dengan kebijakan baru kerajaan telah meningkatkan pendidikan vokasional ke tahap yang lebih tinggi dan tidak lagi dianggap sebagai pendidikan kelas dua.

Pusat-pusat latihan vokasional di Malaysia ditawarkan untuk dua peringkat; peringkat rendah dan peringkat tinggi. Pusat pendidikan vokasional peringkat rendah dipanggil sekolah menengah vokasional atau sekolah menengah teknik di mana pelajar dapat merancang karir mereka lebih awal.

Pelajar-pelajar sekolah menengah tingkatan tiga akan mendaftar sesuai kursus yang mereka minati. Laman permohonan ini biasanya dibuat setelah pelajar-pelajar menerima keputusan peperiksaan percobaan Penilaian Menengah Rendah (PMR).

Pusat latihan vokasional peringkat rendah terbahagi kepada dua jenis, yaitu Sekolah Menengah Teknik, dan Sekolah Menengah Vokasional. Sekolah teknik biasanya memerlukan pencapaian akademik yang lebih baik. Mata pelajaran yang diajar di sekolah menengah teknik lebih menjurus kepada teori daripada praktikal. Pelajar-pelajar sekolah menengah jenis ini

dibentuk supaya menjadi ahli atau memegang peranan besar dalam bidang mereka. Walau, ada juga lulusan sekolah menengah teknik yang menjadi mekanik misalnya, karena mereka mengambil jurusan kejuruteraan mekanikal. Antara subjek yang dimuatkan dalam silabius ialah fisika, kimia, biologi dan lukisan kejuruteraan. Subjek-subjek ini bisa berubah mengikut kursus yang ditawarkan.

Pada awalnya, sekolah vokasional menyediakan latihan kemahiran selama dua tahun. Kandungan pelajarannya terdiri daripada ilmu dasar (teori) dan amali (praktik). Pelajar-pelajar sekolah vokasional akan mengambil ujian Sijil Pelajaran Malaysia Vokasional (SPMV) pada penghujung akhir pelajaran semetara siswa sekolah teknik yang akan mengambil SPM seperti siswa sekolah menengah lain (kebangsaan, sukan, agama, asrama penuh). Sekolah vokasional juga ada menawarkan satu lagi aliran yaitu kemahiran. Aliran kemahiran disediakan untuk keperluan pelajar-pelajar yang berprestasi rendah. Pelajar aliran kemahiran diajar secara praktik atau kerja tangan sepenuhnya. Mereka akan turut mempelajari beberapa mata pelajaran pokok seperti bahasa Melayu, matematika dasar, Bahasa Inggris komunikasi dasar dan pendidikan Islam. Pada penghujung semester terakhir setelah dua tahun menjalani latihan, pelajar aliran kemahiran akan mengambil peperiksaan Sijil Kemahiran Malaysia (SKM) Tahap 1.

Dalam kebijakan baru pendidikan negara, kerajaan Malaysia telah menaikkan taraf semua sekolah menengah vokasional di Malaysia. Ini bermakna sekolah menengah vokasional menjadi kolej vokasional mulai

tahun 2012. Jangka masa latihan telah diperpanjang dari dua tahun menjadi empat tahun dan pelajar akan mengikuti ujian untuk mendapatkan Diploma Vokasional Malaysia (DVM). Pelajar boleh melanjutkan ke kolej ini selepas tamat tingkatan tiga.

Bagi lulusan SPM yang tidak mengikuti pusat latihan vokasional selepas PMR, mereka boleh mendaftar ke institusi kemahiran selepas SPM inilah yang disebut kursus kemahiran peringkat tinggi. Untuk peringkat tinggi, ada beberapa institusi yang menawarkan pendidikan kemahiran seperti politeknik, Institut Latihan Perindustrian (ILP), Institut Kemahiran Belia Negara (IKBN), Kolej Komuniti Kementerian Pengajian Tinggi, Jabatan Pertauliahan dan Kemahiran Lanjutan (CIAST), Pusat Latihan Teknologi Tinggi (ADTEC), Institut Kemahiran Mara (IKM) dan lain-lain. Pusat seperti politeknik menawarkan diploma tetapi kebanyakan institusi kemahiran selepas SPM hanya menawarkan peringkat sijil. Selain itu, ada banyak kolej swasta yang menawarkan latihan kemahiran peringkat sijil (Sijil Kemahiran Malaysia ataupun Sijil Modular Kebangsaan). Walau bagaimanapun, kebanyakannya hanya menawarkan sehingga SKM Tahap 2 berbanding institusi kerajaan yang menyediakan sehingga sijil lanjutan (sijil penuh) SKM Tahap 3.

B. Persiapan Praktik Pengalaman Lapangan.

1. Pembelajaran Mikro

Mahasiswa program studi kependidikan UNY diwajibkan menempuh mata kuliah praktik pengalaman lapangan. Namun, untuk menempuh mata kuliah tersebut mahasiswa dibekali dengan pembelajaran mengenai merencanakan, melaksanakan pelajaran serta melakukan evaluasi melalui mata kuliah pembelajaran mikro.

Pembelajaran mikro merupakan mata kuliah wajib yang ditempuh sebagai syarat dalam pelaksanaan PPL. Mata kuliah ini dilaksanakan pada semester VI sebelum PPL dilaksanakan. Mahasiswa diberikan pengalaman mengajar pada kelompok kecil dengan rekan sesama mahasiswa sebelum melaksanakan pengajaran sesungguhnya di sekolah.

Keterampilan yang diajarkan dalam pembelajaran mikro meliputi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), memilih metode pembelajaran yang sesuai, membuka kegiatan pembelajaran, menutup kegiatan pembelajaran, menyampaikan materi kepada siswa, memberikan pertanyaan kepada siswa, menjawab pertanyaan, mengontrol kelas dan keterampilan menggunakan media pembelajaran.

2. Proses Seleksi

Proses seleksi dalam program PPL Internasional UNY-UTHM meliputi: 1) Seleksi melalui IPK dan skor TOEFL. IPK Minimal 3.00 (maksimum 4) dan skor TOEFL minimal 425. 2) Wawancara dan presentasi pembelajaran mikro

3. Pembekalan

Kegiatan pembekalan bertujuan untuk menyiapkan mahasiswa untuk mengajar di tingkat internasional. Kegiatan ini dilaksanakan di Fakultas Teknik UNY bekerja sama dengan Pusat PPL LPPMP dan Kantor Urusan Internasional dan Kerjasama UNY. Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari dari tanggal 30 Juni 2015 sampai 2 Juli 2015, adapun materi yang diajarkan adalah sistem pendidikan di Malaysia, kesiapan mengajar, *English for Teaching*, perbedaan kebudayaan dan seni budaya (*cross-culture understanding*), dan berbagi pengalaman PPL Internasional dengan peserta PPL Internasional tahun sebelumnya.

4. Orientasi dan Observasi Sekolah

Orientasi dan observasi sekolah mulai dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2015. Kegiatan orientasi dan observasi sekolah diisi dengan pengenalan dengan guru-guru Kolej Vokasional Kluang. Observasi dan orientasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui iklim pembelajaran beserta komponennya di Unit Multimedia Kreatif (Animasi) seperti suasana kelas, metode mengajar guru, silabus, RPP, materi serta sistem penilaian yang digunakan di KV Kluang, terutama di Unit Multimedia Kreatif (Animasi).

a. Keadaan Fisik Sekolah

Kolej Vokasional Kluang merupakan salah satu dari 24 Kolej Vokasional yang didirikan di seluruh Malaysia di bawah pinjaman Bank Dunia. Sekolah Menengah Vokasional Kluang terletak pada satu

kawasan seluas 6 hektar di tepi jalan utama Kluang-Renggam (Jalan Mengkibol) kira-kira 3 km dari pusat kota. Kolej Vokasional Kluang memiliki fasilitas – fasilitas yang mendukung proses pembelajaran dan proses di luar pembelajaran. Fasilitas – fasilitas yang terdapat di Kolej Vokasional Kluang adalah sebagai berikut:

- 1) Kelas Teori
- 2) Bengkel Praktik
- 3) Perpustakaan
- 4) Chrome Lab.
- 5) Internet melalui jaringan wifi
- 6) Klinik
- 7) Kantin
- 8) Koperasi
- 9) Bilik Gerakan
- 10) Bilik Dewan
- 11) Bilik Guru
- 12) Bilik Pengarah
- 13) Kantor Administrasi
- 14) Lapangan Tempat Berhimpun
- 15) Toilet
- 16) Lapangan Futsal
- 17) Lapangan Voli
- 18) Lapangan Sepak Bola

- 19) Lapangan Rugby
- 20) Asrama Putra
- 21) Asrama Putri
- 22) Surau
- 23) Dewan Makan
- 24) Pos Keamanan
- 25) Tempat Parkir
- 26) Tangki Air Minum gratis
- 27) Bis kapasitas 52 tempat duduk
- 28) Van kapasitas 10 tempat duduk

Selain fasilitas – fasilitas di atas, masih terdapat fasilitas – fasilitas non fisik yang diberikan dari sekolah kepada siswa dalam hal meningkatkan prestasi belajarnya.

b. Organisasi Sekolah

Pada bagian ini, dijelaskan mengenai organisasi sekolah yang terdapat di Kolej Vokasional Kluang. Kolej Vokasional Kluang dipimpin oleh seorang Pengarah (Kepala Sekolah) yakni Pn. Hjh Norhayati binti Abdul Rahman. Pengarah mengepalai tiga sub divisi, di mana Timbalan Pengarah Akademik diketuai oleh Tn. Hj Dr Abd. Aziz bin Sahat Ashari, Ketua Jaminan Kualiti adalah En. Zulkifli bin Yusoff, dan Tim Pengarah Sokongan Akademik diketuai oleh En. Eshak bin Khamis.

Sementara untuk Unit Multimedia Kreatif (Animasi) sendiri berada di bawah Jabatan Teknologi Maklumat dan Komunikasi yang diketuai oleh Pn. Sarimah binti Sabri, dengan Ketua Unit Multimedia Kreatif (Animasi) adalah Pn. Nur Amelia binti Alel.

c. Kursus-kursus yang Ditawarkan

Di Kolej Vokasional Kluang menawarkan 11 jenis kursus, yaitu:

- 1) Teknologi Pembinaan
- 2) Permesinan Industri
- 3) Teknologi Kimpalan
- 4) Teknologi Automatif
- 5) Teknologi PPU (*Air Conditioner*)
- 6) Teknologi Elektrik
- 7) Teknologi Eletronik
- 8) Sistem Komputer dan Rangkaian
- 9) Multimedia Kreatif (Animasi)
- 10) Pengurusan dan Perniagaan
- 11) Perakaunan

d. Proses Kegiatan Belajar Mengajar

Tujuan dari observasi proses kegiatan belajar mengajar ini adalah untuk mencari pengetahuan dan pengalaman sebelum memulai praktik mengajar di kelas. Observasi kelas ini dilakukan dari tanggal 12 hingga 13 Agustus 2015 di Makmal Multimedia Kreatif (Animasi). Sedangkan kelas yang diamati adalah kelas Tahun 1 MKA (

Multimedia Kreatif (Animasi) Semester 2 kelas *Digital Illustration* yang diampu oleh Pn. Nur Amelia binti Alel. Dalam observasi kelas ini didapat berbagai macam hal. Namun ada beberapa hal yang menjadi sorotan utama, yakni cara membuka pelajaran, cara penyampaian materi, metode pembelajaran yang digunakan, bahasa yang digunakan di kelas, alokasi waktu belajar mengajar, manajemen kelas, materi pembelajaran, dan cara menutup pembelajaran. Selain itu, dalam observasi ini juga memperhatikan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan serta cara penilaian terhadap hasil kerja siswa.

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP atau *lesson plan* yang digunakan di Kolej Vokasional Kluang mengacu pada kurikulum yang digunakan di Malaysia. RPP dibuat sendiri oleh guru dan dibuat pada awal tahun sebelum kegiatan belajar mengajar untuk satu semester dimulai. Unsur yang harus ada di dalam sebuah RPP adalah standar kompetensi, kriteria pencapaian, tugas utama / proses dan bahan sumber belajar. Selain itu dalam setiap pertemuan, guru juga harus menuliskan refleksi yang menggambarkan situasi selama proses belajar mengajar berlangsung, masalah yang muncul, dan solusi pemecahannya ke depan jika masalah tersebut kembali dihadapi.

2) Observasi kelas

a) Membuka Pelajaran (Opening Class)

Proses membuka pelajaran di Kolej Vokasional Kluang adalah sebagai berikut:

- i. Guru masuk kelas terlebih dahulu.
- ii. Salah seorang siswa (ketua kelas) berdiri dan mengomando seluruh siswa di kelas untuk berdiri
- iii. Ketua kelas memimpin seluruh siswa untuk memberikan salam kepada guru dan memimpin doa
- iv. Guru mempersilakan siswa untuk duduk.
- v. Proses pembelajaran dimulai

Selain itu, setelah guru mempersilakan siswa untuk duduk dan menyiapkan diri untuk proses pembelajaran, guru akan memberikan pengantar materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru juga mengajak siswanya untuk mengingat kembali materi pada pertemuan sebelumnya agar dapat dihubungkan dengan materi yang akan diajarkan. Dalam memberikan pengantar, guru akan memberikan contoh – contoh yang nyata dalam kehidupan sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang akan disampaikan oleh guru. Selain itu, guru juga memberikan motivasi – motivasi agar siswa tetap semangat untuk belajar.

b) Penyajian Materi

Guru menjelaskan tentang konsep disertai dengan contoh. Konsep serta materi yang diajarkan biasanya berhubungan dengan materi yang sebelumnya diajarkan. Sehingga ada kontinuitas dari materi – materi yang sebelumnya pernah diajarkan. Setelah diberikan konsep, guru mempersilakan siswa untuk melakukan praktik. Selama praktik, siswa diawasi oleh guru. Selama praktik itu pula, guru juga memberikan materi – materi tambahan yang berhubungan dengan materi yang sedang diajarkan.

c) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas adalah metode demonstrasi. Guru memberi tahu bagaimana langkah untuk mengerjakan praktik selanjutnya siswa akan melakukan praktik seperti yang sudah dicontohkan oleh gurunya. Guru juga menyiapkan lembar kerja yang harus dikerjakan oleh siswa selama jam pelajaran.

d) Penggunaan Bahasa di Kelas

Komunikasi di sebagian besar kelas sudah menggunakan bahasa Melayu, namun terkadang guru juga harus menjelaskan beberapa istilah dalam Bahasa Inggris agar makna yang diterima oleh siswa tidak berubah. Dalam berkomunikasi antara siswa dengan guru pun menggunakan bahasa Melayu.

e) Penggunaan Waktu

Kegiatan belajar mengajar di Kolej Vokasional Kluang ini dilakukan dari hari Minggu hingga hari Kamis. Lama waktu untuk satu jam pertemuan adalah 60 menit. Dalam seminggu ada dua kali pertemuan untuk mata pelajaran *Digital Illustration*, dengan sekali pertemuan selama 3 jam pelajaran jadi lamanya durasi satu sesi pertemuan pada mata pelajaran *Digital Illustration* adalah 3 x 60 menit atau 180 menit.

