

**LAPORAN INDIVIDU**  
**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN**  
**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**

Jalan Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta

Periode 2014

**Dosen Pembimbing Lapangan : Achmad Fatchi, M.Pd**



**Disusun Oleh:**

**ZEIN SYAHIDA KUSUMA PUTRA**

**11520241002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2014**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN  
PERIODE 2014  
DI SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**

Yang bertanda tangan dibawah ini mengesahkan laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang disusun oleh mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Zein Syahida Kusuma Putra.  
NIM : 11520241002  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik


Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dari tanggal 1 Juli 2014 – 17 September 2014. Hasil kegiatan tercantum dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, 30 September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

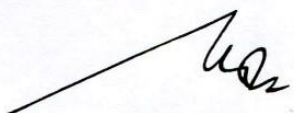
  
**Achmad Fatch, M.Pd.**  
NIP. 19461104 197503 1 001

  
**Ari Purnomo Aji S.Pd**  
NBM. 1 185 932

Mengetahui,

  
Kepala Sekolah  
SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
  
**Drs. H. Subrihandono, M.M.**  
NBM. 949.476

Koordinator PPL  
SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

  
**Widi Astuti, S.Pd**  
NBM. 1.037.290

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya, sehingga penyusunan laporan pertanggung jawaban Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Nitikan Nomor 48 Umbulharjo Yogyakarta ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Penulisan laporan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai segala kegiatan yang telah kami lakukan selama kurun waktu 2,5 bulan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, terhitung mulai dari 01 Juli 2014 sampai dengan 17 September 2014 di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Keberhasilan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, terima kasih kami sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada kami.
2. Prof. Dr. Rochmad Wahab, M.Pd, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin pelaksanaan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
4. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) yang telah menyelenggarakan Kuliah kerja Nyata 2014 di daerah Kelurahan Sorosutan, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta.
5. Achmad Fatchi, M.Pd., selaku Dosen pembimbing Praktik Pengalaman Lapangan 2014 di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
6. Drs. H. Suprihandono, M.M, selaku Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang telah memberikan izin, nasihat, bimbingan serta fasilitas selama melaksanakan Program PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
7. Widi Astuti, S.Pd., selaku Koordinator Praktik Pengalaman Lapangan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
8. Ari Purnomo Aji, S.Pd., selaku Guru Pembimbing Praktik Pengalaman Lapangan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.
9. Guru serta Karyawan SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang telah memberikan dukungan selama PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta
10. Segenap pengurus IPM SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta
11. Segenap siswa-siswi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang memberikan dukungan, kerja sama dan pengalaman yang sungguh brarti.

12. Rekan-rekan Praktik Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang selalu berjuang dan memberi semangat.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran Praktik Pengalaman Lapangan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan laporan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan sehingga kami sangat mengharapkan masukan yang berupa kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, 17 September 2014

**Zein Syahida Kusuma Putra**  
**NIM. 11520241002**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
ABSTRAK .....	viii
BAB I.....	1
A. Analisis Situasi.....	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL.....	8
BAB II.....	10
A. Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan .....	10
B. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL dan Refleksi.....	40
BAB III .....	44
A. Kesimpulan.....	44
C. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA .....	47
LAMPIRAN .....	48

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Pembagian Guru Pembimbing.....	10
Tabel 2. Pembuatan RPP Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi.....	16
Tabel 3. Pembuatan RPP Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi.....	18
Tabel 4. Pembuatan RPP Mata Pelajaran Simulasi Digital.....	19
Tabel 5. Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi.....	24
Tabel 6. Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi.....	28
Tabel 7. Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Simulasi Digital.....	30

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Lembar Observasi Sekolah dan Kelas.
- Lampiran 2 Matrik Program Kerja.
- Lampiran 3 Laporan Mingguan.
- Lampiran 4 Laporan Dana Pelaksanaan PPL.
- Lampiran 5 Jadwal Mengajar.
- Lampiran 6 Kalender Akademik.
- Lampiran 7 Silabus Teknik Animasi 2 Dimensi kelas XI MM.
- Lampiran 8 Silabus Animasi 3 Dimensi kelas XI MM.
- Lampiran 9 Silabus Simulasi Digital kelas X.
- Lampiran 10 RPP Teknik Animasi 2 Dimensi kelas XI MM.
- Lampiran 11 RPP Animasi 3 Dimensi kelas XI MM.
- Lampiran 12 RPP Simulasi Digital kelas X.
- Lampiran 13 Tugas dan Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi.
- Lampiran 14 Tugas dan Labsheet Simulasi Digital.
- Lampiran 15 Dokumentasi.

**LAPORAN KEGIATAN PPL**  
**PERIODE 2014**  
**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**

**Oleh:**

**Zein Syahida Kusuma Putra**  
**NIM. 11520241002**

**ABSTRAK**

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Yogyakarta yang salah satunya berlokasi di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta telah dilaksanakan oleh mahasiswa pada tanggal 01 Juli sampai dengan 17 September 2014. Kelompok PPL di lokasi ini terdiri dari 6 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Teknik Informatika. Tujuan diadakannya Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah untuk memberikan pengalaman bagi mahasiswa tentang dunia pendidikan secara nyata sehingga nantinya diharapkan dapat menjadi tenaga pendidik yang profesional di bidangnya. Kegiatan PPL yang dilaksanakan meliputi praktek mengajar, pembuatan soal evaluasi, pembuatan media dan pembuatan RPP serta kegiatan lainnya.

Dalam melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan, mahasiswa menggunakan metode yang tersusun secara berurutan, yang dimulai dari melakukan observasi sekolah dan proses kegiatan belajar mengajar di kelas dengan bimbingan guru pembimbing. Setelah melakukan observasi, mahasiswa berkonsultasi dengan guru pembimbing dan dosen pembimbing lapangan untuk membahas langkah-langkah yang sebaiknya mahasiswa pilih dalam menjalankan Praktik Pengalaman Lapangan. Dalam Pembuatan RPP mahasiswa mendapat bimbingan dan arahan secara langsung dari guru pembimbing lapangan dari mulai dari pembuatan hingga pelaksanaan. Selama kegiatan belajar mengajar, berlangsung mahasiswa PPL tak lepas dari pengawasan dan bimbingan dari guru pembimbing dikarenakan peraturan dari sekolah mengharuskan mahasiswa PPL didampingi oleh guru pembimbing selama di kelas. Setelah pelaksanaan RPP selesai, guru pembimbing mengevaluasi pelaksanaan RPP di kelas dan memberikan masukan-masukan yang berguna untuk pelaksanaan RPP selanjutnya.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) telah terlaksana sebanyak 11 pertemuan yang terdiri dari tiga mata pelajaran, yaitu Simulasi digital kelas X, Teknik Animasi 2 Dimensi dan Animasi 3 Dimensi kelas XI MM 2. Selama praktik PPL, mahasiswa telah membuat 6 RPP dengan rincian 2 RPP Teknik Animasi 2 Dimensi yang terdiri dari 5 pertemuan, 1 RPP Animasi 3 Dimensi yang terdiri dari 2 pertemuan dan 3 RPP Simulasi Digital yang terdiri dari 4 pertemuan. Dari hasil pelaksanaan RPP, siswa telah mencapai KKM 100%. Sehingga RPP yang mahasiswa buat telah berhasil.

*Kata kunci: PPL, SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, Praktik Mengajar.*

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Analisis Situasi

### 1. Dinamika SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta berdiri pada tanggal 1 Agustus 1958 bertempat di Sekolah Menengah Ekonomi Pertama (SMEP) Muhammadiyah 1 Jalan Pathuk Yogyakarta, yang dipelopori oleh Bapak Muchsin, Pimpinan Sekolah pertama sebagai pengelola adalah Bapak Dawami Achmad, ST. dan Bapak Drs. Moehadi Sofyan (1958). Saat itu bernama SMEA Muhammadiyah, baru saja berjalan kemudian pindah ke Ndalem Poespo (sebelah barat pojok beteng) yang kini dikenal Jalan Mayjen Sutoyo, tapi saat itu masih sulit mendapatkan siswa meskipun sudah berlabel Muhammadiyah.