f) Teknik Bertanya

Setiap siswa akan bertanya setelah kesempatan bertanya diberikan oleh guru. Siswa biasanya akan menanyakan langkah - langkah yang tidak dipahami sebelum dan saat melakukan praktik. Siswa akan mengangkat tangannya terlebih dahulu dan setelah diberikan kesempatan siswa baru akan bertanya.

g) Pengelolaan Kelas

Siswa melakukan praktik di Makmal Komputer yang sudah tersedia. Siswa bebas memilih tempat duduk dan komputer sesuai dengan keinginan masing – masing. Siswa dapat mengambil peralatan yang mereka butuhkan seperti *graphic tablet* dan kamera pada ruang penyimpanan yang berada di belakang makmal.

h) Media Pembelajaran

Guru menggunakan projektor dalam menyampaikan materinya. Guru juga akan menampilkan langkah – langkah mengerjakan sebuah praktik melalui projektor juga. Selama proses praktikum, siswa lebih banyak menggunakan media komputer untuk menyelesaikan sebuah praktik.

i) Menutup Pelajaran

Setelah jam pelajaran usai, guru akan memberikan tanda kepada siswa untuk memberitahukan bahwa waktu belajar telah usai. Setelah itu salah satu siswa (ketua kelas) akan kembali berdiri dan memberikan komando kepada siswa lainnya untuk berdiri. Setelah itu ketua kelas tersebut akan mengomando siswa lainnya mengucapkan terima kasih dan doa selesai belajar. Setelah itu, guru harus mengucapkan salam dan mempersilakan siswa untuk melakukan istirahat atau melakukan aktivitas yang lain.

e. Perilaku Siswa

Perilaku siswa di Kolej Vokasional sangat sopan. Selama kegiatan proses belajar mengajar, siswa akan tenang dan memperhatikan apa yang gurunya sampaikan dengan seksama. Siswa – siswa Kolej Vokasional juga termasuk siswa yang aktif, mereka akan dengan segera bertanya apabila memiliki masalah dan sudah dipersilakan untuk bertanya. Dalam mengerjakan praktik pun, mereka sangat

antusias, mereka memperhatikan dengan seksama langkah – langkah yang harus dilakukan selama praktikum. Mereka juga sangat mematuhi peraturan yang berlaku di dalam makmal.

Di luar kelas juga demikian, secara alamiah, siswa akan memanggil seorang guru dengan sebutan “cikgu” disertai dengan salam ketika mereka bertemu di mana saja dan kapan saja.

f. Adminstrasi Sekolah

Secara administrasi, Kolej Vokasional Kluang bisa dibilang paling tertib dalam menjalankan peraturan. Baik peraturan yang sudah ditetapkan oleh pemerintah Malaysia, maupun peraturan – peraturan yang dibuat untuk ditaati oleh warga sekolah. Penggunaan absensi menggunakan sidik jari adalah salah satu wujud pendisiplinan di pihak guru, karyawan, dan manajemen sekolah. Seluruh guru, karyawan, dan manajemen sekolah diberlakukan paling lambat hadir adalah pukul 08.00 (jam masuk sekolah). Sedangkan untuk siswa pukul 07.00 harus sudah bersiap sudah berada di sekolah untuk menjalani kegiatan rutin pagi.

Kegiatan pagi di sekolah selalu diawali dengan kegiatan perhimpunan yang dilaksanakan di lapangan tempat berhimpun. Kegiatan diisi dengan berdoa bersama. Terkecuali pada hari Kamis, kegiatan pagi diisi dengan membaca surat Yaasin secara bersama sama guru dan karyawan. Sedangkan pada hari Minggu, diadakan Perhimpunan Pagi (Semacam Upacara).

Untuk kegiatan di sekolah sendiri, secara umum dimulai pada pukul delapan pagi dan diakhiri pada pukul lima sore. Terkecuali pada hari Kamis, kegiatan sekolah diakhiri pada pukul tiga sore. Kegiatan belajar mengajar diliburkan pada hari Jumat dan Sabtu.

5. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana praktik mengajar Internasional dimulai dari kegiatan observasi di dalam kelas. Setelah mengetahui tentang proses belajar – mengajar di dalam kelas, kemudian dilanjutkan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (*Lesson Plan*). Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (*Lesson Plan*) ini dibantu oleh Pn. Sarimah binti Sabri, selaku pensyarah dari Kolej Vokasional Kluang.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (*Lesson Plan*) terdiri dari beberapa bagian utama, yaitu:

- a. Standar Pembelajaran
- b. Kriteria Pencapaian
- c. Tugas Utama
- d. Bahan Sumber Belajar
- e. Refleksi

Pada praktiknya RPP disusun dengan format RPP Kurikulum 2013 yang ada di Indonesia dengan menggunakan Bahasa Inggris yang telah disesuaikan materinya menurut silabus dan standar kompetensi yang ada di Kolej Vokasional Kluang.

C. Praktik Manajemen Persekolahan

1. Administasi Kelas

Praktik manajemen kelas yang dilakukan meliputi pengurusan dan penyusunan dokumen administrasi belajar siswa Tahun 1 Unit Multimedia Kreatif (Animasi). Adapun dokumen yang disusun adalah lembar kerja praktik siswa, lembar penilaian praktik siswa, dan lembar kehadiran siswa.

2. Kegiatan Lain

a. Perhimpunan Pagi

Perhimpunan pagi ini diadakan setiap hari di lapangan sekolah pada pukul 07.30 sampai dengan pukul 08.00. Selama perhimpunan pagi, siswa beserta beberapa *cikgu* berkumpul dan berdoa secara bersama - sama. Kecuali pada hari Kamis, perhimpunan pagi diisi dengan membaca surat Yaasin dan tahlil secara bersama. Sedangkan pada hari Minggu, diisi dengan kegiatan seperti upacara bendera yang kegiatannya meliputi penarikan bendera Johor, penaikan bendera Malaysia, menyanyikan lagu nasional Johor, menyanyikan lagu kebangsaan Malaysia, sambutan dari pengarah, pembacaan doa, dan ditutup dengan pengikraran sumpah setia kepada raja. Kegiatan ini rutin dilaksanakan pada hari Minggu pagi jika tidak terjadi suatu halangan.

b. Mensyuarat Guru

Praktikan mengikuti mensyuarat guru, atau di Indoneisa lebih dikenal dengan istilah rapat guru, ketika membahas kegiatan-kegiatan

yang akan dilaksanakan di kolej vokasional, pengarah atau wakil pengarah memberi instruksi tentang pembagian tugas dari guru-guru dalam pelaksanaan kegiatan-kegiatan sekolah tersebut.

c. Hari Sukan

Hari Sukan atau olah raga ini dilaksanakan sekali setiap tahun dan diikuti oleh pelajar Tahun 1 dan Tahun 2. Pelajar dibagi menjadi 4 tim yaitu Alfa, Beta, Omega, dan Gamma, dimana setiap tim berkompetisi dengan mengirimkan wakil dari tim mereka untuk mengikuti cabang lomba yang dilombakan. Biasanya cabang lomba yang dilombakan adalah lari dan tolak peluru.

d. Kegiatan Gotong Royong

Kegiatan gotong royong dilaksanakan untuk melaksanakan amalan 5S yang merupakan budaya dari masyarakat Jepang yang diadaptasi oleh Malaysia. Konsep ammalan 5S sendiri adalah sisih (seiri), susun (seiton), sapu (seiso), seragam (seiketsu), senantiasa amal (shitsuke). Di Indonesia mungkin kegiatan ini lebih dikenal dengan nama kerja bakti. Dalam kegiatan gotong royong, pelajar, guru, dan seluruh warga sekolah saling bergotong royong untuk membersihkan dan menata ulang lingkungan sekolah baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

e. Hari Kokurikum

Hari Kokurikum dilaksanakan dalam suasana memperingati hari kemerdekaan Malaysia, kegiatan yang dilaksanakan di Hari

Kokurikulum antara lain perlombaan baris berbaris, perhimpunan, dan stanisasi dari setiap jurusan dan kegiatan ekstrakurikuler yang ada di kolej vokasional.

D. Praktik Mengajar

Selama pelaksanaan PPL, praktikan ditempatkan di Multimedia Kreatif (Animasi) yaitu unit yang berfokus pada asas sistem komputer, animasi, teknik dan asas fotografi, perfileman, lukisan digital, *life drawing* dan sebagainya. Dimana lulusannya dapat menjadi animator atau fotografer.

Praktikan mengajar kelas Pra Diploma Tahun 1 Semester 2 dimana siswanya berjumlah 30 orang. Pada kelas ini praktikan diamanahi mengampu mata pelajaran KMK 202 (*Digital Illustration*) untuk kompetensi 1 dan 2. Kompetensi 1 berisi materi tentang menghasilkan gambar digital sedangkan kompetensi 2 berisi materi tentang penggunaan perangkat lunak pengolah citra. Selama pelaksanaan PPL praktikan melaksanakan praktik mengajar mandiri sebanyak 7 kali pertemuan.

Pada minggu pertama, praktikan mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru pembimbing. Pada minggu tersebut, praktikan berperan sebagai pendamping di kelas. Praktikan mengamati cara mengajar guru serta atmosfir kelas yang akan diampu. Di samping itu, praktikan mempersiapkan bahan untuk mengajar baik untuk praktikan sendiri maupun guru pembimbing.

Pada minggu kedua hingga minggu ketiga praktikan mengajarkan tentang bagaimana menghasilkan gambar digital dengan teknik tracing menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dan melakukan rekayasa terhadap gambar dengan berbagai fitur yang ada pada perangkat lunak Adobe Photoshop seperti *blending*, *filter*, *masking*, dan penggunaan *adjustment layer*.

Di sela - sela penyampaian materi dan kuis kompetensi 1 dan 2, praktikan mendampingi guru pembimbing dalam mengampu subjek KMK 203 (*Film Language*). Hal ini praktikan lakukan untuk melengkapi pengalaman mengajar dalam kelas praktikum.

Kegiatan – kegiatan yang dilakukan di dalam kelas adalah sebagai berikut:

1. Membuka Pelajaran

- a. Setelah guru masuk ke dalam kelas, maka siswa dipimpin oleh seorang ketua kelas akan berdiri dan memimpin siswa lainnya untuk mengucapkan salam dan berdoa sebelum belajar.
- b. Setelah guru mempersilakan siswa untuk duduk kembali, kegiatan selanjutnya adalah memeriksa kehadiran siswa.
- c. Kegiatan selanjutnya, setelah memeriksa kehadiran siswa adalah mulai membuka materi pelajaran. Diperkenalkan terlebih dahulu mengenai materi apa yang akan diajarkan.
- d. Selama penjelasan, siswa juga diberikan motivasi agar tertarik dengan materi ini dan mau belajar sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal.

2. Penyajian Materi

Penyajian materi dilakukan dengan metode presentasi dan demonstrasi. Setelah menjelaskan tentang langkah – langkah kerja, kemudian diberikan beberapa contoh, kemudian siswa mengerjakan tugas

yang diberikan. Demo juga dilakukan bersamaan dengan siswa mengerjakan tugas sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Selama demo dan praktik, pembimbingan seperlunya juga diberikan kepada siswa yang tertinggal dalam mengikuti langkah – langkah kerja. Sehingga disamping siswa lain menunggu satu proses dalam suatu langkah kerja selesai, dapat juga melakukan pendampingan intensif terhadap siswa yang membutuhkan. Setelah demo dan praktik selesai, siswa akan diminta kembali menyebutkan dan menceritakan apa yang sudah dikerjakan dalam satu pertemuan. Siswa diminta untuk menceritakan pengalaman – pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran. Siswa jika diminta untuk menceritakan langkah – langkah dalam menyelesaikan suatu masalah jika selama dalam kegiatan praktikum ditemukan masalah. Hal ini dilakukan supaya siswa dapat lebih paham terhadap materi yang baru saja diajarkan. Selain itu, hal ini juga ditulis sebagai refleksi dalam satu pertemuan.

3. Metode Pembelajaran

Dalam rangka menciptakan suasana proses belajar mengajar yang efektif, terutama dalam hal menyampaikan materi, maka harus dipilih metode yang tepat. Metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran praktik ini adalah metode *student centered learning*. Sehingga siswa melaksanakan praktik secara mandiri dan guru hanya memberi penjelasan seperlunya, siswa dibebaskan untuk menuangkan kreatifitasnya dalam proyek yang dikerjakan dan mengeksplorasi sendiri kemampuannya.

4. Penggunaan Bahasa di Kelas

Di kelas, bahasa yang digunakan untuk membuka pelajaran, menyampaikan materi, dan menutup pelajaran adalah Bahasa Indonesia dan Bahasa Melayu. Penggunaan Bahasa Inggris terkadang juga dibutuhkan untuk menyamakan persepsi dengan siswa karena adanya perbedaan istilah antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Melayu.

5. Teknik Bertanya

Teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran praktik ini adalah dengan memberi siswa beberapa pertanyaan dan kemudian memberikan kesempatan untuk siswa yang ingin menjawab. Apabila dalam beberapa waktu tidak ada siswa yang ingin menjawab, selanjutnya adalah memilih secara acak dan siswa yang terpilih diharuskan untuk menjawab pertanyaan tersebut sebisanya.

6. Cara Memotivasi Siswa

Salah satu hal yang harus dilakukan untuk menjaga semangat belajar siswa adalah memberikan motivasi. Motivasi diberikan kepada siswa sebagai bentuk ekspresi guru terhadap siswanya. Motivasi – motivasi yang diberikan dapat berupa pujian, penghargaan, dan paling tinggi adalah nilai. Motivasi ini diberikan kepada siswa ketika mereka berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, atau berhasil menyelesaikan suatu tugas.

7. Menutup Pelajaran

Menutup pelajaran merupakan hal yang krusial sebelum guru meninggalkan kelas. Saat menutup pelajaran ini merupakan saat-saat yang tepat untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan. Oleh karena itu aktivitas – aktivitas yang dilakukan ketika menutup pelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Mengulas materi yang telah dipelajari.
- b. Memberikan tugas yang dapat dikerjakan di asrama
- c. Memberikan gambaran sedikit tentang materi yang akan dipelajari di pertemuan selanjutnya.

Tabel 3. Jadwal Praktik Mengajar PPL Internasional

	08.00 -	08.30 -	09.20 -	10.10 -	11.00 -	12.00 -	13.00 -	14.00 -	15.00 -	16.00 -
	08.30	09.20	10.10	11.00	12.00	13.00	14.00	15.00	16.00	17.00
Su								KMK 202		
Mo					KMK 203			KMK 202		
Tu										
We										
Th										

E. Permasalahan dan Pemecahannya

Adapun permasalahan yang dihadapi dan pemecahannya dalam program praktik mengajar ini adalah sebagai berikut:

1. Bahasa

Sebagaimana diketahui bahwa lokasi pelaksanaan PPL yang berada di luar negeri membuat kendala penggunaan bahasa pasti terjadi. Banyak istilah-istilah dalam menyampaikan materi kurang dipahami siswa sehingga memerlukan pengulangan-pengulangan dalam menyampaikan materi. Dapat diatasi dengan menggunakan bahasa yang sederhana, sesekali menggunakan Bahasa Inggris dan mengulang penjelasan yang diperlukan.