Pada tanggal 1 Agustus 1960 SMEA Muhammadiyah pindah bertempat di Ndalem Poeger sebelah timur Rumah Sakit Pugeran di Jalan Mayjen Sutoyo, Kepala Sekolah resmi Bapak Dawami Achmad, ST. dan Wakilnya Bapak Drs. Moehadi Sofyan. Sekolah masuk sore, bersama dengan SMEP Muhammadiyah yang masuk pagi. Kemudian tahun 1961/1962 SMEA Muhammadiyah menyewa bersama SMEP Muh. 1 di Ndalem Puspo akan tetapi tetap masih masuk siang hari dan masih kesulitan mendapatkan siswa yang cukup. Padahal pada saat itu baru ada 2 SMEA, yaitu SMEA Negeri 1 masuk pagi, dan SMEA Negeri 2 masuk sore. Kemudian menyusul SMEA Swasta Santo Thomas dan SMEA PIRI yang semua berada di kota.

Melanjutkan babak baru dengan hijrah kembali menempati Ndalem Suryo sekaligus masuk pagi dengan harapan ada kecerahan bias mendapatkan siswa baru yang memadai, namun tantangan baru muncul dengan lahirnya SMEA Muhammadiyah 2 di daerah Kauman, yang selain tempatnya representative peninggalan alm. KHA. Dahlan pendiri organisasi Muhammadiyah di Kauman Yogyakarta yang dimotori oleh Bapak Haifani Hilal, B.Sc, dan Mujiharjo, B.Sc Pada data itu tahun 1970 SMEA Muhammadiyah 1 Yogyakarta mengalami pergantian Kepala Sekolah baru dari Bapak Dawami Achmad, ST. kepada Drs. Jajuli yang hanya menjabat beberapa bulan, karena diangkat menjadi dosen di FKIP Negeri Surabaya. Jabatan Kepala Sekolah dirangkap oleh Drs. Moehadi Sofyan sekaligus kepala SMA Muhammadiyah 3 dan pimpinan surat kabar Mercuri Suar.

Tahun 1972/1973 benar-benar ujian berat bagi SMEA Muhammadiyah 1, yang nyaris berakhir, selain siswanya yang tidak memadai tempat untuk KBM

juga digunakan tempat SMA ISLAM yang saat itu Ketua Yayasannya Alm. Prop. Dr. Ahmad Badawi. Karena jabatan rangkap yang dilakukan Bapak Moehadi Sofyan (SMA Muhammadiyah 3 dan SMEA Muhammadiyah 1), maka jabatan Kepala Sekolah dijabat oleh Bapak Noeryono, BA. yang kemudian beliau diangkat menjadi guru PNS di SMP Negeri Bijiharjo Wonosari Gunungkidul. Selanjutnya akibat dari diberlakukannya Kepala Sekolah minimal Golongan III/C, maka praktis Drs. Moehadi Sofyan yang harus mandegani sebagai pengelola, yang masih menjabat Wakil Kepala Sekolah SMEA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Namun Alhamdulillah pada tahun 1986 beliau Bapak RH. Wachmad Hardjo Puspito mewakafkan tanahnya di kampung Nitikan. Menyusul bantuan dari Majelis Dikdasmen Kodya Yogyakarta terrealisasi fondasi Gedung SMEA Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang sekarang di jalan Nitikan baru. Pada tahun 1995 Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah PWM Prop. D.I.Y memberikan uluran tangan berujud satu unit gedung bertingkat, Sementara hijrah SMEA Muhammadiyah 1 Yogyakarta berlangsung lagi, dan jabatan Kepala Sekolah pun begitu juga dari Bapak. Noeryono, BA kepada Suhardi, pensiunan Kepala SMP Bejiharjo. SMEA Muhammadiyah 1 pindah lagi ke SD Muhammadiyah Danunegaran, kemudian terakhir tahun 1995 hijrah ke Nitikan Baru dengan satu unit gedung bertingkat. Dan dengan Kepala Sekolah berturut-turut Bapak Noeryono, Bapak Suhardi dan Bapak Mujihardjono, B. Sc.

Dengan adanya perubahan kurikulum dan undang-undang Pendidikan yang mengharuskan perubahan nama sekolah menengah kejuruan dengan SMK, maka tanggal 7 Juli 1997 SMEA Muhammadiyah 1 ditetapkan Majelis Dikdasmen PWM Prop. D.I.Y menjadi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Pada tanggal 7 Juli 1997 diadakan serah terima jabatan kepala sekolah sebagai pejabat pelaksana harian Kepala Sekolah SMK Muh 1 Yogya Ibu Siti Asiyah, BA, YMT Drs. Sumaryanto Marzuki SMK Muhammadiyah Karangmaja Gunungkidul. Selanjutnya dalam perjalanan SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, pada tanggal 24 Maret 1998 untuk tahun pelajaran 1998/1999 mendapat Akreditasi DIAKUI.

- a. Tanggal 15 Mei 2000, penetapan Bidang keahlian Bisnis Manajemen dan Program keahlian Akuntansi dan Penjualan.
- b. Tanggal 15 Mei 2000 mendapat jenjang Akreditasi DISAMAKAN.
- c. Pada tanggal 29 Agustus 2001. Mendapat rekomendasi dari PDM Kota Yogyakarta, untuk pembangunan Gedung unit II berlantai dua disebelah barat Gedung unit 1.

- d. Tanggal 18 Mei 2004 mendapat Rekomendasi dari Wali Kota Yogyakarta untuk membuka Program Teknik Informatika.
- e. Pada tanggal 15 Juni 2005 mengikuti akreditasi dua program keahlian Akuntansi dan Penjualan masing-masing A.

Selanjutnya terakhir terjadi pergantian Kepala Sekolah pada tanggal 28 Januari 2006 di PDM Kota Yogyakarta dari Bapak Drs. Sumaryanto Maryuki kepada Drs. HM. Abu Shoim Nur dari SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Dari Kepemimpinan Bapak Drs. HM. Abu Shoim Nur, mulai babak baru diadakan renovasi Bangunan gedung Depan yang sedianya untuk unit produksi (mini market), tempat sepeda siswa yang representatif, dan Insya Allah akan dibangun Ruang Guru, Tata Usaha dan Ruang Kepala Sekolah di tengah diantara gedung unit 1 dan unit 2. Perkembangan siswanya meningkat tahun pelajaran 2007/2008 mendapat 4 kelas, semoga tahun-tahun mendatang dapat 4 kelas sehingga kelak parallel 4 kelas atau keseluruhan menjadi 12 kelas.

Adapun Kepala Sekolah yang memimpin SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dari periode pertama sampai terakhir sebagai berikut:

- a. H. Dawami Achmad (1958 - 1969)
- b. Drs. Jazuli (1970)
- c. Moehadi Sofyan (1970 - 1986)
- d. Noeryono (1986 - 1988)
- e. Drs. Suhardi (1989 - 1994)
- f. Mudjihardjono, B.Sc (1995 - 1997)
- g. Siti Asiyah, BA. (Sebagai PLH)
- h. Drs. Sumaryanto Marzuki (sebagai YMT)(1998 - 2001)
- i. Drs. Sumaryanto Marzuki (1998 - 2001)
- j. Drs. HM. Abu Shoim Nur (2006 - 2011)
- k. Drs. H.Suprihandono, M.M. (2011 - Sekarang)

## 2. Visi :

Menjadi sekolah unggul berwawasan global, berorientasi pada perkembangan IPTEK berlandaskan IMTAQ.

## 3. Misi

- a. Menghasilkan tamatan yang beriman dan bertaqwa serta berakhlak mulia.
- b. Menghasilkan tamatan yang professional dalam menghadapi tantangan global.

- c. Menghasilkan tamatan yang berjiwa wirausaha, kreatif, inovatif sehingga mampu menciptakan lapangan kerja.
- d. Menghasilkan tamatan yang berkompeten sehingga dapat terserap di dunia usaha atau dunia industri.
- e. Menghasilkan tamatan yang berwawasan dan peduli terhadap lingkungan.

#### 4. Kebijakan mutu

##### “BERIMAN”

- B : Brain → Mengembangkan kemampuan berpikir.
- E : Excellent → Sangat bagus, hebat, luar biasa.
- R : Religious → Bernuansa Islami.
- I : Inovative → Selalu melakukan pembaruan dan perbaikan.
- M : Multiple Intelegencies → Mengembangkan berbagai aspek kecerdasan.
- A : Aspiration → Bersifat menerima pendapat.
- N : Networking → Mengembangkan hubungan dan kerja sama.

#### 5. Do'a yang dibiasakan di sekolah

##### a. Awal Pelajaran

- 1) *Bismillahirrahmanirrahim*

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ

- 2) *Asyhadu an-laa ilaaha illallaah Wa asyhadu anna Muhammadan rasuulullaah*
- 3) *Rodhitu billahi robba wabil islami diina wa bimukhammadin nabiya warosula rab bi zidnii 'ilma, war zuq nii fah ma,*
- 4) *Aamiin.*
- 5) Tadarus Al Qur'an dua ruku' beserta terjemahan diawali dengan bacaan ta'awud.
- 6) Membaca Asmaul Husna.
- 7) Membaca visi misi dan kebijakan Mutu SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

##### b. Doa Setiap Pergantian Pelajaran

*Bismillahirrahmanirrahim.*

##### c. Doa Setiap Akhir Pelajaran

*Alhamdulillah irobil'amin.*

#### d. Doa Penutup Pelajaran

*Aallohumma arinal\_haqqo\_haqqon warzuqnattibaa'ahu wa arinalbaathila  
baa-thilan warzuqnajtinaabahu*

*Subhanakallahumma wabihamdika asyhadualla ilahailla anta astagfiruka  
wa'atubu ilaik*

Tanggal 9 dan 16 Februari 2014, mahasiswa melakukan observasi kondisi sekolah, observasi pembelajaran dikelas, dan observasi peserta didik. Berikut ini penjelasan hasil observasi yang diperoleh, yaitu:

### 6. Kondisi fisik sekolah

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh data sebagai berikut:

a. Bangunan gedung : ruangan, terdiri dari:

Ruang Kelas	: 13 ruangan.
Ruang Guru	: 1 ruangan.
Ruang Kepala Sekolah	: 1 ruangan.
Ruang TU	: 1 ruangan.
Laboratorium	: 3 ruangan.
Bengkel	: 1 ruangan.
Ruang BK	: 1 ruangan.
Ruang UKS	: 1 ruangan.
Perpustakaan	: 1 ruangan.
Ruang Piket	: 1 ruangan.
Koperasi	: 1 ruangan.
Kantin	: 1 ruangan.
Toilet	: 8 ruangan.

b. Tempat ibadah : 1 bangunan masjid.

c. Tempat parkir : 1 tempat parkir.

### 7. Potensi siswa

Para siswa di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, mempunyai potensi yang besar untuk dapat memanfaatkan ilmunya dalam kehidupan sehari - hari, karena mereka dibekali skill atau ketrampilan spesifik sesuai penjurusannya yang sifatnya aplikatif dalam dunia kerja. Sebagian besar lulusan SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Namun, beberapa siswa ada yang melanjutkan ke perguruan tinggi.

## **8. Potensi Guru dan Karyawan**

Sebagian guru dan karyawan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta adalah lulusan dari beberapa PTN maupun PTS. Sebagian besar guru dan karyawan juga sudah memiliki Nomor Bangku Muhammadiyah (NBM) sehingga mereka sudah resmi jadi pengajar di lingkungan Muhammadiyah. Namun ada beberapa guru baru yang belum terdaftar dalam NBM.

## **9. Fasilitas KBM ( Proses Belajar Mengajar)**

Untuk melancarkan proses kegiatan belajar mengajar, SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta memfasilitasi sekolah dengan berbagai fasilitas, antara lain papan tulis, white board, kapur tulis, spidol tulis, meja dan kursi, alquran di setiap kelas maupun laboratorium, dan beberapa LCD dan sound yang digunakan secara bergantian.

## **10. Perpustakaan**

Perpustakaan SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta terletak dilantai 2 gedung utama. Fasilitas yang ditawarkan berupa buku pelajaran, umum, dan majalah yang dapat dipinjam oleh warga sekolah. Perpustakaan ini juga dilengkapi dengan meja, kursi, kipas angin, dan TV.

## **11. Laboratorium**

Laboratorium yang terdapat di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Laboratorium Komputer 1 (Laboratorium Animasi).
- b. Laboratorium Komputer 2 (Laboratorium Animasi).
- c. Laboratorium Komputer 3 (Laboratorium Jaringan dan Akutansi).
- d. Bengkel TKJ.
- e. Laboratorium Pemasaran (Koperasi).

Masing-masing jurusan memiliki laboratorium beserta peralatan guna menunjang praktek sesuai dengan jurusan yang ada kecuali untuk bengkel TKJ belum memiliki alat-alat jaringan yang memadai, sehingga untuk praktek jaringan kurang maksimal.

## **12. Bimbingan konseling**

Kondisi ruangan atau kondisi fisik dari ruang yang digunakan untuk bimbingan konseling di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta terlihat baik dan

segala sesuatunya tertata dengan rapi. Ditambah lagi, alur penyelesaian untuk siswa-siswa yang bermasalah sudah terorganisir dengan baik.

### **13. Ekstrakurikuler**

Sejak tahun ajaran baru 2014/2015, ekstrakurikuler wajib di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta adalah pramuka yang wajib diikuti oleh siswa-siswa kelas X dan XI yang menerapkan Kurikulum 2013. Untuk kelas XII ada ekstrakurikuler Hisbul Waton (HW) serupa dengan pramuka yang diwajibkan di Muhammadiyah. Ekstrakurikuler lainnya adalah sebagai berikut :

- a. Ikatan Pelajar Muhammadiyah (IPM) sejenis OSIS.
- b. Seni Beladiri Tapak Suci.

Seluruh ekstrakurikuler tersebut di bawah naungan seorang pembina dan setiap kegiatan ekstrakurikuler memiliki pelatihnya masing-masing. Jadwal ekstrakurikuler biasanya dilaksanakan setiap seminggu sekali. Untuk ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan setiap hari Kamis setelah jam pelajaran terakhir.

### **14. Organisasi dan fasilitas IPM**

OSIS sekolah ini dinamakan dengan IPM diketuai oleh salah seorang siswa kelas XII MM 1 yang bernama Nanda Igo Saputra Nasution. Kegiatan utama yang diadakan oleh IPM adalah kegiatan MOS dan FORTASI untuk siswa baru. Letak ruang IPM di lantai 2 sebelah tangga. Pengurus harian (PH) dari IPM ada ketua umum, wakil ketua umum, sekretaris umum, bendahara umum, bidang pengkaderan, bidang Kajian Dakwah Islami (KDI), bidang Apresiasi Seni Budaya dan Olahraga (ASBO), bidang Pengkajian Ilmu Pengetahuan (PIP) dan bidang Kewirausahaan (KWH). Namun keanggotaan IPM saat ini kurang maksimal.

### **15. Organisasi dan fasilitas UKS**

Fasilitas UKS di sekolah ini terdapat 1 ranjang, 1 timbangan dan pengukur tinggi badan dan beberapa obat-obatan. Kendala yang dirasakan oleh pihak UKS adalah sempitnya ruang UKS, sehingga tidak leluasa dan tidak dapat menampung banyaknya siswa atau guru yang sakit dan butuh beristirahat di UKS. Obat-obatan di UKS ini cukup lengkap. Siswa atau guru yang sakit terkadang juga dirujuk ke puskesmas terdekat untuk penanganan lebih lanjut.