2. Metode Pembelajaran

Waktu sebulan merupakan waktu yang singkat untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan metode yang tepat. Dalam waktu

tersebut, praktikan belum dapat mengeksplor metode yang lebih luas dikarenakan waktu yang kurang. Metode pembelajaran yang tepat merupakan kunci supaya siswa dapat tertarik dan tetap fokus mengikuti pembelajaran. Dapat diatasi dengan memaksimalkan penggunaan metode pembelajaran yang digunakan yaitu *student-centered learning* di mana siswa lebih banyak aktif dan mencoba sendiri.

3. Referensi

Karena Kolej Vokasional Kluang ini merupakan hasil penaiktarafan dari sebuah sekolah menengah vokasional, kolej ini masih tergolong baru. Apalagi unit Multimedia Kreatif (Animasi) yang baru memiliki dua angkatan. Hal ini menyebabkan referensi untuk sumber bahan ajar kurang, bahkan tidak ada sumber referensi buku yang tersedia untuk mata pelajaran *Digital Illustration*. Masalah ini dapat diatasi dengan mencari sumber referensi tambahan di internet dan dokumen kuliah.

4. Akses Internet

Pada saat praktikan melaksanakan praktik mengajar akses internet di makmal (laboratorium) Multimedia Kreatif (Animasi) tengah mati sehingga menghambat pembelajaran karena untuk belajar penggunaan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop siswa sebenarnya membutuhkan banyak referensi dan bahan dari internet.

Masalah ini dapat diselesaikan dengan menyiapkan bahan yang dibutuhkan siswa dengan menggunakan akses internet pribadi maupun praktikan meminta izin kepada guru pembimbing untuk pergi ke

perpustakaan untuk mendapatkan akses internet, pada saat pembelajaran praktikan merekomendasikan siswa menggunakan gambar dari dokumentasi mereka sendiri sebagai bahan untuk melakukan rekayasa gambar.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan praktik mengajar Internasional di Kolej Vokasional Kluang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perbedaan budaya antara Indonesia dengan Malaysia juga mengharuskan adaptasi lingkungan secara cepat dilakukan. Sehingga, kegiatan-kegiatan yang bersifat orientasi harus dioptimalkan supaya dapat segera membaur dengan lingkungan di Malaysia.
2. Suasana kelas dan sekolah yang cukup berbeda dengan Indonesia mengharuskan guru untuk bertindak kreatif dan inovatif agar murid dapat lebih tertarik dalam pembelajaran, dan mudah menangkap dengan materi yang disampaikan.
3. Praktik mengajar memberikan pengalaman bagaimana memecahkan masalah dalam kegiatan belajar mengajar dan bagaimana menghadapi murid di dalam kelas.
4. Praktik mengajar di Kolej Vokasional Kluang merupakan kegiatan yang tepat untuk mengimplementasikan proses belajar mengajar. Melalui praktik mengajar ini penyusun dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang didapat selama studi di UNY.
5. Praktik mengajar di tingkat internasional diharapkan dapat membuat guru yang lebih professional di masa mendatang.

B. Saran

Untuk keberlanjutan program PPL Internasional di tahun yang akan datang, penyusun memberikan saran sebagai berikut:

1. Persiapan yang dilakukan sudah sangat baik, namun alangkah lebih baiknya jika memang program sudah disepakati jauh-jauh hari, proses rekrutmen juga disosialisasikan sejak awal pula. Dengan demikian, persiapan yang dilakukan calon peserta maupun peserta yang terpilih dapat lebih matang.
2. Jadwal pelaksanaan kegiatan akan lebih baik jika sudah disepakati dari awal, sehingga jadwal yang ada pada buku panduan merupakan jadwal yang sudah disepakati.
3. Alangkah baiknya jika penempatan mahasiswa peserta PPL Internasional sudah disepakati sebelum pemberangkatan, sehingga persiapan yang dilakukan mahasiswa juga akan lebih matang.
4. Waktu satu bulan mungkin memang lebih mudah dalam hal perizinan dan pembiayaan. Namun, hendaknya dapat dipertimbangkan untuk menambah waktu pelaksanaan sehingga pengalaman yang diperoleh serta praktik yang dilaksanakan lebih maksimal.
5. Menjaga komunikasi antara praktikan, pihak sekolah, dan pihak Fakultas Pendidikan di UTHM agar kerjasama yang sudah terjalin dapat tetap terjaga dengan baik.

6. Sebaiknya ada pengarahan dari pihak UTHM tentang dokumen-dokumen maupun instrumen yang harus disiapkan oleh mahasiswa sebelum memulai pengajaran menurut standar mahasiswa yang melakukan praktik pengalaman mengajar di Malaysia.

DAFTAR PUSTAKA

- Suherman, S Wawan. 2015. *Materi Pembekalan Pengajaran Mikro/PPL I*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Tim PPL Internasional FT UNY. 2015. *Panduan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Intenasional*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

LAMPIRAN - LAMPIRAN

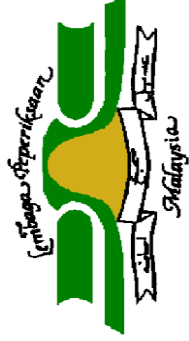
MATRIKS RENCANA DAN PELAKSANAAN PRAKTIK PENGALAMAN LAMPANGAN (PPL) INTERNASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2015



NAMA : SITI FADHILAH
 NIM : 12520241040
 PRODI : PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
 SEKOLAH : KOLEJ VOKASIONAL KLUANG

No	Nama Kegiatan	Agustus																								September				
		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	
A	Kegiatan dari FT UNY																													
	1. Pemberangkatan	R																												
		P																												
	2. Pembukaan	R																												
		P																												
	3. Observasi Sekolah	R																												
		P																												
	4. Orientasi Pembelajaran	R																												
		P																												
	5. Praktik Mengajar	R																												
		P																												
	6. Istirahat	R																												
		P																												
	7. BIGV (Future Teacher Program	R																												
		P																												
	8. Presentasi di UTHM	R																												
		P																												
	9. Kembali ke Yogyakarta	R																												
		P																												
B	Kegiatan Kolej Vokasional																													
	1. Perhimpunan Minggu	P																												
	2. Menyuarat Guru	P																												
	3. Hari Sukan Kejohoran Padang dan Balapan	P																												
	4. Gotong Royong Asrama	P																												
	5. Hari Gotong Royong 5S	P																												
	6. Hari Kokurikulum	P																												
	7. Pemecahan Rekod MySilat MyFest 2015	P																												

R = Rencana , ditandai dengan blok warna merah
 P = Pelaksanaan , ditandai dengan blok warna hitam



Lembaga Peperiksaan
Kementerian Pendidikan Malaysia

Lampiran 2. Silabus

DOKUMEN PENTAKSIRAN STANDARD KOMPETENSI (DPSK)

Untuk

KOLEJ VOKASIONAL (KV)

Program : MULTIMEDIA KREATIF (ANIMASI)

Kursus : DIGITAL ILLUSTRATION

Kod : KMK 202

Semester : 2



Lembaga Peperiksaan
Kementerian Pendidikan Malaysia
JUN 2014

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.

KANDUNGAN

	Page/ Halaman
Falsafah Pendidikan Kebangsaan	i
1.0 Pendahuluan	1
2.0 Hasil Pembelajaran Kursus	2
3.0 Pentaksiran Hasil Pembelajaran	3
4.0 Maklumat Kursus	4
5.0 Standard Kompetensi	5
6.0 Tafsiran	6
7.0 Dokumen Pentaksiran Standard Kompetensi	7

KURSUS K202 – DIGITAL ILLUSTRATION

1.0 PENDAHULUAN

Mesyuarat Jawatankuasa Perancangan Pendidikan (JPP) Bil. 195/2010 bertarikh 20 Disember 2010 yang dipengerusikan oleh Menteri Pendidikan telah meluluskan TIGA (3) perkara iaitu program penjenamaan semula Sekolah Menengah Vokasional kepada Kolej Vokasional, meambah baik kurikulum sedia ada dan memperkenalkan kurikulum bidang mengikut keperluan negara.

Mesyuarat Jawatankuasa Kurikulum Pusat Bil. 2/2011 yang dipengerusikan oleh Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia pada Jun 2011 telah meluluskan kertas cadangan berkaitan Pentaksiran Berasaskan Standard Kompetensi Vokasional yang merupakan satu kaedah untuk mengukur pelbagai kompetensi vokasional sebagaimana yang ditetapkan oleh Kurikulum Kolej Vokasional.

Pada 31 Jan. 2012, Lembaga Peperiksaan telah menerima kurikulum 16 kursus Kolej Vokasional Rintis hingga Tahap 3 atau 4 yang sedang dilaksanakan pada tahun 2012 di lima belas (15) buah Kolej Vokasional Rintis dari Bahagian Pendidikan Teknik dan Vokasional, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

Pentaksiran di Kolej Vokasional telah direkabentuk dan dilaksanakan secara Pentaksiran Berterusan (PBS) dalam dua bentuk iaitu Pentaksiran Berterusan (PB) dan Penilaian Akhir (PA). PB dijalankan secara formatif seiring dengan proses pengajaran dan pembelajaran. PA pula dijalankan pada minggu peperiksaan yang ditetapkan oleh kolej menggunakan instrumen dan peraturan pemarkahan yang disediakan oleh Lembaga Peperiksaan (LP).

Dokumen Pentaksiran Standard Kompetensi (DPSK) yang dikeluarkan oleh LP dijadikan sebagai panduan untuk guru membimbing dan mendapatkan maklumat tahap penguasaan kompetensi serta keberkesanan pengajaran dan pembelajaran dalam membangunkan modal insan selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Objektif Kolej Vokasional untuk melahirkan murid berkompetensi pekerjaan aras tinggi dan menepati kehendak industri serta berkompetensi usahawan.

2.0 HASIL PEMBELAJARAN KURSUS

At the end of the course, students should be able to:-

1. Apply basic drawing skills on object, person and animals using digital illustrations software.
2. Apply various techniques in creating digital illustrations.
3. Use the application to create tone and colour to digital paintings
4. Use the application to add styles and filters

3.0 PENTAKSIRAN HASIL PEMBELAJARAN

Pentaksiran hasil pembelajaran membolehkan murid dapat:

1. Menguasai pengetahuan dan kefahaman tentang teori berkaitan program Multimedia Kreatif (Animasi).
2. Menguasai pengetahuan dan kefahaman tentang prosedur atau budaya kerja yang baik dan selamat berkaitan program Multimedia Kreatif (Animasi).
3. Mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman dan kemahiran berkaitan program Multimedia Kreatif (Animasi).
4. Menyelesaikan masalah dan menghasilkan/ menjana idea baru berkaitan program Multimedia Kreatif (Animasi).
5. Mengamalkan aspek keselamatan dan kesihatan semasa menjalankan aktiviti di bengkel serta makmal Multimedia Kreatif (Animasi).
6. Mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam menggunakan alat, bahan dan teknik semasa menyempurnakan tugas berkaitan program Multimedia Kreatif (Animasi).

4.0 MAKLUMAT KURSUS

COURSE : DIGITAL ILLUSTRATION

CODE : KMK 202

LEVEL : 1 SEMESTER 2

CREDIT UNIT : 4.0

CONTACT HOUR : FACE TO FACE : THEORY : 2.0 HOURS/WEEK
PRACTICAL : 4.0 HOURS/WEEK

PREREQUISITE : -

NON FACE TO FACE : HOURS/WEEK

5.0 STANDARD KOMPETENSI

NAMA KURSUS		STANDARD KOMPETENSI	
K202 DIGITAL ILLUSTRATION	K202.K1	PRODUCE A DIGITAL DRAWING	
	K202.K2	USE IMAGE EDITING SOFTWARE	

6.0 TAFSIRAN**Standard Kompetensi**

Perlakuan/ tingkahlaku yang menunjukkan penguasaan murid yang standard dalam sesuatu tugas/ duti

Penyataan Standard Kompetensi

Satu penyataan yang menerangkan tentang perlakuan/ tingkahlaku kompetensi yang standard

Penunjuk Kompetensi

Merupakan satu penerangan sejauh mana sesuatu *area of knowledge* atau skill boleh dikuasai oleh murid, dapat ditaksir dan dibuktikan dengan evidens yang relevan dengan kompetensi yang ditaksir.

7.0 DOKUMEN PENTAKSIRAN STANDARD KOMPETENSI (DPSK)

KURSUS K202

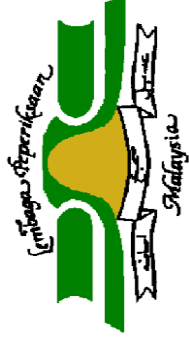
DIGITAL ILLUSTRATION

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
K202.K1 PRODUCE A DIGITAL DRAWING	K202.K1.1 Use input peripherals such as Monitor Tablet (Wacom Cintiq) or graphic tablet	Create realistic drawing and painting of an object, human and animal Create unrealistic drawing and painting (caricature) of an object, human and animal	• <i>Adobe Illustrator</i> • <i>Teori : Tools & User interface</i> • <i>Amali/ teori : Menghasilkan beberapa garisan berlainan ketebalan</i> • <i>Menghasilkan beberapa jenis garisan dengan brush yang berbeza</i> • <i>(Cadangan : guna kaedah surih)</i>

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
	K202.K1.2 Apply basic to advanced skill on vector based illustration software such as Adobe Illustrator	Identify tools of Adobe Illustrator and draw an inanimate object example: glass, chair, table, house, car etc	• <i>Adobe Illustrator</i> (cadangan tidak menggunakan tablet) • Teori : Ikon dan kegunaan • Amali : Melukis objek menggunakan <i>pencil tools</i> atau <i>brush tools</i> (menggunakan garisan) • Contoh : logo, button, t-shirt <i>design</i>
	K202.K1.3 Use various techniques available such as to create textures or patterns, geometric symbol using tools like airbrush, pen etc	Technical example : wood pattern, batik and table cover References : Adobe Illustrator, making texture with various technique	• Teori : Langkah-langkah menghasilkan satu tekstur. • Amali : Menggunakan <i>tools</i> asas untuk membuat ilustrasi <i>bitmap/vector -textures</i> atau <i>patterns</i> dan bentuk geometri

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
K202.K2 USE IMAGE EDITING SOFTWARE	K202.K2.1 Apply basic to advanced skill on bitmap based illustration software such as Adobe Photoshop	Create a visualization using Photoshop techniques	- Teori : Senarai kegunaan <i>Adobe Photoshop</i> dan contoh-contoh hasil kerja. - Amali : Menghasilkan ilustrasi menggunakan <i>Adobe Photoshop</i> berdasarkan tema yang diberi (alam haiwan, tumbuh-tumbuhan, objek pegun) http://genvpromultimedia.wordpress.com/video-tutorial
	K202.K2.2 Apply special techniques such as using filter and styles.	Filter - Blur, sharpen, Used to produce special effect such as movement effect on a static object by using motion blur.	- Teori : Senaraikan jenis-jenis kesan khas yang terdapat dalam <i>filter</i> dan <i>stail</i> - Amali : Menghasilkan ilustrasi menggunakan sekurang-kurangnya LIMA jenis <i>filter</i> dan DUA jenis <i>stail</i> - contoh bola

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
		Styles - drop shadow, outline, emboss, glow Used to produce effect to an object and text	• (Objek dihasilkan pada <i>layer</i> yang berbeza bagi menunjukkan kesan stail yang lebih jelas)



Lembaga Peperiksaan
Kementerian Pendidikan Malaysia

DOKUMEN PENTAKSIRAN STANDARD KOMPETENSI (DPSK)



Untuk

KOLEJ VOKASIONAL (KV)

Program : MULTIMEDIA KREATIF (ANIMATION)

Kursus : FILM LANGUAGE

Kod : KMK 203

Semester : 2



Lembaga Peperiksaan
Kementerian Pendidikan Malaysia
JUN 2014

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.