## 16. Administrasi

Administrasi di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, yaitu :

- a. Bendahara oleh Ibu Punagi, S.Pd.I.
- b. Wakil Kepala Urusan Keislaman dan Muhammadiyah (Ismuba) oleh Bapak Drs. Wajid Heryono.
- c. Wakil Kepala Urusan Humas oleh Ibu Hj. Siti Asiyah, S.Pd.
- d. Wakil Kepala Urusan Kerumah tanggan oleh Ibu Dra.Hj. Budi Letari.
- e. Wakil Kepala Urusan Sarana Prasarana oleh Bapak Yogo Pamungkas, S.Pd.Kes.
- f. Wakil Kepala Urusan Kurikulum oleh Ibu. Widi Astuti, S.Pd.
- g. Wakil Kepala Urusan Kesiswaan oleh Ibu Dewi Retnaningsih, S.Pd.
- h. Kepala Tata usaha oleh Ibu Yuli Astuti, BSc.
- i. Kepala Bimbingan Konseling oleh Ibu Hj. Siti Asiyah, S.Pd.
- j. Kepala UKS oleh Ibu Dra.Hj. Budi Letari.
- k. Kepala Perpustakaan oleh Ibu Candra Utami, S.Pd
- l. Kepala Laboratorium oleh Bapak Kamaludin.

## 17. Koperasi Siswa

Jenis usaha yang dijalankan di koperasi siswa ini adalah kantin makanan dan minuman serta alat tulis dan yang dilibatkan secara langsung dalam menjalankan kepengurusan koperasi adalah siswa jurusan akutansi dan pemasaran. Barang-barang yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan para siswa itu sendiri.

## 18. Tempat Ibadah

SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dalam menjalankan ibadah sholat menggunakan masjid Al-Furqon yang terletak disamping gedung sekolah.

## 19. Kesehatan

Kesehatan lingkungan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta ini relatif baik, hal ini terbukti dengan tingkat ketidakhadiran siswa karena kesehatan relatif rendah.

## B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

Dalam pelaksanaan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta terdiri dari beberapa tahapan antara lain:

### **1. Persiapan Praktik Pengalaman Lapangan.**

Kegiatan persiapan Praktik Pengalaman Lapangan dilakukan oleh mahasiswa meliputi:

- a. Pembekalan Mikro.
- b. Observasi KBM di kelas, potensi, dan kondisi sekolah.
- c. Pengajaran Mikro
- d. Pembekalan Praktik Pengalaman Lapangan.
- e. Bimbingan dengan guru pembimbing di sekolah.
- f. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- g. Pembuatan bahan ajar, modul dan jobsheet.

### **2. Pelaksanaan Praktik Mengajar.**

### **3. Pelaksanaan Program Tambahan dan Terencana.**

Kegiatan tambahan dan terencana Praktik Pengalaman Lapangan dilakukan oleh mahasiswa meliputi:

- a. Penerimaan peserta didik Baru.
- b. Pendampinga MOS dan FORTASI.
- c. Penataan laboratorium pemasaran.
- d. Piket harian.
- e. Revitalisasi perpustakaan.
- f. Renungan HUT Kemerdekaan RI ke-69.
- g. Pengawas ulangan tengah semester.
- h. Syawalan.
- i. Pembuatan laporan praktik pengalaman lapangan.

Demikian tahap-tahap dalam program dan rancangan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

## BAB II

### KEGIATAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN

#### A. Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan

Kegiatan PPL dilaksanakan sebanyak 11 kali pertemuan untuk 3 kelas yaitu XA, XB dan XI MM 2. Sebelum melakukan kegiatan PPL ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh mahasiswa agar dalam pelaksanaan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di kelas dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

##### 1. Persiapan

Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan PPL adalah konsultasi dengan koordinator PPL atau wakil kepala sekolah urusan kurikulum di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta untuk mendapatkan guru pembimbing yang akan membimbing mahasiswa PPL selama melaksanakan kegiatan PPL, kemudian guru pembimbing menentukan mata pelajaran yang akan diampu oleh mahasiswa yakni mata pelajaran simulasi digital, teknik animasi 2 dimensi, animasi 3 dimensi. Setelah itu konsultasi dengan guru pembimbing mengenai mata pelajaran yang telah dipilih. Setelah itu dilanjutkan dengan konsultasi silabus dan pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat kemudian diterjemahkan ke dalam bahan ajar atau modul yang akan disampaikan pada waktu KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) sedang berlangsung.

Tabel 1. Pembagian Guru Pembimbing.

No	NIM	Mahasiswa	Guru Pembimbing
1	11520241002	Zein Syahida K.P.	Ari Purnomo Aji, S.Pd
2	11520241011	Sidik Nurcahyo	Octo Ayomy, S.Pd
3	11520241014	Fauziah Husnaa	Dyah Ayu Meymona, S.Pd.
4	11520241039	Husin Nanda P.	Octo Ayomy, S.Pd
5	11520241043	Fatonah Dwi Putri	Dyah Ayu Meymona, S.Pd.
6	11520241055	Soraya Mir'atun M.	Umi 'Amaliyatul Hasanah, S.Pd.

Kegiatan sebelum Praktik Pengalaman Lapangan:

1) Pembekalan Mikro

Kegiatan pembekalan mikro dilakukan sebelum kegiatan pengajaran mikro berlangsung di kampus. Tujuannya untuk memberikan gambaran pada mahasiswa tentang pelaksanaan pengajaran mikro. Dalam kegiatan pembekalan mikro siswa di minta untuk melakukan observasi kelas di sekolah tempat Praktik Pengalaman Lapangan yang akan ditempati sebagai tempat praktik mengajar. Mahasiswa diminta untuk mengamati seluruh perilaku siswa, kegiatan belajar mengajar, hingga kondisi lingkungan dan gedung sekolah. Hasil dari observasi tersebut nantinya akan dipraktikkan di kelas pengajaran mikro. Tujuannya agar mahasiswa mempunyai gambaran ketika akan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan.

2) Observasi

Observasi sekolah merupakan kegiatan pengamatan terhadap berbagai karakteristik, komponen pendidikan serta peraturan yang berlaku di sekolah yang nantinya akan digunakan untuk tempat PPL.

Sebelum melaksanakan praktik mengajar di kelas, mahasiswa terlebih dahulu melakukan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas yang bertujuan untuk mengenal dan memperoleh gambaran nyata mengenai penampilan guru dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung. Hasil observasi disajikan dalam bentuk tulisan dengan lembar yang telah disediakan kemudian diserahkan kepada Dosen Pembimbing Lapangan. Observasi sekolah perlu dilaksanakan oleh mahasiswa agar memperoleh gambaran bagaimana cara menciptakan suasana belajar mengajar yang baik di kelas sesuai dengan kondisi kelas masing-masing.

Observasi dilakukan oleh mahasiswa pada tanggal 19 Februari 2014 di laboratorium komputer 2 bersama dengan kelas X MM 1 dan guru pembimbing Bapak Ari Purnomo Aji, S.Pd. Observasi ini dilakukan dengan mengamati beberapa hal sebagai berikut:

a) Perangkat pembelajaran, meliputi:

(1) Kurikulum

Kurikulum yang dipakai di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

(2) Silabus

Seluruh materi yang akan diajarkan kepada siswa telah tersusun dalam silabus.

(3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Administrasi RPP dibuat oleh masing-masing guru mata pelajaran sebelum proses pembelajaran dimulai.

b) Proses pembelajaran, meliputi:

(1) Membuka pelajaran

Kegiatan belajar mengajar (KBM) dimulai dengan salam lalu membaca ta'awudz kemudian syahadat dan do'a sebelum belajar, kemudian membaca ayat suci Al-Qur'an dua rukuk beserta terjemahannya, dilanjutkan dengan membaca Asmaul-Husna, Visi dan Kebijakan mutu SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, dan mempresensi kehadiran siswa.

(2) Penyajian materi

Materi disampaikan dengan cara penjelasan langsung dibantu dengan menggunakan media modul, *powerpoint*, *whiteboard* dan video.

(3) Metode pembelajaran

Metode yang sering digunakan di dalam kelas yaitu ceramah, tanya jawab, diskusi. Sedangkan metode pembelajaran dalam laboratorium menggunakan metode demonstrasi dan praktikum.

(4) Penguasaan bahasa

Bahasa yang pokok ketika menjelaskan materi menggunakan Bahasa Indonesia akan tetapi kadang kalanya guru menggunakan Bahasa Jawa karena memang bahasa keseharian dari guru dan siswa adalah Bahasa Jawa.

(5) Penguasaan waktu

Penggunaan waktu disaat proses kegiatan belajar mengajar sangat optimal, disiplin mulai dari awal pelajar sampai akhir pelajaran, 3 jam pelajaran dimanfaatkan dengan baik.

(6) Gerak

Ada interaksi antara guru dan siswa, guru menjelaskan di depan kelas, sambil berdiri atau sambil menuliskan materi di papan tulis.

(7) Cara memotivasi siswa

Memberikan project kelompok, dengan waktu pengerjaan yang cukup untuk menyelesaikan project yang diberikan.

(8) Teknik Bertanya

Siswa dapat bertanya kapan saja dengan cara mengacungkan tangan, kemudian guru menjawab, dan ketika proses penyampaian materi guru selalu memberikan contoh dan di selingi dengan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi tersebut.

(9) Teknik penguasaan kelas

Guru bisa menguasai keadaan kelas. Apabila ada siswa siswi yang sibuk sendiri, guru langsung menegur dengan memanggil nama siswa tersebut.

(10) Penggunaan media

Menggunakan LCD dan speaker. LCD untuk menampilkan video dan materi presentasi yang telah dibuat dengan *powerpoint* sedangkan kegunaan dari speaker untuk memunculkan suara dari video sebagai bahan ajar yang sedang ditonton.

(11) Bentuk dan cara evaluasi

Bentuk evaluasi, peserta didik disuruh menyampaikan analisis dari materi yang sudah disampaikan dengan cara membentuk kelompok, guru menanyakan sampai pada tahap apa project yang sedang dikerjakan, dan apa kesulitan yang dihadapi.

(12) Menutup pelajaran

Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam. Apabila kegiatan belajar mengajar berada laboratorium siswa diminta mengembalikan seluruh peralatan yang di pakai sesuai dengan kondisi semula.

c) Perilaku siswa

1) Perilaku siswa di dalam kelas

Di dalam kelas siswa berperilaku aktif, aktif bertanya, aktif merespon guru. Terkadang siswa juga berbuat gaduh tetapi masih dalam batas kewajaran. Untuk tata tertib sekolah mewajibkan siswa berpakaian rapi dan dimasukkan akan tetapi banyak siswa di setiap harinya dalam mengenakan pakaian tidak sesuai dengan tata tertib. Sedangkan tata tertib untuk siswa selama proses pembelajaran di labolatorium bahwa siswa harus mencopot sepatu

yang dikenakan siswa sebelum masuk ke laboratorium dan menaruh tas yang dibawa siswa di depan kelas.

## 2) Perilaku siswa di luar kelas

Di luar kelas, siswa berperilaku aktif dan reaktif pada hal-hal baru yang ada. Sedangkan ketika waktu istirahat sholat dzuhur, kebanyakan siswa sudah memiliki kesadaran diri untuk segera melaksanakan sholat dzuhur di masjid Al-Furqon yang terletak di sebelah selatan gedung sekolah akan tetapi masih banyak pula siswa yang masih mencari kesibukan sendiri sehingga guru-guru harus bekerja lebih ekstra untuk menertibkan siswa untuk segera melaksanakan sholat dzuhur berjama'ah.

- (a) Berdasarkan hasil observasi sekolah yang telah dilakukan oleh mahasiswa PPL dapat memperoleh beberapa informasi mengenai sekolah.
- (b) Mengetahui situasi pembelajaran yang sedang berlangsung, baik di kelas maupun di laboratorium.
- (c) Mengetahui kemampuan siswa dalam menerima pelajaran.
- (d) Mengetahui beberapa metode, media dan prinsip mengajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.
- (e) Mengetahui perilaku dan kebiasaan-kebiasaan siswa.

Meskipun hasil yang diperoleh dari observasi sekolah hanya bersifat umum, tetapi sudah cukup memberikan gambaran tentang kegiatan pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

## 3) Pengajaran Mikro

Program pengajaran mikro dilakukan selama satu semester yaitu pada semester 6 dan merupakan mata kuliah yang wajib lulus. Pengajaran mikro merupakan simulasi kecil suatu kelas Sehingga dapat memberikan gambaran tentang suatu suasana kelas. Pengajaran mikro merupakan tahapan yang harus dilakukan untuk menerapkan teori-teori dasar kependidikan dan teori dasar metodologi serta media pembelajaran.

## 4) Pembekalan PPL

Pembekalan PPL diadakan satu kali sebelum penerjunan mahasiswa ke sekolah yaitu tanggal 1 Juni 2014, dimana materi yang disampaikan dalam pembekalan PPL berupa mekanisme pelaksanaan PPL, teknik pelaksanaan PPL dan teknik untuk menghadapi sekaligus mengatasi

permasalahan yang mungkin akan terjadi selama pelaksanaan PPL disekolah.

5) Bimbingan dengan guru pembimbing di sekolah

Bimbingan dengan guru pembimbing dilakukan dalam rangka persiapan mengajar dalam kelas, diawali dengan berkenalan dengan guru pembimbing menanyakan kompetensi kejuruan yang akan diajarkan, mempelajari silabus yang dilanjutkan dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan persiapan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Bimbingan dilakukan setiap akan mengajar, selesai mengajar, dan setelah selesai membuat perangkat untuk mengajar.

6) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Sebelum mengajar, seorang guru perlu membuat persiapan. Persiapan tersebut merupakan penjabaran dari silabus yang kemudian disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang berisi sebagai berikut:

(a) Kompetensi Dasar

Merupakan kemampuan yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah menerima materi pelajaran yang diambil dari silabus.

(b) Tujuan Pembelajaran

Merupakan perwujudan yang bisa dilihat dan terukur untuk melihat kompetensi dasar yang dicapai siswa.

(c) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran berisi cara pendekatan terhadap siswa, membuka pelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan materi, penyimpulan materi, menutup pelajaran dan menentukan waktu yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan tersebut sehingga waktu yang digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran dapat efisien.

(d) Sumber dan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar berupa spidol, penghapus, *whiteboard*, *powerpoint*, laptop atau komputer, *viewer*. Sedangkan sumber belajar dapat berupa buku manual dari salah satu penerbit buku, modul, buku pegangan, *e-book* dan *jobsheet*.

## (e) Penilaian

Tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa dapat dijadikan sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran. Penilaian yang digunakan oleh mahasiswa adalah penilaian proses yaitu penilaian yang akan dilakukan setiap selesai memberikan materi di kelas baik teori maupun praktik tenaga pendidik memberikan evaluasi. Untuk evaluasi teori dapat berupa soal tertulis, sedangkan dalam mengajar praktik jenis soal evaluasi yang digunakan dapat berupa tes unjuk kerja. Penilaian harus dilakukan secara objektif agar kemampuan setiap siswa dapat terlihat dengan jelas.

Tabel 2. Pembuatan RPP Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi.

No	RPP ke	Isi
1	RPP 1 (Terlampir)	<b>Materi</b>
		Animasi stop motion.
		<b>Kompetensi Dasar</b>
		3.1 Memahami animasi stop motion.
		3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian animasi stop motion dengan benar.
		3.1.2 Dapat menjelaskan sejarah animasi stop motion dengan benar .
		3.1.3 Dapat menyebutkan jenis-jenis animasi stop motion dengan benar.
		3.1.4 Dapat menjelaskan cara kerja animasi stop motion dengan benar.
		4.1 Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi.
		4.1.1 Dapat merancang animasi stop motion dengan benar.
		4.1.2 Dapat membuat animasi stop motion dengan benar.
		<b>Tujuan</b>
		1. Siswa dapat menjelaskan pengertian animasi stop motion dengan benar.
		2. Siswa dapat menjelaskan sejarah animasi stop motion dengan benar.

		3. Siswa dapat menyebutkan jeni-jenis animasi stop motion dengan benar.
		4. Siswa dapat menjelaskan cara kerja animasi stop motion dengan benar
		5. Siswa dapat merancang animasi stop motion dengan benar.
		6. Siswa dapat membuat animasi stop motion dengan benar.
		<b>Media</b>
		1. Internet.
		2. Modul.
		3. Powerpoint.
		<b>Metode</b>
		1. Ceramah.
		2. Diskusi.
		3. Penugasan.
		4. Praktik.
		<b>Penilaian</b>
		1. Tes tertulis.
		2. Tes praktik.
		3. Observasi.
2	RPP 2 (Terlampir)	<b>Materi</b>
		Animasi Tradisional
		<b>Kompetensi Dasar</b>
		3.2 Memahami animasi tradisional.
		3.2.1 Dapat menjelaskan pengertian animasi tradisional dengan benar.
		3.2.2 Dapat menjelaskan jenis-jenis animasi tradisional dengan benar.
		3.2.3 Dapat menjelaskan cara kerja animasi tradisional dengan benar.
		4.2 Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi.
		4.2.1 Dapat merancang animasi tradisional dengan benar.
		4.2.2 Dapat membuat animasi tradisional dengan benar.