KANDUNGAN

	Page/ Halaman
Falsafah Pendidikan Kebangsaan	i
1.0 Pendahuluan	1
2.0 Hasil Pembelajaran Kursus	2
3.0 Pentaksiran Hasil Pembelajaran	3
4.0 Maklumat Kursus	4
5.0 Standard Kompetensi	5
6.0 Tafsiran	6
7.0 Dokumen Pentaksiran Standard Kompetensi	7
KURSUS K203 – FILM LANGUAGE	

1.0 PENDAHULUAN

Mesyyuarat Jawatankuasa Perancangan Pendidikan (JPP) Bil. 195/2010 bertarikh 20 Disember 2010 yang dipengerusikan oleh Menteri Pendidikan telah meluluskan TIGA (3) perkara iaitu program penjenamaan semula Sekolah Menengah Vokasional kepada Kolej Vokasional, meambah baik kurikulum sedia ada dan memperkenalkan kurikulum bidang mengikut keperluan negara.

Mesyyuarat Jawatankuasa Kurikulum Pusat Bil. 2/2011 yang dipengerusikan oleh Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia pada Jun 2011 telah meluluskan kertas cadangan berkaitan Pentaksiran Berasaskan Standard Kompetensi Vokasional yang merupakan satu kaedah untuk mengukur pelbagai kompetensi vokasional sebagaimana yang ditetapkan oleh Kurikulum Kolej Vokasional.

Pada 31 Jan. 2012, Lembaga Peperiksaan telah menerima kurikulum 16 kursus Kolej Vokasional Rintis hingga Tahap 3 atau 4 yang sedang dilaksanakan pada tahun 2012 di lima belas (15) buah Kolej Vokasional Rintis dari Bahagian Pendidikan Teknik dan Vokasional, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

Pentaksiran di Kolej Vokasional telah direkabentuk dan dilaksanakan secara Pentaksiran Berterusan (PBS) dalam dua bentuk iaitu Pentaksiran Berterusan (PB) dan Penilaian Akhir (PA). PB dijalankan secara formatif seiring dengan proses pengajaran dan pembelajaran. PA pula dijalankan pada minggu peperiksaan yang ditetapkan oleh kolej menggunakan instrumen dan peraturan pemarkahan yang disediakan oleh Lembaga Peperiksaan (LP).

Dokumen Pentaksiran Standard Kompetensi (DPSK) yang dikeluarkan oleh LP dijadikan sebagai panduan untuk guru membimbing dan mendapatkan maklumat tahap penguasaan kompetensi serta keberkesanan pengajaran dan pembelajaran dalam membangunkan modal insan selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan Objektif Kolej Vokasional untuk melahirkan murid berkompetensi pekerjaan aras tinggi dan menepati kehendak industri serta berkompetensi usahawan.

2.0 HASIL PEMBELAJARAN KURSUS

At the end of the course, students should be able to:-

1. Write a script for the screenplay
2. Create a storyboard to organize the story.
3. Determine cinematography techniques

3.0 PENTAKSIRAN HASIL PEMBELAJARAN

Pentaksiran hasil pembelajaran membolehkan murid dapat:

1. Menguasai pengetahuan dan kefahaman tentang teori berkaitan program Multimedia Kreatif (Animasi).
2. Menguasai pengetahuan dan kefahaman tentang prosedur atau budaya kerja yang baik dan selamat berkaitan program Multimedia Kreatif (Animasi).
3. Mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman dan kemahiran berkaitan program Multimedia Kreatif (Animasi).
4. Menyelesaikan masalah dan menghasilkan/ menjana idea baru berkaitan program Multimedia Kreatif (Animasi).
5. Mengamalkan aspek keselamatan dan kesihatan semasa menjalankan aktiviti dibengkel serta makmal Multimedia Kreatif (Animasi).
6. Mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam menggunakan alat, bahan dan teknik semasa menyempurnakan tugas berkaitan program Multimedia Kreatif (Animasi).

4.0 MAKLUMAT KURSUS

COURSE : **FILM LANGUAGE**

CODE : **KMK 203**

LEVEL : **1 SEMESTER 2**

CREDIT UNIT : **3.0**

CONTACT HOUR : **FACE TO FACE** : **THEORY** : **2.0 HOURS/WEEK**
PRACTICAL : **2.0 HOURS/WEEK**

NON FACE TO FACE :

PREREQUISITE : -

5.0 STANDARD KOMPETENSI

NAMA KURSUS	STANDARD KOMPETENSI
K203 FILM LANGUAGE	K203.K1 MANAGE CINEMATOGRAPHY
	K203.K2 MANAGE TRANSITIONS, STAGE LINE AND CONTINUITY
	K203.K3 DEVELOP SCRIPTWRITING
	K203.K4 IDENTIFY PLOT TYPES
	K203.K5 DESCRIBE CHARACTERIZATION
	K203.K6 DEVELOP STORY PASSAGES
	K203.K7 CREATE STORYBOARD

6.0 TAFSIRAN**Standard Kompetensi**

Perlakuan/ tingkah laku yang menunjukkan penguasaan murid yang standard dalam sesuatu tugas/ duti .

Penyataan Standard Kompetensi

Satu penyataan yang menerangkan tentang perlakuan/ tingkah laku kompetensi yang standard.

Penunjuk Kompetensi

Merupakan satu penerangan sejauh mana sesuatu *area of knowledge* atau skill boleh dikuasai oleh murid, dapat ditaksir dan dibuktikan dengan evidens yang relevan dengan kompetensi yang ditaksir.

7.0 DOKUMEN PENTAKSIRAN STANDARD KOMPETENSI (DPSK)

KURSUS K102

FILM LANGUAGE

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
K203.K1 MANAGE CINEMATOGRAPHY	K203.K1.1 Determine Shot choice and Angle	Identify shot and angles for visualization, storyboarding and shooting	- Teori : Menerangkan jenis <i>camera angle</i> dan jenis <i>shot</i>. Soalan kuiz atau suaiakan boleh dibuat untuk menguji kemahiran pelajar. http://www.mediaknowall.com/camangles.html http://www.mediacollege.com/video/shots/
	K203.K1.2 Determine Camera Languages	Apply the use of camera	- Amali : Pelajar dikehendaki merakam gambar/ video menggunakan pelbagai jenis <i>shot</i> dan <i>angle</i>. http://wpc.392e.edgecastcdn.net/00392E/gccn/ministry_production/Camera_Language.pdf

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
			• <i>(Directives & Status, Composition & Focus, Movement).</i>
	K203.K1.3 Determine Framing and Space	Apply framing and space	• Amali : Pelajar dikehendaki merakam shot dan <i>angle frame</i> yang mempunyai banyak <i>frame</i> serta dengan menggunakan kamera untuk menentukan model bagi memenuhi ruang penuh, ruang separa penuh dan ruang yang banyak. • http://digital-photography-school.com/framing-your-shots-photography-composition-technique/
	K203.K1.4 Determine Staging and Personality	Implement staging for characters and its personalities	• Amali : Dengan menggunakan kamera, pelajar perlu mengambil gambar untuk menentukan <i>good staging</i> dan <i>poor staging</i>. • https://software.intel.com/en-us/articles/3d-character-animation-part-2 • Amali : Pelajar dikehendaki melakar satu karektor yang mempunyai pelbagai jenis

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
			personaliti seperti suka, gembira, garang, sedih dan lain-lain. http://4.bp.blogspot.com/-M07zzN0bHdc/UMBx_wFTM1I/AAAAAAAAAUs/0uyXVHURDoo/s400/flynnFacial_02a.jpg
K203.K2 MANAGE TRANSITIONS, STAGE LINE AND CONTINUITY	K203.K2.1 Determine Types of Transitions	Explain the use of individual transition	- Teori : Memahami fungsi transition dan jenis-jenisnya. http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/imovie/transitions/ http://teletreamblog.telestream.net/tag/transitions/
	K203.K2.2 Determine Transition Usage and Meaning	Apply transition for certain/selected shot	- Teori : Penerangan tentang kegunaannya jenis-jenis <i>transition</i>. http://www.serif.com/appresources/mlx5/Tutorials/en-us/tutorials/basics_storyboarding.htm

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
	K203.K2.3 Determine Stage Line Use and Reason	Utilize transition and stage line to enhance Storyline	Amali : Dengan menggunakan perisian <i>movie maker</i>, pelajar dikehendaki memasukkan <i>slide show</i> gambar (sekurang-kurangnya 10 gambar dan meletakkan <i>transition</i> yang bersesuaian dengan lagu.
K203.K3 DEVELOP SCRIPTWRITING	K203.K3.1 Determine Basic standard of Scriptwriting in Animation	Apply the Hollywood's standard of script format Identify the breakdown of script format	http://www.oscars.org/awards/nicholl/scriptsample.pdf http://nurdhiasinarcahaya.blogspot.com/2013/01/contoh-penulisan-skrip.html
	K203.K3.2 Determine Story Elements and Film Styles	Understand the story elements and its approach for different film styles	- Teori : Pelajar dikehendaki mencari contoh <i>script writing</i> dan membuat analisis tentang perbezaan <i>element</i>. https://www.google.com.my/search?q=sample+of+script+writing&client=firefox-a&hs=zt3&rls=org.mozilla:en-US:official&channel=fflb&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=4hk

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
K203.K4 IDENTIFY PLOT TYPES			XU8u2Kc-0uAS_xlLQAw&ved=0CAgQ_AUoAQ&biw=901&bih=651
	K203.K3.3 Execute Brainstorming	Prepare script through brainstorming session Prepare a draft script	• Pelajar dikehendaki merancang sebuah <i>script writing</i> yang berkaitan dengan tema yang telah ditentukan. • Pelajar menyediakan sebuah skrip draf berdasarkan perbincangan yang dibuat. • http://www.city-academy.com/3186/Scriptwriting--Level-1--Beginners/309
	K203.K4.1 Categorise Plot Types	Create story plot	• Amali : Pelajar dikehendaki merangkakan beberapa idea dan mempersembahkan pada guru untuk memilih satu cerita. • Plot types : <i>Quest, adventure, pursuit, rescue, escape, revenge, the riddle, rivalry, underdog, temptation, metamorphosis, transformation, maturation, love, forbidden love, sacrifice,</i>

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
			<i>discovery, wretched excess, ascension, decision.</i> (http://kiddcanvas.blogspot.com/2011/03/mari-bercerita-penghasilan-plot-dan.html) http://astro.temple.edu/~tuc42214/AboutFilmaking.html
	K203.K4.2 Develop Story Structure and Plot Points	Create breakdown for story plots	Amali : Daripada cerita tadi, pelajar dikehendaki merangka plot yang mempunyai permulaan cerita, pertengahan, kemuncak dan akhir cerita.
	K203.K4.3 Establish the Story	Create story establishment	Amali : Daripada cerita tadi, pelajar dikehendaki menghasilkan <i>script writing</i> yang lebih terperinci dan menambah baikkan cerita seperti personaliti watak, konflik cerita dan moral dalam sesebuah cerita.

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
K203.K5 DESCRIBE CHARACTERIZATION	K203.K5.1 Determine True and False Characters	Identify and create individual character description	- Teori : Berdasarkan tayangan filem pelajar mengenal pasti watak dan menerangkan tentang watak tersebut. http://mimbarkata.blogspot.com/2013/03/watak-dan-perwatakan-dalam-cereka.html
	K203.K5.2 Determine Characters and Conflicts	Prepare structure of conflicts throughout the whole story	Teori : Perjalanan cerita – permulaan, pertengahan, kemuncak, penamat.
	K203.K5.3 Determine Personality and Appeal	Prepare character sheet Convey concept and appeal of individual Character	- Rekabentuk satu borang mewakili <i>character sheet</i>. http://www.the-writers-craft.com/support-files/character.pdf - Menyatakan daya tarikan personaliti watak utama .

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
K203.K6 DEVELOP STORY PASSAGES	K203.K6.1 Determine Film Styles	Understand different type and genre of films style	- Teori : Mengetahui jenis-jenis genre film. http://www.filmsite.org/filmgenre.shtml
	K203.K6.2 Determine Commercial and Art	Identify differences between film, commercial and art	- Teori : Guru menunjukkan contoh film, komersial dan seni. Guru meminta pelajar membezakan diantara film, komersial dan seni. - Senaraikan ciri-ciri filem komersial dan filem seni. Kenalpasti perbezaan antara dua filem tersebut. (Cth filem komersial dan filem seni).
	K203.K6.3 Determine Target Viewer	Ability to target type of viewer	Teori : Pelajar dikehendaki melabelkan jenis penonton melalui filem yang ditunjukkan sama ada umur, jantina, pekerjaan.

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
K203.K7 CREATE STORYBOARD	K203.K7.1 Prepare Rough Board	Differentiate rough board and story board Describe film visualization concept - thumbnail board and rough board	• http://asiansama.files.wordpress.com/2012/10/storyboard.jpg • <i>rough board</i> – idea sahaja. <i>story board</i> – mengandungi maklumat terperinci. • Amali : Daripada <i>scriptwriting</i> yang pernah dibuat dahulu, pelajar dikehendaki membuat <i>rough board</i>. • http://www.floobynoooby.com/IPU/B/comp1.html
	K203.K7.2 Prepare Mood Board	Develop mood board from script	• Amali : Pelajar dikehendaki melukis mood karektor daripada skrip yang disediakan di dalam <i>storyboard</i>.
	K203.K7.3 Prepare Emotional Beat Board	Develop emotional beat board from script	• Amali : Pelajar dikehendaki melukis emosi karektor daripada skrip yang telah disediakan di dalam <i>storyboard</i>.