		<b>Tujuan</b>
		1. Siswa dapat menjelaskan pengertian animasi tradisional dengan benar.
		2. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis animasi tradisional dengan benar.
		3. Siswa dapat menjelaskan cara kerja animasi tradisional dengan benar.
		4. Siswa dapat merancang animasi tradisional dengan benar.
		5. Siswa dapat membuat animasi tradisional dengan benar.
		<b>Media</b>
		1. Internet.
		2. Powerpoint.
		<b>Metode</b>
		1. Ceramah.
		2. Diskusi.
		3. Penugasan.
		4. Praktik.
		<b>Penilaian</b>
		1. Tes tertulis.
		2. Tes praktik.
		3. Observasi.

Tabel 3. Pembuatan RPP Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi.

No	RPP ke	Isi
1	RPP 3 (Terlampir)	<b>Materi</b>
		Obyek 3 Dimensi
		<b>Kompetensi Dasar</b>
		3.1 Memahami konsep obyek 3 dimensi.
		3.1.1 Dapat menjelaskan karakteristik obyek 3 dimensi dengan benar.
		3.1.2 Dapat menjelaskan mengenai vertex, edge, face dengan benar.
		3.1.3 Dapat menjelaskan macam-macam obyek animasi 3 dimensi dengan benar.

		4.1 Menalar obyek 3 dimensi.
		4.1.1 Dapat menjelaskan animasi obyek 3 dimensi pada sebuah produk obyek 3 dimensi dengan benar.
		4.1.2 Dapat membuat obyek 3 dimensi dengan benar.
		<b>Tujuan</b>
		1. Siswa dapat menjelaskan karakteristik obyek 3 dimensi dengan benar.
		2. Siswa dapat menjelaskan mengenai pengertian vertex, edge, face dengan benar.
		3. Siswa dapat menjelaskan macam-macam obyek animasi 3 dimensi dengan benar.
		4. Siswa dapat menjelaskan obyek 3 dimensi pada sebuah produk obyek 3 dimensi dengan benar.
		5. Siswa dapat membuat animasi obyek 3 dimensi dengan benar.
		<b>Media</b>
		1. Internet.
		2. Buku.
		3. Powerpoint.
		<b>Metode</b>
		1. Ceramah.
		2. Diskusi.
		3. Penugasan
		4. Praktik.
		5. Inkuiri.
		<b>Penilaian</b>
		1. Tes tertulis.
		2. Tes praktik.
		3. Observasi.

Tabel 4. Pembuatan RPP Mata Pelajaran Simulasi Digital.

No	RPP ke	Isi
1	RPP 4 (Terlampir)	<b>Materi</b>
		Komunikasi dalam Jaringan (daring-online)
		<b>Kompetensi Dasar</b>
		3.1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)

		3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan dengan benar.
		3.1.2 Dapat menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan dengan benar.
		3.1.3 Dapat mengetahui tujuan komunikasi dalam jaringan dengan benar
		3.1.4 Dapat menyebutkan fungsi komunikasi dalam jaringan dengan benar.
		3.1.5 Dapat mengetahui komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan benar.
		4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online).
		<b>Tujuan</b>
		1. Siswa dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan dengan benar.
		2. Siswa dapat menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan dengan benar.
		3. Siswa dapat mengetahui tujuan komunikasi dalam jaringan dengan benar.
		4. Siswa dapat menyebutkan fungsi komunikasi dalam jaringan dengan benar.
		5. Siswa dapat mengetahui komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan benar.
		6. Siswa dapat menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online).
		<b>Media</b>
		1. Internet.
		2. Buku.
		3. Powerpoint.
		<b>Metode</b>
		1. Ceramah
		2. Diskusi
		3. Penugasan
		4. Presentasi
		5. Inkuiri
		<b>Penilaian</b>
		1. Tes tertulis.
		2. Tes praktik.

		3. Observasi.
2	RPP 5 (Terlampir)	<p><b>Materi</b></p> <p>Penerapan Komunikasi Daring (Online)</p> <p><b>Kompetensi Dasar</b></p> <p>3.1 Memahami animasi tradisional.</p> <p>3.1.1 Dapat menjelaskan persiapan komunikasi daring dengan benar.</p> <p>3.1.2 Dapat menjelaskan pelaksanaan komunikasi daring dengan benar.</p> <p>3.1.3 Dapat mengetahui tindak lanjut komunikasi daring dengan benar.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (online).</p> <p>4.2.1 Dapat menggunakan email sebagai media komunikasi dengan benar.</p> <p>4.2.2 Dapat menggunakan google drive sebagai media komunikasi dengan benar.</p> <p>4.2.3 Dapat menggunakan google drive sebagai media komunikasi dengan benar.</p> <p><b>Tujuan</b></p> <p>1. Siswa dapat menjelaskan persiapan komunikasi daring dengan benar.</p> <p>2. Siswa dapat menjelaskan pelaksanaan komunikasi daring dengan benar.</p> <p>3. Siswa dapat mengetahui tidak lanjut komunikasi daring dengan benar.</p> <p>4. Siswa dapat menggunakan email sebagai mdia komunikasi dengan benar.</p> <p>5. Siswa dapat menggunakan google drive sebagai media komunikasi dengan benar.</p> <p>6. Siswa dapat menggunakan hangout sebagai media komunikasi dengan benar.</p> <p><b>Media</b></p> <p>1. Internet</p> <p>2. Modul.</p> <p>3. Buku.</p> <p>4. Powerpoint.</p>

		<b>Metode</b>
		1. Ceramah.
		2. Diskusi.
		3. Penugasan.
		4. Praktik.
		5. Inkuiri.
		<b>Penilaian</b>
		1. Tes tertulis.
		2. Tes praktik.
		3. Observasi.
3	RPP 6 (Terlampir)	<b>Materi</b>
		Kelas Maya.
		<b>Kompetensi Dasar</b>
		3.1 Memahami kelas maya.
		3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian kelas maya dengan benar.
		3.1.2 Dapat menjelaskan jenis-jenis kelas maya dengan benar.
		3.1.3 Dapat mengetahui manfaat kelas maya dengan benar.
		3.1.4 Dapat mengetahui fitur-fitur pada kelas maya.
		4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.
		<b>Tujuan</b>
		1. Siswa dapat menjelaskan pengertian kelas maya dengan benar.
		2. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis kelas maya dengan benar.
		3. Siswa dapat mengetahui manfaat kelas maya dengan benar.
		4. Siswa dapat mengetahui fitur-fitur pada kelas maya.
		5. Siswa dapat menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya dengan benar.
		<b>Media</b>
		1. Internet.
		2. Buku.

		3. Powerpoint.
		<b>Metode</b>
		1. Ceramah.
		2. Diskusi.
		3. Penugasan .
		4. Praktik.
		<b>Penilaian</b>
		1. Tes tertulis.
		2. Tes praktik.
		3. Observasi.

#### 7) Pembuatan Bahan Ajar, Modul dan Jobsheet

Sebelum mahasiswa praktikan melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan. Labsheet, modul dan bahan ajar lain yang diperlukan dalam melaksanakan kegiatan mengajar perlu dipersiapkan dengan maksimal. Bahan ajar tersebut dapat membantu mahasiswa dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembuatan labsheet, modul dan bahan ajar dilaksanakan sebelum kegiatan mengajar berlangsung dengan bimbingan dari guru pembimbing masing-masing sehingga materi yang akan disampaikan sesuai dengan silabus.