STANDARD KOMPETENSI	PENYATAAN STANDARD KOMPETENSI	PENUNJUK KOMPETENSI	CATATAN
	K203.K7.4 Prepare Shooting Board	Develop shooting board from rough board	- Amali : Pelajar dikehendaki menyiapkan <i>shooting board</i> dan mempersembahkan kepada guru. http://www.behance.net/gallery/5034141/Shooting-Boards

MINISTRY OF EDUCATION, MALAYSIA
VOCATIONAL COLLEGE STANDARD CURRICULUM

COURSE INFORMATION

COURSE NAME : DIGITAL ILLUSTRATION

CODE NAME : KMK 202

LEVEL : 1 SEMESTER 2

CREDIT UNIT : 4.0

CONTACT HOUR : FACE TO FACE : 6.0 HOURS/WEEK
NON FACE TO FACE :

COURSE TYPE : VOCATIONAL

PREREQUISITE : -

CORE REQUISITE : -

COURSE OUTCOMES

At the end of the course, the students should be able to:-

1. Apply basic drawing skills on object, person and animals using digital illustrations software.
2. Apply various techniques in creating digital illustrations.
3. Use the application to create tone and colour to digital paintings
4. Use the application to add styles and filters

COURSE DESCRIPTION

This is a basic to advanced course on 2D animation for students who wish to develop their competence and skills relating to methods of 2D animation concept and illustrating and colour 2D characters using digital means. It may also be of benefit to students who have a working knowledge of the subject and wish to broaden their knowledge. This module covers all aspect of 2D Digital Drawing using softwares such as Adobe Illustrator and Adobe Photoshop. Students will utilise various techniques in these softwares to sketch, draw and colour illustrations from 2D characters, objects and background painting using peripheral such as digital tablets or advanced monitor tablets such as Wacom's Cintiq.

CONTENT AND LEARNING STANDARDS**PROGRAMME : MULTIMEDIA CREATIVE (ANIMATION)****COURSE NAME : DIGITAL ILLUSTRATION****CODE NAME : KMK 202**

CONTENT STANDARD	LEARNING STANDARD	PERFORMANCE CRITERIA
1. PRODUCE A DIGITAL DRAWING	1.1. Use input peripherals such as Monitor Tablet (Wacom Cintiq) or graphic tablet 1.2. Apply basic to advanced skill on vector based illustration software such as Adobe Illustrator 1.3. Use various techniques available such as to create textures or patterns, geometric symbol using tools like airbrush, pen etc.	1.1.1. Create realistic drawing and painting of an object, human and animal 1.1.2. Create unrealistic drawing and painting (caricature) of an object, human and animal

CONTENT AND LEARNING STANDARDS

PROGRAMME : MULTIMEDIA CREATIVE (ANIMATION)

COURSE NAME : DIGITAL ILLUSTRATION

CODE NAME : KMK 202

CONTENT STANDARD	LEARNING STANDARD	PERFORMANCE CRITERIA
2. USE IMAGE EDITING SOFTWARE	2.1 Apply basic to advanced skill on bitmap based illustration software such as Adobe Photoshop.	2.1.1 Create a visualization using Photoshop techniques
	2.2 Apply special techniques such as using filter and styles	

MINISTRY OF EDUCATION, MALAYSIA
VOCATIONAL COLLEGE STANDARD CURRICULUM

COURSE INFORMATION

COURSE NAME : FILM LANGUAGE
CODE NAME : KMK 203
LEVEL : 1 SEMESTER 2
CREDIT UNIT : 3.0
CONTACT HOUR : FACE TO FACE : 4.0 HOURS/WEEK
NON FACE TO FACE :
COURSE TYPE : VOCATIONAL
PREREQUISITE : -
CORE REQUISITE : -

COURSE OUTCOMES

At the end of the course, the students should be able to:-

1. Write a script for the screenplay
2. Create a storyboard to organise the story
3. Determine cinematography techniques

COURSE DESCRIPTION

This is an intermediate to advanced course on film language for students. Film language is a module that is designed for story creation. It involves storyboarding, scriptwriting, plotting, cinematography and other skills needed in making a story interesting physically and emotionally to the audience. It may also be of benefit to students who have a working knowledge of the subject and wish to broaden their knowledge.

CONTENT AND LEARNING STANDARDS

PROGRAMME : MULTIMEDIA CREATIVE (ANIMATION)

COURSE NAME : FILM LANGUAGE

CODE NAME : KMK 203

CONTENT STANDARD	LEARNING STANDARD	PERFORMANCE CRITERIA
1. MANAGE CINEMATOGRAPHY	1.1 Determine Shot choice and Angles 1.2 Determine Camera Languages 1.3 Determine Framing and Space 1.4 Determine Staging and Personality	1.1.1 Identify shot and angles for visualization, storyboarding and shooting 1.2.1 Apply the use of camera 1.3.1 Apply framing and space 1.4.1 Implement staging for characters and its personalities

CONTENT AND LEARNING STANDARDS

PROGRAMME : MULTIMEDIA CREATIVE (ANIMATION)

COURSE NAME : FILM LANGUAGE

CODE NAME : KMK 203

CONTENT STANDARD	LEARNING STANDARD	PERFORMANCE CRITERIA
2. MANAGE TRANSITIONS, STAGE LINE AND CONTINUITY	2.1 Determine Types of Transitions 2.2 Determine Transition Usage and Meaning 2.3 Determine Stage Line Use and Reason	2.1.1 Explain the use of individual transition 2.2.1 Apply transition for certain/selected shot 2.3.1 Utilize transition and stage line to enhance Storyline

CONTENT AND LEARNING STANDARDS**PROGRAMME : MULTIMEDIA CREATIVE (ANIMATION)****COURSE NAME : FILM LANGUAGE****CODE NAME : KMK 203**

CONTENT STANDARD	LEARNING STANDARD	PERFORMANCE CRITERIA
3. DEVELOP SCRIPTWRITING	3.1 Determine Basic standard of Scriptwriting in Animation	3.1.1 Apply the Hollywood's standard of script format
		3.1.2 Identify the breakdown of script format
	3.2 Determine Story Elements and Film Styles	3.2.1 Understand the story elements and its approach for different film styles
	3.3 Execute Brainstorming	3.3.1 Prepare script through brainstorming session
		3.3.2 Prepare a draft script

CONTENT AND LEARNING STANDARDS

PROGRAMME : MULTIMEDIA CREATIVE (ANIMATION)

COURSE NAME : FILM LANGUAGE

CODE NAME : KMK 203

CONTENT STANDARD	LEARNING STANDARD	PERFORMANCE CRITERIA
4. IDENTIFY PLOT TYPES	4.1 Categorise Plot Types	4.1.1 Create story plot
	4.2 Develop Story Structure and Plot Points	4.2.1 Create breakdown for story plots
	4.3 Establish the Story	4.3.1 Create story establishment

CONTENT AND LEARNING STANDARDS

PROGRAMME : MULTIMEDIA CREATIVE (ANIMATION)

COURSE NAME : FILM LANGUAGE

CODE NAME : KMK 203

CONTENT STANDARD	LEARNING STANDARD	PERFORMANCE CRITERIA
5. DESCRIBE CHARACTERIZATION	5.1 Determine True and False Characters	5.1.1 Identify and create individual character description
	5.2 Determine Characters and Conflicts	5.2.1 Prepare structure of conflicts throughout the whole story
	5.3 Determine Personality and Appeal	5.3.1 Prepare character sheet
		5.3.2 Convey concept and appeal of individual Character

CONTENT AND LEARNING STANDARDS**PROGRAMME : MULTIMEDIA CREATIVE (ANIMATION)****COURSE NAME : FILM LANGUAGE****CODE NAME : KMK 203**

CONTENT STANDARD	LEARNING STANDARD	PERFORMANCE CRITERIA
6. DEVELOP STORY PASSAGES	6.1 Determine Film Styles 6.2 Determine Commercial and Art 6.3 Determine Target Viewer	Students should be able to: 6.1.1 Understand different type and genre of films style 6.2.1 Identify differences between film, commercial and art 6.3.1 Ability to target type of viewer

CONTENT AND LEARNING STANDARDS

PROGRAMME : MULTIMEDIA CREATIVE (ANIMATION)

COURSE NAME : FILM LANGUAGE

CODE NAME : KMK 204

CONTENT STANDARD	LEARNING STANDARD	PERFORMANCE CRITERIA
7. CREATE STORYBOARD	7.1 Prepare Rough Board	7.1.1 Differentiate rough board and story board
	7.2 Prepare Mood Board	7.2.1 Describe film visualization concept – thumbnail board and rough board
	7.3 Prepare Emotional Beat Board	7.3.1 Develop mood board from script
	7.4 Prepare Shooting Board	7.4.1 Develop shooting board from rough board

LESSON PLAN



by :

Name : Siti Fadhillah
NIM : 12520241040

**Informatic Engineering Education
Yogyakarta State University
2014/2015**

LESSON PLAN

School Identity	: Kolej Vokasional Kluang
Course Name	: Digital Illustation
Class / Semester	: Year 1 / Sem 2 Pre-Diploma Multimedia Creative (Animation)
Appointment	: 1
Time Allocation	: 2-5 p.m. (3 x 60 menit)
Course Standard	: Use Image Editing Software

A. Course Outcome

At the end of the course, the students should be able to:-

1. Apply basic drawing skills on object, person and animals using digital illustrations software.
2. Apply various techniques in creating digital illustrations.
3. Use the application to create tone and colour to digital paintings
4. Use the application to add styles and filters

B. Learning Standard

- 1.1. Use input peripherals such as Monitor Tablet (Wacom Cintiq) or graphic tablet.
- 1.2. Apply basic to advanced skill on vector based illustration software such as Adobe Illustrator
- 1.3. Use various techniques available such as to create textures or patterns, geometric symbol using tools like airbrush, pen etc.

C. Performance Criteria

- 1.1.2. Create unrealistic drawing and painting (caricature) of an object, human and animal

2. Learning Materials

1. Shape Tool Builder
2. Opacity
3. Wrap Effect
4. Pathfinder
5. Basic vector editing

3. Learning Method

1. Approach : Contextual Teaching and Learning
2. Strategy : Cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Method : Practical

4. Media, Tools, and Sources

1. Media
 - a. Internet

- b. Powerpoint
- 2. Tools
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Boardmaker
 - e. Computer
 - f. Software
- 3. Source
 - a. Internet

5. Learning Steps

Activities	Description	Time Allocation
A. Opening	1. The student greet the teacher, pray, and prepare themselves for the lesson. 2. The teacher explain the learning objective toward the students. 3. The teacher explain the learning material for the upcoming lesson.	10'
B. Main Activity	1. The teacher give the example on how to use adobe illustrator.	60'
	2. The students apply those tecniques by themselves. 3. The students may use their own creativity, the teacher only give guidance as needed.	100'
C. Closing	1. The teacher guide the student to make a conclusion and reflection upon the lesson that they have learned. 2. The teacher conclude the lesson. 3. Pray to end the lesson.	10'

Reviewed by:

Pn. Sarimah Binti Sabri

*Teacher of Multimedia Creative Animation
Kolej Vokasional Kluang*

LESSON PLAN



by :

Name : Siti Fadhillah
NIM : 12520241040

**Informatic Engineering Education
Yogyakarta State University
2014/2015**

LESSON PLAN

School Identity	: Kolej Vokasional Kluang
Course Name	: Film Language
Class / Semester	: Year 1 / Sem 2 Pre-Diploma Multimedia Creative (Animation)
Appointment	: 2
Time Allocation	: 9 a.m. – 10 a.m., 11 a.m. – 13 p.m. (3 x 60 menit)
Course Standard	: Describe Characterization

A. Course Outcome

At the end of the course, the students should be able to:-

1. Write a script for the screenplay
2. Create a storyboard to organize the story
3. Determine cinematography techniques

B. Learning Standard

- 5.1 Determine True and False Characters
- 5.2 Determine Characters and Conflicts
- 5.3 Determine Personality and Appeal

C. Performance Criteria

5.3.2 Convey concept and appeal of individual character.

D. Learning Materials

1. Create digital character visualization.

E. Learning Method

1. Approach : Contextual Teaching and Learning
2. Strategy : Cooperative learning
3. Model : Problem based learning
4. Method : Practical

F. Media, Tools, and Sources

1. Media
 - a. Internet
2. Tools
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Boardmarker
 - e. Computer

f. Software

3. Source

a. Internet

G. Learning Steps

Activities	Description	Alokasi Waktu
A. Opening	1. The students greet the teacher, pray, and prepare themselves for the lesson. 2. The teacher explains the learning objective toward the students. 3. The teacher explains the learning material for the upcoming lesson.	10'
B. Main Activity	1. The teacher give the example on how to make digital character visualization,	30'
	2. The students apply those techniques by themselves. 3. The students may use their own creativity, the teacher only give guidance as needed.	130'
C. Closing	1. The teacher guides the student to make a conclusion and reflection upon the lesson that they have learned. 2. The teacher concludes the lesson. 3. Pray to end the lesson.	10'

Reviewed by:

Pn. Sarimah Binti Sabri

Teacher of Multimedia Creative Animation

Kolej Vokasional Kluang

LESSON PLAN



by :

Name : Siti Fadhilah
NIM : 12520241040

**Informatic Engineering Education
Yogyakarta State University
2014/2015**

School Identity	: Kolej Vokasional Kluang
Course Name	: Digital Illustration
Class / Semester	: Tahun 1 / Sem 2 Pra Diploma Multimedia Creative (Animation)
Appointment	: 3
Time Allocation	: 2-5 p.m. (3 x 60 menit)
Course Standard	: Use Image Editing Software

A. Course Outcome

At the end of the course, the students should be able to:-

1. Apply basic drawing skills on object, person and animals using digital illustrations software.
2. Apply various techniques in creating digital illustrations.
3. Use the application to create tone and colour to digital paintings
4. Use the application to add styles and filters

B. Learning Standard

- 2.1 Apply basic to advanced skill on bitmap based illustration software such as Adobe Photoshop.
- 2.2 Apply special techniques such as using filter and styles

C. Performance Criteria

- 2.1.1 Create a visualization using Photoshop techniques

D. Learning Materials

1. Using Photoshop's filter, adjustment layer, and blending mode
2. Photo manipulation techniques

E. Learning Method

1. Approach : Contextual Teaching and Learning
2. Strategy : Cooperative learning
3. Model : Problem based learning
4. Method : Practical

F. Media, Tools, and Sources

1. Media
 - a. Internet
 - b. Powerpoint
 - c. Video
2. Tools
 - a. laptop
 - b. LCD

- c. Whiteboard
- d. Boardmarker
- e. Computer
- f. Software

3. Source

- a. Internet

G. Learning Steps

Activities	Description	Alokasi Waktu
A. Opening	1. The student greet the teacher, pray, and prepare themselves for the lesson. 2. The teacher explain the learning objective toward the students. 3. The teacher explain the learning material for the upcoming lesson.	10'
B. Main Activity	1. The teacher give the example on how to use photoshop filter, adjustment layer, blending mode and manipulate picture using photoshop. 2. The students apply those techniques by themselves. 3. The students may use their own creativity, the teacher only give guidance as needed.	160'
C. Closing	1. The teacher guide the student to make a conclusion and reflection upon the lesson that they have learned. 2. The teacher conclude the lesson. 3. Pray to end the lesson.	10'

Reviewed by:

Pn. Sarimah Binti Sabri

Teacher of Multimedia Creative Animation

Kolej Vokasional Kluang

LESSON PLAN



by :

Name : Siti Fadhillah
NIM : 12520241040

**Informatic Engineering Education
Yogyakarta State University
2014/2015**

LESSON PLAN

School Identity	: Kolej Vokasional Kluang
Course Name	: Digital Illustation
Class / Semester	: Year 1 / Sem 2 Pre-Diploma Multimedia Creative (Animation)
Appointment	: 4
Time Allocation	: 2-5 p.m. (3 x 60 menit)
Course Standard	: Use Image Editing Software

A. Course Outcome

At the end of the course, the students should be able to:-

1. Apply basic drawing skills on object, person and animals using digital illustrations software.
2. Apply various techniques in creating digital illustrations.
3. Use the application to create tone and colour to digital paintings
4. Use the application to add styles and filters

B. Learning Standard

- 1.1. Use input peripherals such as Monitor Tablet (Wacom Cintiq) or graphic tablet.
- 1.2. Apply basic to advanced skill on vector based illustration software such as Adobe Illustrator
- 1.3. Use various techniques available such as to create textures or patterns, geometric symbol using tools like airbrush, pen etc.

C. Performance Criteria

- 1.1.1. Create realistic drawing and painting of an object, human and animal.

D. Learning Materials

1. Texture
2. Pattern
3. Tracing

2. Learning Method

1. Approach : Contextual Teaching and Learning
2. Strategy : Cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Method : Practical

3. Media, Tools, and Sources

1. Media
 - a. Internet
 - b. Powerpoint

2. Tools
 - a. laptop
 - b. LCD
 - c. Whiteboard
 - d. Boardmaker
 - e. Computer
 - f. Software
3. Source
 - a. Internet

4. Learning Steps

Activities	Description	Time Allocation
A. Opening	1. The student greet the teacher, pray, and prepare themselves for the lesson. 2. The teacher explain the learning objective toward the students.	10'
B. Main Activity	1. The teacher give the example on how to make pattern, apply texture and tracing on adobe illustrator.	60'
	2. The students apply those tecniques by themselves. 3. The students may use their own creativity, the teacher only give guidance as needed.	100'
C. Closing	1. The teacher guide the student to make a conclusion and reflection upon the lesson that they have learned. 2. The teacher conclude the lesson. 3. Pray to end the lesson.	10'

Reviewed by:

Pn. Sarimah Binti Sabri

*Teacher of Multimedia Creative Animation
Kolej Vokasional Kluang*

LESSON PLAN



by :

Name : Siti Fadhillah
NIM : 12520241040

**Informatic Engineering Education
Yogyakarta State University
2014/2015**

LESSON PLAN

School Identity	: Kolej Vokasional Kluang
Course Name	: Digital Illustation
Class / Semester	: Year 1 / Sem 2 Pre-Diploma Multimedia Creative (Animation)
Appointment	: 5
Time Allocation	: 2-5 p.m. (3 x 60 menit)
Course Standard	: Use Image Editing Software

A. Course Outcome

At the end of the course, the students should be able to:-

1. Apply basic drawing skills on object, person and animals using digital illustrations software.
2. Apply various techniques in creating digital illustrations.
3. Use the application to create tone and colour to digital paintings
4. Use the application to add styles and filters

B. Learning Standard

- 1.1. Use input peripherals such as Monitor Tablet (Wacom Cintiq) or graphic tablet.
- 1.2. Apply basic to advanced skill on vector based illustration software such as Adobe Illustrator
- 1.3. Use various techniques available such as to create textures or patterns, geometric symbol using tools like airbrush, pen etc.

C. Performance Criteria

- 1.1.1. Create realistic drawing and painting of an object, human and animal.

D. Learning Materials

1. Creative tracing with WPAP style.

2. Learning Method

1. Approach : Contextual Teaching and Learning
2. Strategy : Cooperatif learning
3. Model : Problem based learning
4. Method : Practical

3. Media, Tools, and Sources

1. Media
 - a. Internet
 - b. Powerpoint
2. Tools
 - a. laptop

- b. LCD
- c. Whiteboard
- d. Boardmaker
- e. Computer
- f. Software

- 3. Source
 - a. Internet

4. Learning Steps

Activities	Description	Time Allocation
A. Opening	1. The student greet the teacher, pray, and prepare themselves for the lesson. 2. The teacher explain the learning objective toward the students.	10'
B. Main Activity	1. The teacher give the example on how to make illustration from realistic photograph by tracing it with WPAP style.	30'
	2. The students apply those tecniques by themselves. 3. The students may use their own creativity, the teacher only give guidance as needed.	100'
C. Closing	1. The teacher give quiz to evaluate student competence in using Adobe illustator 2. The teacher guide the student to make a conclusion and reflection upon the lesson that they have learned. 3. The teacher conclude the lesson. 4. Pray to end the lesson.	40'

Reviewed by:

Pn. Sarimah Binti Sabri

Teacher of Multimedia Creative Animation

Kolej Vokasional Kluang

LESSON PLAN



by :

Name : Siti Fadhillah
NIM : 12520241040

**Informatic Engineering Education
Yogyakarta State University
2014/2015**

School Identity	: Kolej Vokasional Kluang
Course Name	: Digital Illustration
Class / Semester	: Tahun 1 / Sem 2 Pra Diploma Multimedia Creative (Animation)
Appointment	: 6
Time Allocation	: 8-10 p.m. (2 x 60 menit)
Course Standard	: Use Image Editing Software

A. Course Outcome

At the end of the course, the students should be able to:-

1. Apply basic drawing skills on object, person and animals using digital illustrations software.
2. Apply various techniques in creating digital illustrations.
3. Use the application to create tone and colour to digital paintings
4. Use the application to add styles and filters

B. Learning Standard

- 2.1 Apply basic to advanced skill on bitmap based illustration software such as Adobe Photoshop.
- 2.2 Apply special techniques such as using filter and styles

C. Performance Criteria

- 2.1.1 Create a visualization using Photoshop techniques

D. Learning Materials

1. Using Photoshop's filter and style layer
2. Photo manipulation techniques

E. Learning Method

1. Approach : Contextual Teaching and Learning
2. Strategy : Cooperative learning
3. Model : Problem based learning
4. Method : Practical

F. Media, Tools, and Sources

1. Media
 - a. Internet
 - b. Powerpoint
 - c. Video
2. Tools
 - a. laptop
 - b. LCD

- c. Whiteboard
- d. Boardmarker
- e. Computer
- f. Software

3. Source

- a. Internet

G. Learning Steps

Activities	Description	Alokasi Waktu
A. Opening	1. The student greet the teacher, pray, and prepare themselves for the lesson. 2. The teacher explain the learning objective toward the students. 3. The teacher explain the learning material for the upcoming lesson.	20'
B. Main Activity	1. The teacher give the example on how to use photoshop filter and layer style 2. The students apply those techniques by themselves. 3. The students may use their own creativity, the teacher only give guidance as needed.	90'
C. Closing	1. The teacher guide the student to make a conclusion and reflection upon the lesson that they have learned. 2. The teacher conclude the lesson. 3. Pray to end the lesson.	10'

Reviewed by:

Pn. Sarimah Binti Sabri

Teacher of Multimedia Creative Animation

Kolej Vokasional Kluang

JADUAL WAKTU 2015

SITI FADHILAH

[illegible]

JADUAL WAKTU MAKMAL MULTIMEDIA KREATIF (ANIMASI)

SESI 02 (2015)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	8:00-8:30	8:30-9:20	9:20-10:10	10:10-11:00	11:00-12:00	12:00-13:00	13:00-14:00	14:00-15:00	15:00-16:00	16:00-17:00
SUN		KMK 402 2MKA			KMK 402 2MKA			KMK 202 1MKA	KMK 202 1MKA	
MON		8:00-10:00 KMK 203 1MKA			11:00-13:00 KMK 203 1MKA			KMK 202 1MKA		
TUES		8:00-10:00 KMK 201 1MKA			11:00-13:00 KMK 201 1MKA			KMK 401 2MKA		
WED		8:00-10:00 KMK 401 2MKA			KMK 401 2MKA					
THUR		8:30-10:30 KMK 401 2MKA	10:30-13:30 KMK 402 2MKA					14:30-15:30 KMK 402 2MKA		



Pembelajaran Teori



Pembelajaran Amali



Stanisasi Kelab Multimedia Hari Kokurikulum



Rapat Guru



Hari Sukan



Hari Kokurikulum



Perhimpunan



Silat / Pemecahan Sijil Rekord Dunia



Gotong Royong

CURRICULUM VITAE



**KOLEJ
VOKASIONAL
KLUANG**

**KOLEJ VOKASIONAL KLUANG,
KM. 3, JALAN MENGKIBOL,
86000, KLUANG, JOHOR DARUL TAKZIM,
MALAYSIA.**

A- BUTIR-BUTIR PERIBADI

1. NAMA : **SARIMAH BINTI SABRI**

2. NO. KAD PENGENALAN : **620330-01-6310**

3. TARIKH LAHIR : **30 MAC 1962**

4. TEMPAT LAHIR : **BATU PAHAT, JOHOR**

5. STATUS PERKAHWINAN : **BERKAHWIN**

6. ALAMAT RUMAH : **NO. 45, JLN BAWAL,
TAMAN SRI PAYA
86000 KLUANG, JOHOR**

7. ALAMAT SEKOLAH : **KOLEJ VOKASIONAL KLUANG,
KM. 3, JALAN MENGKIBOL,
86000, KLUANG, JOHOR**



NO.TEL : 07-7721482

NO.FAX : 07-7743403

NO.H/SET : 012-7064008

8. JAWATAN SEKARANG : **PPPS DG 48**

9. KELULUSAN AKADEMIK : **BACHELOR SAINS KOMPUTER
(Tahun Lulus dan Institusi) UNIVERSITI PERTANIAN MALAYSIA (1987)**

10. MATA PELAJARAN DIAJAR : **KURSUS MULTIMEDIA KREATIF (ANIMASI)
(Semasa)**

11. MATA PELAJARAN YANG PERNAH DIAJAR : **MATEMATIK, MATEMATIK TAMBAHAN, FUNDAMENTAL OF
(1993 hingga 2013) PROGRAMMING, PROGRAMMING AND DEVELOPMENT
TOOLS, TEKNOLOGI SISTEM KOMPUTER DAN
RANGKAIAN**

12. PENGLIBATAN : i. Pemeriksa Kertas SPM
ii. Penglibatan dengan LPM (panel soalan KV dll)
iii. Panel Penulis Modul (BPK / BPTV dll)
iv. Jurulatih Utama (JU)

/



MAKLUMAT PELATIH
PROGRAM LATIHAN MENGAJAR

NAMA PELATIH:	SITI FADHILAH		
NO. KTO:	3401025203950001	NIM:	125020241040
NO. TEL:	+6283840614495	E-MAIL:	inspirit95s@gmail.com
PROGRAM PENGAJIAN:	SARJANA STRATA 1 (S-1) , PROGRAM PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA		
KELULUSAN AKADEMIK TERTINGGI:	SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 WATES, YOGYAKARTA, INDONESIA		
KURSUS:	PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA		
NAMA UNIVERSITI :	UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
TARIKH LAHIR:	12 MARET 1995	TEMPAT LAHIR:	KULON PROGO, YOGYAKARTA, INDONESIA
ALAMAT TETAP:	DRIYAN, WATES, KULON PROGO, YOGYAKARTA, INDONESIA		
NAMA WARIS:	HATTA		
NO. TEL:	-	E-MAIL:	-

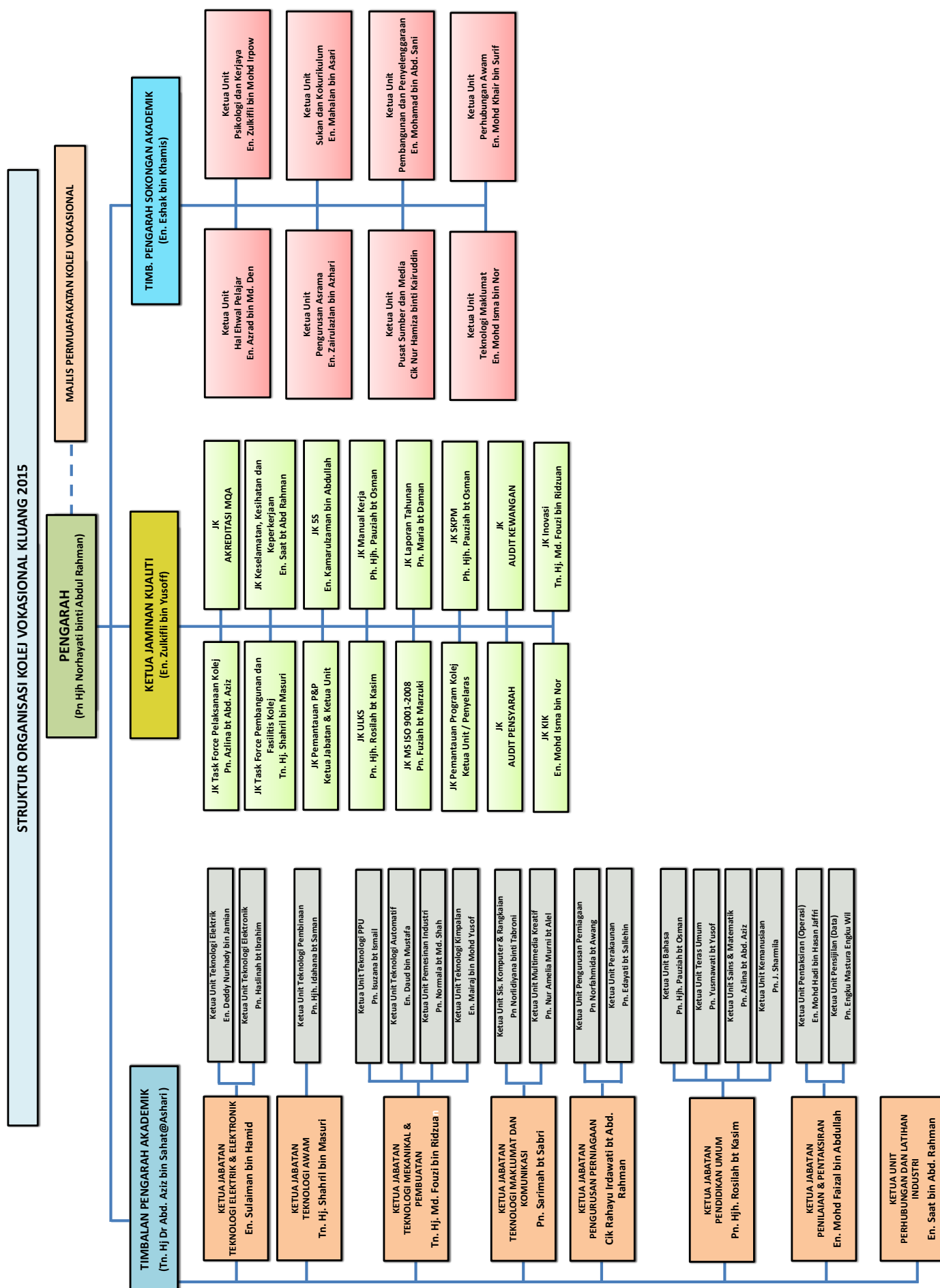
:

NAMA & ALAMAT TEMPAT LATIHAN:	KOLEJ VOKASIONAL KLUANG KM 3, JALAN MENGGKIBOL, 8600 KLUANG, JOHOR DARUL TAKZIM		
NO. TEL:	07-7711037	NO. FAX:	07-7760016
NAMA PENGETUA:	PN.NORHAYATI BINTI ABDUL RAHMAN		
ALAMAT SEMASA TEMPOH LATIHAN:	KOLEJ VOKASIONAL KLUANG KM 3, JALAN MENGGKIBOL, 8600 KLUANG, JOHOR DARUL TAKZIM		
NAMA KURIKULUM DIAJAR :	1. DIGITAL ILLUSTRATION – KMK 202 2. FILM LANGUAGE – KMK 203		
NAMA PEMBIMBING:	PN SARIMAH BINTI SABRI	NO. TEL:	012-7064008

NAMA PENYELIA 1:	HJ.MOHD NOOR BIN HASHIM	NO. TEL:	019-7506223
-------------------------	----------------------------	-----------------	-------------

Tarikh:

Tandatangan Pelatih:



SESI 2 / 2015						
Mgg	Tarikh		PROGRAM SVM		Bil. Hari Belajar	Catatan (Aktiviti & Maklumat cuti peringkat negeri dan persekutuan)
			Sem.2 KV KPM, ILP, KKTm dan 10 Swasta	Sem 4 KV KPM, ILP, Ranaco, KRU, MITA & MATA		
25	14.06.'15	18.06.'15	M1	M1	5	Awal Ramadan (18 Jun)
26	21.06.'15	25.06.'15	M2	M2	5	
27	28.06.'15	02.07.'15	M3	M3	5	
28	05.07.'15	09.07.'15	M4	M4	5	
29	12.07.'15	15.07.'15	M5	M5	3	Hari Raya Puasa (17 & 18 Julai)
30	16.07.'15	21.07.'15	Cuti Pertengahan Semester		6	Semua KV (Zon A dan B) akan bercuti mulai 16 Julai hingga 21 Julai)
31	22.07.'15	30.07.'15	M6	M6	3/5	
32	02.08.'15	06.08.'15	M7	M7	5	
33	09.08.'15	13.08.'15	M8	M8	5	
34	16.08.'15	20.08.'15	M9	M9	5	
35	23.08.'15	27.08.'15	M10	M10	5	
36	30.08.'15	03.09.'15	M11	M11	4	Hari Kebangsaan (31 Ogos)
37	06.09.'15	10.09.'15	M12	M12	5	
38	13.09.'15	17.09.'15	M13	M13	4	Hari Malaysia (16 Sept)
39	20.09.'15	24.09.'15	Cuti Semester		5	Hari Raya Qurban (24 Sept)
40	27.09.'15	01.10.'15	M14	M14	5	
41	04.10.'15	08.10.'15	PP	PP	5	
42	11.10.'15	15.10.'15	PP	PP	4	Awal Muharam (14 Okt)
43	18.10.'15	22.10.'15	PP	PP	5	
44	25.10.'15	29.10.'15	SP	SP	5	
45	01.11.'15	05.11.'15	SP	SP	5	
46	08.11.'15	12.11.'15	SP	SP	4	Deepavali (10 Nov)
47	15.11.'15	19.11.'15	SP	SP	5	Hari Hol Johor (18 Nov)
48	22.11.'15	26.11.'15	CUTI AKHIR SEMESTER		5	Keputeraan Sultan Johor (22 Nov)
49	29.11.'15	03.12.'15			5	
50	06.12.'15	10.12.'15			5	
51	13.12.'15	17.12.'15			5	
52	20.12.'15	24.12.'15			5	Maulidur Rasul (24 Dis), Krismas (25 Dis)
53	27.12.'15	01.01.'16			5	



UNIVERSITI TUN HUSSEIN ONN MALAYSIA
CERTIFICATE OF PARTICIPATION

This is to certify that

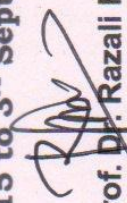
SITI FADHILAH (12520241040)

Has participated in the

**"International Mobility Program between Faculty of Technical and Vocational Education
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia AND Faculty of Engineering Universitas Negeri
Yogyakarta"**

Organized by
Faculty of Technical and Vocational Education
Universiti Tun Hussein Onn Malaysia

8th August 2015 to 3rd September 2015


Associate Prof. Dr. Razali bin Hassan
Dean

Faculty of Technical and Vocational Education



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

KOLEJ VOKASIONAL KLUANG

Sijil Penghargaan

Dengan ini disahkan dan diperakukan bahawa

SITI FADHILAH
3401025203950001

*telah menjalankan latihan mengajar
dengan jayanya di*

KOLEJ VOKASIONAL KLUANG

pada

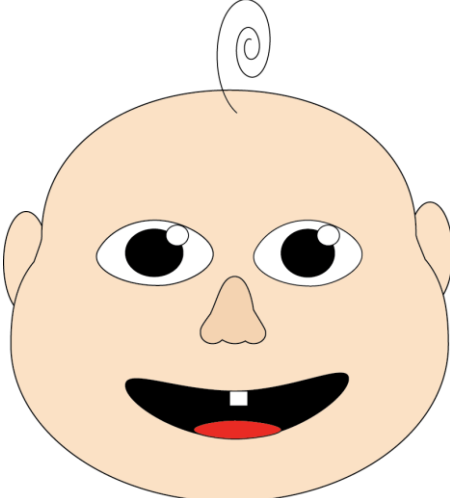
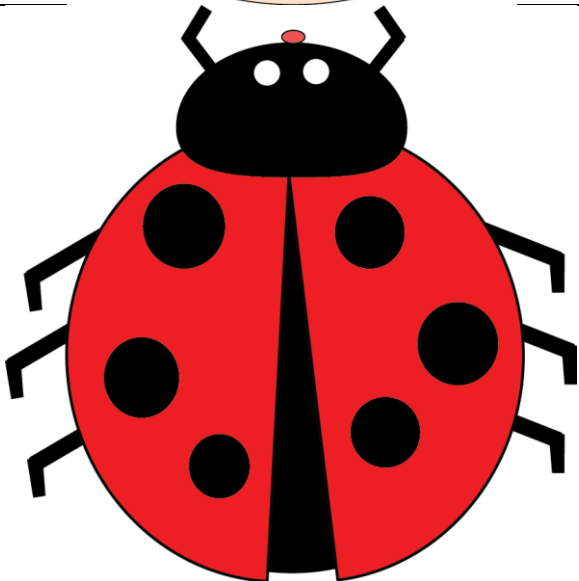
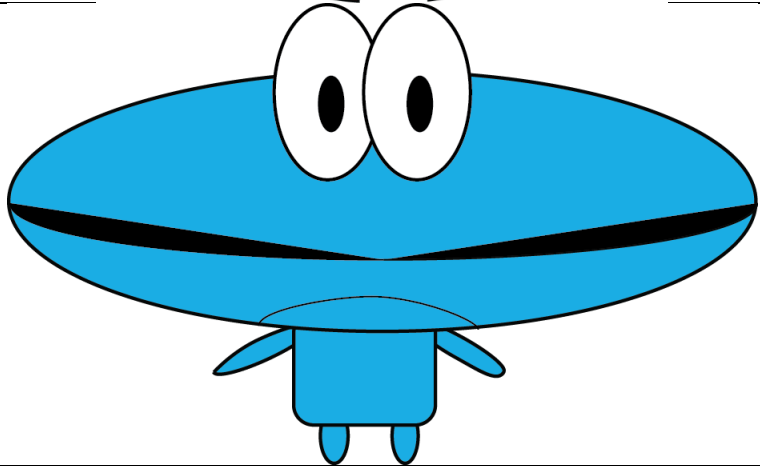
9 OGOS 2015 Hingga 2 SEPTEMBER 2015

Diucapkan tahniah dan setinggi terima kasih
di atas kejayaan dan sumbangan yang telah diberikan
kepada Kolej ini.

[Signature]

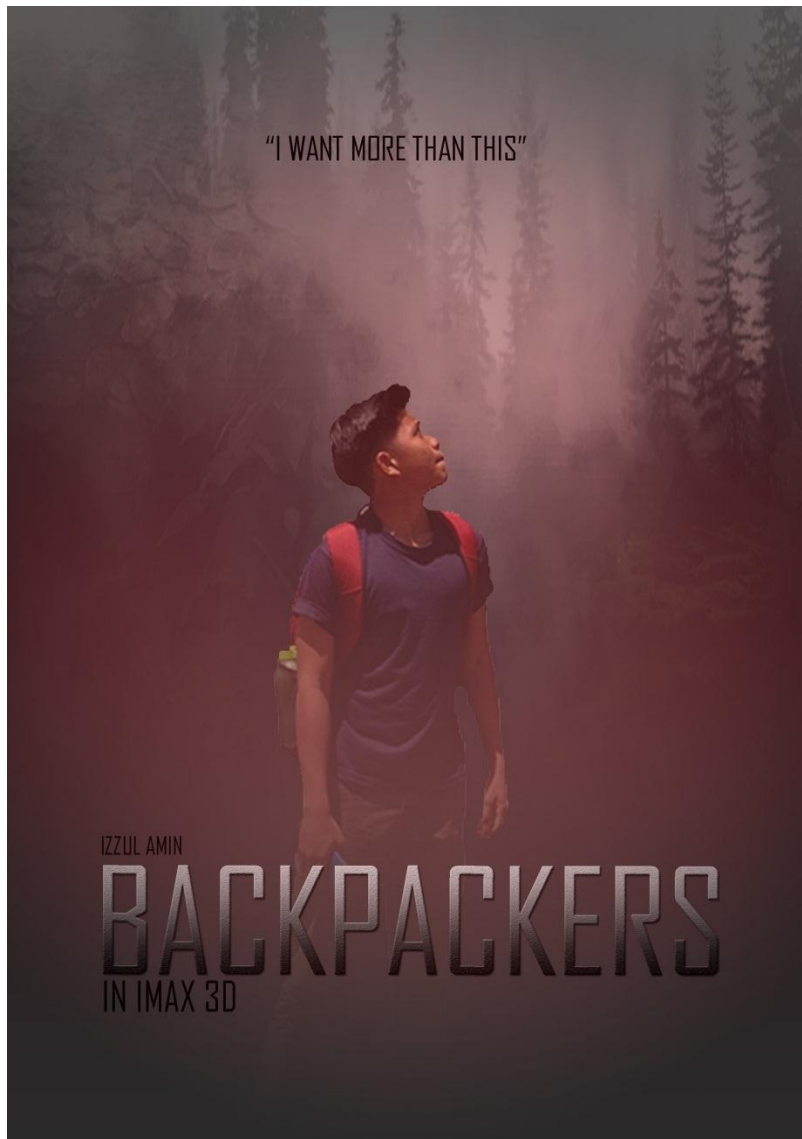
.....
PENGETUA
KOLEJ VOKASIONAL KLUANG



NAMA	NURUL AFIQAH BINTI AMRAN
IC	990410-01-5324
TAJUK	MENGGUNAKAN PERISIAN EDITING VECTOR ADOBE ILLUSTRATOR
MANUSIA	
HAIWAN	
OBJEK	

NAMA	Muhammad Izzul Amin bin Amirrudin
NO KAD PENGENALAN	990911-01-5197
TAJUK	Menggunakan Perisian Editing Bitmap Adobe Photoshop

POSTER FILEM



NAMA: MUHAMMAD ZAINUDDIN BIN ZAHARI

NO IC: 990523-04-5271

TAJUK: MENGGUNAKAN PERISIAN EDITING VECTOR ADOBE ILLUSTRATOR



Menggunakan Perisian editing vector Adobe Illustrator

Nama: Ridhuan Naim B. Abdul Hamid

Kursus: 1 Multimedia kreatif (Animasi)

No. I/C: 990701-01-5869





6. FARID



NAMA : NUR HELIYATUL HANISHA BT SALAM

NO KP : 990327-01-7468

TAJUK : MEMBUAT POSTER MAJALAH MENGGUNAKAN ADOBE PHOTOSHOP



Penilaian Digital Illustration

Tanggal 17 Agustus 2015

Kod K202.K.1.2

Tajuk Menggunakan Perisian Editing Vector Adobe Illustrator (Shape Bulder Tools, Pathfinder, Transparency, Wrap Effects)

No	Nama	No Kad Pengenalan	Persediaan Kerja			Proses Kerja			Jumlah B	Hasil Kerja		Markah Diperoleh
			Penggunaan Tools	Kesesuaian Bahan	Jumlah A	Melukis Objek	Melukis Human	Melukis Animal		Kekemasan	Kreativiti	
1	AHMAD IRFAN BIN ROSMAINI	990814-01-5099	2	2	10,00	3	2	2	54,44	3	2	81,11
2	AISYAH HUMAIRA ' BINTI SHAHARUDIN	991225-01-5212	2	2	10,00	2	2	3	54,44	3	2	81,11
3	AMIR MIRZA BIN MUHAMMAD MAHAZAM	990818-01-6531	2	2	10,00	2	2	3	54,44	3	2	81,11
4	ATIKAH NAJHAH BINTI SALIMAN	990315-01-5684	2	2	10,00	2	2	3	54,44	3	2	81,11
5	FAIZUL HUMAM BIN MUKMININ	990614-01-5211	2	2	10,00	3	3	1	54,44	3	2	81,11
6	FARID AFEEQ BIN ROSLAN	990711 01 5029	2	2	10,00	3	2	3	62,22	3	2	88,89
7	ISMAR AFEEQ BIN ROSLAN	990830-01-7115	2	2	10,00	3	3	3	70,00	3	2	96,67
8	MUHAMMAD AKID BIN MD ARIF	990814-01-5443	2	2	10,00	2	3	3	62,22	3	2	88,89
9	MUHAMMAD AMMAR SHAFIQ BIN SHARUDIN	991031-01-6727	2	2	10,00	2	2	3	54,44	3	2	81,11
10	MUHAMMA HAIKAL BIN HAMID	991130-01-6933	2	2	10,00	2	2	3	54,44	3	2	81,11
11	MUHAMMAD HAIKAL BIN MOHD AMIRRUL BOKANDI	991228-07-5261	2	2	10,00	3	3	2	62,22	3	2	88,89
12	MUHAMMAD IZZUL AMIN BIN AMIRRUDIN	990911-01-5197	2	2	10,00	2	3	3	62,22	3	2	88,89
13	MUHAMMAD MUZAFFAR BIN SALIM	990429-01-5535	2	2	10,00	2	3	3	62,22	3	2	88,89
14	MUHAMMAD ZAINUDDIN BIN ZAHARI	990523-04-5271	2	2	10,00	2	3	3	62,22	2	2	85,56
15	NADIA AQILAH BINTI MOHD SAID	991105-01-5154	2	2	10,00	2	2	3	54,44	3	2	81,11
16	NOR ALISA DANIA BINTI ABDUL KADIR	990901-01-6428	2	2	10,00	2	3	2	54,44	3	2	81,11
17	NUR ARINAH FATHIAH BINTI IMRAN	990324-01-7294	2	2	10,00	3	3	3	70,00	3	2	96,67
18	NUR ATHIRAH NAWA BINTI ZAIDON	991119-01-5884	2	2	10,00	3	3	3	70,00	2	3	96,67
19	NUR FARAHANA BINTI BAHARUDDIN	990219-01-5780	2	2	10,00	2	3	2	54,44	3	2	81,11
20	NUR FAZIDAH BINTI AZHAR	990804-01-5802	2	2	10,00	3	2	3	62,22	3	2	88,89
21	NUR HELIYATUL HANISHA BINTI SALAM	990327-01-7468	2	2	10,00	3	3	3	70,00	2	3	96,67
22	NUR NAZIRA BINTI ABDULLAH	991113-08-6534	2	2	10,00	2	2	3	54,44	3	2	81,11
23	NURASIMAH ASHIKIN BINTI SAIFUDIN	990215-01-6874	2	2	10,00	2	3	3	62,22	2	2	85,56
24	NURUL AFIQAH BINTI AMRAN	990410-01-5324	2	2	10,00	3	3	3	70,00	3	2	96,67
25	NURUL FATEHAH BINTI SELAMAT	990406-01-8274	2	2	10,00	3	2	3	62,22	2	2	85,56
26	RIDHUAN NAIM BIN ABDUL HAMID	990701-01-5869	2	2	10,00	2	2	3	54,44	3	2	81,11
27	SITI NURMASTURA BINTI SHAIFUL FAHME	991017-01-5584	2	2	10,00	2	3	3	62,22	3	2	88,89
28	SYAFIKA BINTI NORAZIZAMNI	990514-01-9354	2	2	10,00	2	3	2	54,44	3	2	81,11