## 2. Pelaksanaan Praktik Mengajar

Pelaksanaan kegiatan PPL merupakan sebuah tahapan yang sangat penting untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mengadakan pembelajaran di dalam kelas. Setiap mahasiswa diwajibkan mengajar minimal delapan kali tatap muka. Mahasiswa melakukan praktik mengajar sebanyak sebelas kali pertemuan atau lima belas kali tatap muka. Latihan mengajar terbimbing dan mandiri ini merupakan latihan mengajar yang dilakukan mahasiswa di bawah bimbingan guru pembimbing di kelas sebagaimana layaknya seorang guru bidang studi.

Dalam pelaksanaan mengajar mahasiswa PPL mendapatkan jatah untuk mengajar 3 kelas, yakni kelas XA, XB, dan XI MM 2. Untuk kelas XA dan XB mahasiswa mengajar mata pelajaran Simulasi Digital sedangkan untuk kelas XI MM 2 mengajar mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan Animasi 3 Dimensi. Berikut ini adalah uraian kegiatan pembelajaran selama pelaksanaan program PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta:

Tabel 5. Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi.

No	RPP ke	Isi	Keterangan	Tatap Muka	Kelas	Jumlah Siswa Yang Hadir	Hambatan dan Solusi
1	RPP 1 (Terlampir)	<b>Materi</b>		1, 2, 3	XI MM 2	<b>Pertemuan 1 :</b> 34 Siswa / 34 Siswa.  <b>Pertemuan 2 :</b> 31 Siswa / 34 Siswa.  <b>Pertemuan 3 :</b> 29 Siswa / 34 Siswa.	<b>Hambatan 1 :</b> Ketika mahasiswa praktik sedang menjelaskan materi masih banyak siswa yang lebih fokus bermain komputer. Solusi : Membuat sebuah peraturan untuk mematikan perangkat komputer selama mahasiswa praktik sedang menjelaskan materi. Hasil yang di dapat siswa lebih berkonsentrasi dalam memperhatikan penjelasan materi dari mahasiswa.  <b>Hambatan 2 :</b> Kegiatan praktikum yang sedang
		Animasi stop motion.	3 pertemuan				
		<b>Kompetensi Dasar</b>					
		3.1 Memahami animasi stop motion.	Terlaksana				
		3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian animasi stop motion dengan benar.	Terlaksana				
		3.1.2 Dapat menjelaskan sejarah animasi stop motion dengan benar .	Terlaksana				
		3.1.3 Dapat menyebutkan jenis-jenis animasi stop motion dengan benar.	Terlaksana				
		3.1.4 Dapat menjelaskan cara kerja animasi stop motion dengan benar.	Terlaksana				
		4.2 Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi.	Terlaksana				
4.1.1 Dapat merancang animasi stop motion dengan benar.	Terlaksana						



		1. Ceramah	Terlaksana				di tengah siswa dalam membentuk kelompok untuk memberi arahan kepada siswa dan agar siswa segera melakukan diskusi. Hasilnya siswa segera membentuk kelompok dan segera memulai berdiskusi.
		2. Diskusi.	Terlaksana				
		3. Penugasan.	Terlaksana				
		4. Praktik.	Terlaksana				
		<b>Penilaian</b>					
		1. Tes tertulis.	Terlaksana				
		2. Tes praktik.	Terlaksana				
		3. Observasi.	Terlaksana				
2	RPP 2 (Terlampir)	<b>Materi</b>		4 dan 5	XI MM 2	<b>Pertemuan 1 :</b> 29 Siswa / 34 Siswa.	<b>Hambatan 1 :</b> Ketika mahasiswa praktik sedang menjelaskan materi masih banyak siswa yang lebih fokus bermain komputer. Solusi : Membuat sebuah peraturan untuk mematikan perangkat komputer selama mahasiswa praktikan sedang menjelaskan materi. Hasil yang di dapat siswa lebih berkonsentrasi
		Animasi Tradisional	2 Pertemuan			<b>Pertemuan 2 :</b> 31 Siswa / 34 Siswa.	
		<b>Kompetensi Dasar</b>					
		3.2 Memahami animasi tradisional.	Terlaksana				
		3.2.1 Dapat menjelaskan pengertian animasi tradisional dengan benar.	Terlaksana				
		3.2.2 Dapat menjelaskan jenis-jenis animasi tradisional dengan benar.	Terlaksana				
		3.2.3 Dapat menjelaskan cara kerja animasi tradisional dengan benar.	Terlaksana				
		4.2 Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi	Terlaksana				

		tradisional pada produk animasi.					dalam memperhatikan penjelasan materi dari mahasiswa.
		4.2.1 Dapat merancang animasi tradisional dengan benar.	Terlaksana				
		4.2.2 Dapat membuat animasi tradisional dengan benar.	Terlaksana				
		<b>Tujuan</b>					<b>Hambatan 2 :</b>
		1. Siswa dapat menjelaskan pengertian animasi tradisional dengan benar.	Terlaksana				Kegiatan praktikum yang sedang berlangsung banyak siswa yang melakukan berbagai jenis aktivitas diluar materi yang sudah diajarkan dengan menggunakan PC.
		2. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis animasi tradisional dengan benar.	Terlaksana				Solusi :
		3. Siswa dapat menjelaskan cara kerja animasi tradisional dengan benar.	Terlaksana				Mahasiswa PPL selalu berkeliling di tengah siswa mengerjakan tugas untuk melihat pekerjaan siswa dan menayakan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mengerjakan tugas.
		4. Siswa dapat merancang animasi tradisional dengan benar.	Terlaksana				
		5. Siswa dapat membuat animasi tradisional dengan benar.	Terlaksana				
		<b>Media</b>					
		1. Internet.	Terlaksana				
		2. Powerpoint.	Terlaksana				
		<b>Metode</b>					
		1. Ceramah.	Terlaksana				

		2. Diskusi.	Terlaksana				
		3. Penugasan.	Terlaksana				
		4. Praktik.	Terlaksana				
		<b>Penilaian</b>					
		1. Tes tertulis.	Terlaksana				
		2. Tes praktik.	Terlaksana				
		3. Observasi.	Terlaksana				

Tabel 6. Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi.

No	RPP ke	Isi	Keterangan	Tatap Muka	Kelas	Jumlah Siswa Yang Hadir	Hambatan dan Solusi
1	RPP 3 (Terlampir)	<b>Materi</b>		6 dan 7	XI MM 2	<b>Pertemuan 1 :</b> 34 Siswa / 34 Siswa	<b>Hambatan 1 :</b> Ketika mahasiswa praktik sedang menjelaskan materi masih banyak siswa yang lebih fokus bermain komputer. <b>Solusi :</b> Membuat sebuah peraturan untuk mematikan perangkat komputer
		Obyek 3 Dimensi	2 petemuan				
		<b>Kompetensi Dasar</b>					
		3.1 Memahami konsep obyek 3 dimensi.	Terlaksana				
		3.1.1 Dapat menjelaskan karakteristik obyek 3 dimensi dengan benar.	Terlaksana				
3.1.2 Dapat menjelaskan mengenai vertex, edge, face dengan benar.	Terlaksana						
						<b>Pertemuan 2 :</b> 34 Siswa / 34 Siswa	



		3. Powerpoint.	Terlaksana				
		<b>Metode</b>					
		1. Ceramah.	Terlaksana				
		2. Diskusi.	Terlaksana				
		3. Penugasan	Terlaksana				
		4. Praktik	Terlaksana				
		5. Inkuiri	Terlaksana				
		<b>Penilaian</b>					
		1. Tes tertulis.	Terlaksana				
		2. Tes praktik.	Terlaksana				
		3. Observasi.	Terlaksana				

Tabel 7. Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Simulasi Digital.