No	Nama	No Kad Pengenalan	Persediaan Kerja			Proses Kerja			Jumlah B		Hasil Kerja		Markah Diperoleh
			Penggunaan Tools	Kesesuaian Bahan	Jumlah A	Melukis Objek	Melukis Human	Melukis Animal			Kekemasan	Kreativiti	
29	SYAHRUL AIMAN BIN SHAMSUDIN	990514-01-8757	2	2	10.00	2	3	3	62.22	2	2	2	85.56
30	SYAUQIV HIQI BIN JA'AFAR	991003-01-5313	2	2	10.00	3	3	2	62.22	2	2	2	85.56

Penilaian Digital Illustration

Tanggal 23 Agustus 2015
Kod K202.K.2.2
Tajuk Menggunakan Perisian Editing Bitmap Adobe Photoshop (Filter, Adjustment, Masking, Blending)

No	Nama	No Kad Pengenalan	Persediaan Kerja			Proses Kerja			Jumlah B	Hasil Kerja		Markah Diperoleh
			Penggunaan Tools	Kesesuaian Bahan	Jumlah A	Teknik	Membuat Poster	Keselaraan Poster		Kekemasan	Kreativiti	
1	AHMAD Irfan Bin Rosmaini	990814-01-5099	2	2	10,00	2	2	3	54,44	2	2	77,78
2	AISYAH HUMAIRA' BINTI SHAHARUDIN	991225-01-5212	2	2	10,00	2	2	3	54,44	2	2	77,78
3	AMIR MIRZA BIN MUHAMMAD MAHAZAM	990818-01-6531	2	2	10,00	3	2	3	62,22	2	2	85,56
4	ATIKAH NAJIHAH BINTI SALIMAN	990315-01-5684	2	2	10,00	2	2	3	54,44	2	2	77,78
5	FAIZUL HUMAM BIN MUKMININ	990614-01-5211	2	2	10,00	3	2	3	62,22	3	2	88,89
6	FARID ZARULNAJWAN B. ZAKARIA	990711 01 5029	2	1	7,50	3	2	3	62,22	3	2	86,39
7	ISMAR AFEeq Bin Roslan	990830-01-7115	1	2	7,50	3	2	3	62,22	3	2	86,39
8	MUHAMMAD AKID Bin MD ARIF	990814-01-5443	1	2	7,50	2	2	3	54,44	3	2	78,61
9	MUHAMMAD AMMAR SHAFIQ Bin SHARUDIN	991031-01-6727	2	1	7,50	2	2	3	54,44	3	2	78,61
10	MUHAMMA HAIKAL Bin HAMID	991130-01-6933	2	2	10,00	2	2	3	54,44	2	2	77,78
11	MUHAMMAD HAIKAL Bin MOHD AMIRUL BOKANDI	991228-07-5261	2	1	7,50	3	2	2	54,44	3	2	78,61
12	MUHAMMAD IZZUL AMIN Bin AMIRRU DIN	990911-01-5197	2	2	10,00	3	2	3	62,22	3	3	92,22
13	MUHAMMAD MUZAFFAR Bin SALIM	990429-01-5535	2	2	10,00	2	2	3	54,44	3	3	84,44
14	MUHAMMAD ZAINUDDIN Bin ZAHARI	990523-04-5271	2	1	7,50	3	2	3	62,22	2	2	83,06
15	NADIA AQILAH BINTI MOHD SAID	991105-01-5154	2	2	10,00	3	2	3	62,22	3	3	92,22
16	NOR ALISA DANIA BINTI ABDUL KADIR	990901-01-6428	2	1	7,50	2	3	2	54,44	3	2	78,61
17	NUR ARINAH FATHIAH BINTI IMRAN	990324-01-7294	2	2	10,00	2	2	3	54,44	2	2	77,78
18	NUR ATHIRAH NAJWA BINTI ZAIDON	991119-01-5884	2	2	10,00	3	2	3	62,22	2	2	85,56
19	NUR FARAHANA BINTI BAHARUDDIN	990219-01-5780	2	1	7,50	2	2	3	54,44	2	3	78,61
20	NUR FAZIDAH BINTI AZHAR	990804-01-5802	2	1	7,50	2	2	3	54,44	2	3	78,61
21	NUR HELIYATUL HANISHA BINTI SALAM	990327-01-7468	2	1	7,50	3	2	3	62,22	2	2	83,06
22	NUR NAZIRA BINTI ABDULLAH	991113-08-6534	2	1	7,50	2	2	3	54,44	3	2	78,61
23	NURASIMAH ASHIKIN BINTI SAIFUDIN	990215-01-6874	2	1	7,50	2	2	3	54,44	3	2	78,61
24	NURUL AFIQAH BINTI AMRAN	990410-01-5324	2	2	10,00	2	3	3	62,22	2	2	85,56
25	NURUL FATEHAH BINTI SELAMAT	990406-01-8274	2	2	10,00	2	3	2	54,44	2	2	77,78
26	RIDHUAN NAIM Bin ABDUL HAMID	990701-01-5869	2	2	10,00	3	2	2	54,44	3	3	84,44
27	SITI NURMASTURA BINTI SHAFUL FAHME	991017-01-5584	2	1	7,50	3	2	2	54,44	3	2	78,61
28	SYAFIKA BINTI NORAZAMANI	990514-01-9354	2	2	10,00	3	2	2	54,44	3	2	81,11
29	SYAHRUL Aiman Bin SHAMSUDIN	990514-01-8757	2	2	10,00	3	2	2	54,44	3	2	81,11
30	SYALQIV HIQLI Bin JA'AFAR	991003-01-5313	2	2	10,00	2	2	3	54,44	3	2	81,11

Penilaian Digital Illustration

Tanggal 24 Agustus 2015
Kod K202.K.1.3
Tajuk Menggunakan Perisian Editing Vector Adobe Illustator (Tracing, Pattern, dan Texture)

No	Nama	No Kad Pengenalan	Persediaan Kerja		Proses Kerja			Hasil Kerja		Markah Diperoleh
			Penggunaan Tools	Kesesuaian Bahan	Jumlah A	Tracing	Texture	Pattern	Jumlah B	
1	AHMAD Irfan Bin Rosmaini	990814-01-512	2	10,00	2	2	3	3	54,44	77,78
2	AI SYAH HUMAIRA ' BINTI SHAHARUDIN	991225-01-512	2	10,00	2	2	3	3	54,44	77,78
3	AMIR MIRZA BIN MUHAMMAD MAHAZAM	990818-01-612	2	10,00	3	2	3	2	62,22	85,56
4	ATIKAH NAJIAH BINTI SALIMAN	990315-01-512	2	10,00	2	2	3	2	54,44	77,78
5	FAIZUL HUMAM BIN MUKMININ	990614-01-512	2	10,00	3	2	3	2	62,22	88,89
6	FARID ZARULNAJWAN B. ZAKARIA	990711 01 502	1	7,50	3	2	3	2	62,22	86,39
7	ISMAR AFEEQ BIN ROSLAN	990830-01-711	2	7,50	3	2	3	2	62,22	86,39
8	MUHAMMAD AKID BIN MD ARIFF	990814-01-511	2	7,50	2	2	3	2	54,44	78,61
9	MUHAMMAD AMMAR SHAFIQ BIN SHARUDIN	991031-01-612	1	7,50	2	2	3	2	54,44	78,61
10	MUHAMMA HAICAL BIN HAMID	991130-01-612	2	10,00	2	2	3	2	54,44	77,78
11	MUHAMMAD HAIKAL BIN MOHD AMIRRUL BOKANDI	991228-07-512	1	7,50	3	2	2	2	54,44	78,61
12	MUHAMMAD IZZUL AMIN BIN AMIRRUDIN	990911-01-512	2	10,00	3	2	3	3	62,22	92,22
13	MUHAMMAD MUZAFFAR BIN SALIM	990429-01-512	2	10,00	2	2	3	3	54,44	84,44
14	MUHAMMAD ZAINUDDIN BIN ZAHARI	990523-04-512	1	7,50	3	2	3	2	62,22	83,06
15	NADIA AQILAH BINTI MOHD SAID	991105-01-512	2	10,00	3	2	3	3	62,22	92,22
16	NOR ALISA DANIA BINTI ABDUL KADIR	990901-01-612	1	7,50	2	2	3	2	54,44	78,61
17	NUR ARINAH FATHIAH BINTI IMRAN	990324-01-712	2	10,00	2	2	3	2	54,44	77,78
18	NUR ATHIRAH NAJWA BINTI ZAIDON	991119-01-512	2	10,00	3	2	3	2	62,22	85,56
19	NUR FARAHANA BINTI BAHARUDDIN	990219-01-512	1	7,50	2	2	3	3	54,44	78,61
20	NUR FAZIDAH BINTI AZHAR	990804-01-512	1	7,50	2	2	3	3	54,44	78,61
21	NUR HELIYATUL HANISHA BINTI SALAM	990327-01-712	1	7,50	3	2	3	2	62,22	83,06
22	NUR NAZIRA BINTI ABDULLAH	991113-08-612	1	7,50	2	2	3	2	54,44	78,61
23	NURASIMAH ASHIKIN BINTI SAIFUDIN	990215-01-612	1	7,50	2	2	3	2	54,44	78,61
24	NURUL AFIQAH BINTI AMRAN	990410-01-512	2	10,00	2	2	3	2	62,22	85,56
25	NURUL FATEHAH BINTI SELAMAT	990406-01-812	2	10,00	2	2	3	2	54,44	77,78
26	RIDHUAN NAIM BIN ABDUL HAMID	990701-01-512	2	10,00	3	2	2	3	54,44	84,44
27	SITI NURMASTURA BINTI SHAFUL FAHME	991017-01-512	1	7,50	3	2	2	2	54,44	78,61
28	SYAFIKA BINTI NORAZAMINI	990514-01-912	2	10,00	3	2	2	2	54,44	81,11
29	SYAHRUL AIDMAN BIN SHAMSUDIN	990514-01-812	2	10,00	3	2	2	2	54,44	81,11
30	SYAUQIV HIQLI BIN JA'AFAR	991003-01-512	2	10,00	2	2	3	2	54,44	81,11

Nilai Quiz Illustrator

Tanggal 30 Agustus 2015

No	Nama	No Kad Pengenalan	Jumlah Markah	Markah Diperoleh
1	AHMAD IRFAN BIN ROSMAINI	990814-01-5099	15,5	77,50
2	AISYAH HUMAIRA' BINTI SHAHARUDIN	991225-01-5212	17	85,00
3	AMIR MIRZA BIN MUHAMMAD MAHAZAM	990818-01-6531		0,00
4	ATIKAH NAJIHAH BINTI SALIMAN	990315-01-5684	14,5	72,50
5	FAIZUL HUMAM BIN MUKMININ	990614-01-5211	17	85,00
6	FARID ZARULNAJWAN B. ZAKARIA	990711 01 5029	18	90,00
7	ISMAR AFEEQ BIN ROSLAN	990830-01-7115	16,5	82,50
8	MUHAMMAD AKID BIN MD ARIF	990814-01-5443	15,5	77,50
9	MUHAMMAD AMMAR SHAFIQ BIN SHARUDIN	991031-01-6727	14	70,00
10	MUHAMMA HAIKAL BIN HAMID	991130-01-6933	14	70,00
11	MUHAMMAD HAIKAL BIN MOHD AMIRRUL BOKANDI	991228-07-5261	16,5	82,50
12	MUHAMMAD IZZUL AMIN BIN AMIRRUDIN	990911-01-5197	16,5	82,50
13	MUHAMMAD MUZAFFAR BIN SALIM	990429-01-5535	17	85,00
14	MUHAMMAD ZAINUDDIN BIN ZAHARI	990523-04-5271	18	90,00
15	NADIA AQILAH BINTI MOHD SAID	991105-01-5154	17,5	87,50
16	NOR ALISA DANIA BINTI ABDUL KADIR	990901-01-6428	12,5	62,50
17	NUR ARINAH FATHIAH BINTI IMRAN	990324-01-7294	12,5	62,50
18	NUR ATHIRAH NAJWA BINTI ZAIDON	991119-01-5884		0,00
19	NUR FARAHANA BINTI BAHARUDDIN	990219-01-5780	16,5	82,50
20	NUR FAZIDAH BINTI AZHAR	990804-01-5802	14,5	72,50
21	NUR HELIYATUL HANISHA BINTI SALAM	990327-01-7468	12,5	62,50
22	NUR NAZIRA BINTI ABDULLAH	991113-08-6534		0,00
23	NURASIMAH ASHIKIN BINTI SAIFUDIN	990215-01-6874	16,5	82,50
24	NURUL AFIQAH BINTI AMRAN	990410-01-5324	16	80,00
25	NURUL FATEHAH BINTI SELAMAT	990406-01-8274	16,5	82,50
26	RIDHUAN NAIM BIN ABDUL HAMID	990701-01-5869	18	90,00
27	SITI NURMASTURA BINTI SHAIKUL FAHME	991017-01-5584	17,5	87,50
28	SYAFIKA BINTI NORAZIZAMNI	990514-01-9354	13,5	67,50
29	SYAHRUL AIMAAN BIN SHAMSUDIN	990514-01-8757	15,5	77,50
30	SYAUQIV HIQLI BIN JA'AFAR	991003-01-5313	17	85,00