No	RPP Ke	Isi	Keterangan	Tatap Muka	Kelas	Jumlah Siswa Yang Hadir	Hambatan dan Solusi
1	RPP 4 (Terlampir)	<b>Materi</b>		8 dan 9	XA dan B	<b>Pertemuan XA :</b> 39 Siswa / 39 Siswa	<b>Hambatan 1 :</b> Ketika pembentukan kelompok untuk melakukan diskusi masih banyak siswa yang tidak segera
		Komunikasi dalam Jaringan (daring-online)	1 Pertemuan				
		<b>Kompetensi Dasar</b>					
		3.1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)	Terlaksana				

	3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan dengan benar.	Terlaksana			37 Siswa / 40 Siswa	membentuk kelompok untuk segera berdiskusi akan tetapi siswa masih mengobrol atau bermain. Solusi : Mahasiswa PPL selalu berkeliling di tengah siswa dalam membentuk kelompok untuk memberi arahan kepada siswa dan agar siswa segera melakukan diskusi. Hasilnya siswa segera membentuk kelompok dan segera memulai berdiskusi.
	3.1.2 Dapat menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan dengan benar.	Terlaksana				
	3.1.3 Dapat mengetahui tujuan komunikasi dalam jaringan dengan benar	Terlaksana				
	3.1.4 Dapat menyebutkan fungsi komunikasi dalam jaringan dengan benar.	Terlaksana				
	3.1.5 Dapat mengetahui komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan benar.	Terlaksana				
	4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online).	Terlaksana				
	<b>Tujuan</b>					
	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan dengan benar.	Terlaksana				
	2. Siswa dapat menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan dengan benar.	Terlaksana				
	3. Siswa dapat mengetahui tujuan komunikasi dalam jaringan dengan benar.	Terlaksana				
	4. Siswa dapat menyebutkan fungsi komunikasi dalam jaringan dengan benar.	Terlaksana				
						<p><b>Hambatan 2 :</b></p> <p>Dalam pelaksanaan diskusi adanya monopoli pembicaraan oleh siswa tertentu yang memiliki kemampuan dalam berbicara sehingga siswa lain merasa segan untuk berbicara.</p> <p>Solusi :</p> <p>Memberikan informasi penilaian kepada siswa bahwa salah satu</p>



2	RPP 5 (Terlampir)	<b>Materi</b>		10, 11, 12, dan 13	XA dan B	<b>Kelas XA :</b> <b>Pertemuan 1 :</b> 34 Siswa / 39 Siswa. <b>Pertemuan 2 :</b> 34 Siswa / 39 Siswa.  <b>Kelas XB :</b> <b>Pertemuan 1 :</b> 37 Siswa / 40 Siswa. <b>Pertemuan 2 :</b> 32 Siswa / 40 Siswa.	<b>Hambatan 1 :</b> Ketika pembentukan kelompok untuk melakukan diskusi masih banyak siswa yang tidak segera membentuk kelompok untuk segera berdiskusi akan tetapi siswa masih mengobrol atau bermain.  Solusi : Mahasiswa PPL selalu berkeliling di tengah siswa dalam membentuk kelompok untuk memberi arahan kepada siswa dan agar siswa segera melakukan diskusi. Hasilnya siswa segera membentuk kelompok dan segera memulai berdiskusi.  <b>Hambatan 2 :</b> Dalam pelaksanaan diskusi adanya monopoli pembicaraan oleh siswa
		Penerapan Komunikasi Daring (Online)	2 Pertemuan				
		<b>Kompetensi Dasar</b>					
		3.1 Memahami animasi tradisional.	Terlaksana				
		3.1.2 Dapat menjelaskan persiapan komunikasi daring dengan benar.	Terlaksana				
		3.1.2 Dapat menjelaskan pelaksanaan komunikasi daring dengan benar.	Terlaksana				
		3.1.3 Dapat mengetahui tindak lanjut komunikasi daring dengan benar.	Terlaksana				
		4.2 Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (online).	Terlaksana				
		4.2.1 Dapat menggunakan email sebagai media komunikasi dengan benar.	Terlaksana				
		4.2.2 Dapat menggunakan google drive sebagai media komunikasi dengan benar.	Terlaksana				
4.2.3 Dapat menggunakan google drive sebagai media komunikasi dengan benar.	Terlaksana						
<b>Tujuan</b>							

		1. Siswa dapat menjelaskan persiapan komunikasi daring dengan benar.	Terlaksana					tertentu yang memiliki kemampuan dalam berbicara sehingga siswa lain merasa segan untuk berbicara.
		2. Siswa dapat menjelaskan pelaksanaan komunikasi daring dengan benar.	Terlaksana					Solusi :
		3. Siswa dapat mengetahui tidak lanjut komunikasi daring dengan benar.	Terlaksana					Memberikan informasi penilaian kepada siswa bahwa salah satu point penilaian siswa dalam KBM dengan menerapkan metode diskusi adalah keaktifan siswa sehingga siswa dapat termotivasi agar lebih aktif.
		4. Siswa dapat menggunakan email sebagai media komunikasi dengan benar.	Terlaksana					
		5. Siswa dapat menggunakan google drive sebagai media komunikasi dengan benar.	Terlaksana					
		6. Siswa dapat menggunakan hangout sebagai media komunikasi dengan benar.	Terlaksana					
		<b>Media</b>						<b>Hambatan 3 :</b>
		1. Internet.	Terlaksana					Ketika penugasan sebagian besar siswa ada yang tidak mendengarkan atau memperhatikan perintah dari mahasiswa PPL sehingga masih banyak siswa yang kurang jelas dengan tugas yang diberikan.
		2. Modul.	Terlaksana					Solusi :
		3. Buku.	Terlaksana					Mahasiswa PPL selalu berkeliling
		4. Powerpoint.	Terlaksana					
		<b>Metode</b>						
		1. Ceramah.	Terlaksana					
		2. Diskusi.	Terlaksana					

		3. Penugasan.	Terlaksana				di tengah siswa mengerjakan tugas untuk melihat pekerjaan siswa dan menayakan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mengerjakan tugas.
		4. Praktik.	Terlaksana				
		5. Inkuiri.	Terlaksana				
		<b>Penilaian</b>					
		1. Tes tertulis.	Terlaksana				
		2. Tes praktik.	Terlaksana				
		3. Observasi.	Terlaksana				
3	RPP 6 (Terlampir)	<b>Materi</b>		14 dan 15	XA dan B	<b>Pertemuan XA :</b> 39 Siswa / 39 Siswa.	<b>Hambatan 1 :</b> Ketika pembentukan kelompok untuk melakukan diskusi masih banyak siswa yang tidak segera membentuk kelompok untuk segera berdiskusi akan tetapi siswa masih mengobrol atau bermain. <b>Solusi :</b> Mahasiswa PPL selalu berkeliling di tengah siswa dalam membentuk kelompok untuk memberi arahan
		Kelas Maya.	1 pertemuan			<b>Pertemuan XB :</b> 39 Siswa / 40 Siswa.	
		<b>Kompetensi Dasar</b>					
		3.1 Memahami kelas maya.	Terlaksana				
		3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian kelas maya dengan benar.	Terlaksana				
		3.1.2 Dapat menjelaskan jenis-jenis kelas maya dengan benar.	Terlaksana				
		3.1.3 Dapat mengetahui manfaat kelas maya dengan benar.	Terlaksana				
		3.1.4 Dapat mengetahui fitur-fitur pada kelas maya.	Terlaksana				

	4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.	Terlaksana					kepada siswa dan agar siswa segera melakukan diskusi. Hasilnya siswa segera membentuk kelompok dan segera memulai berdiskusi.
	<b>Tujuan</b>						
	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian kelas maya dengan benar.	Terlaksana					
	2. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis kelas maya dengan benar.	Terlaksana					
	3. Siswa dapat mengetahui manfaat kelas maya dengan benar.	Terlaksana					
	4. Siswa dapat mengetahui fitur-fitur pada kelas maya.	Terlaksana					
	5. Siswa dapat menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya dengan benar.	Terlaksana					
	<b>Media</b>						
	1. Internet.	Terlaksana					
	2. Buku.	Terlaksana					
	3. Powerpoint.	Terlaksana					
	<b>Metode</b>						
	1. Ceramah.	Terlaksana					
	2. Diskusi.	Terlaksana					
	3. Penugasan .	Terlaksana					
							<p><b>Hambatan 2 :</b></p> <p>Dalam pelaksanaan diskusi adanya monopoli pembicaraan oleh siswa tertentu yang memiliki kemampuan dalam berbicara sehingga siswa lain merasa segan untuk berbicara.</p> <p>Solusi :</p> <p>Memberikan informasi penilaian kepada siswa bahwa salah satu point penilaian siswa dalam KBM dengan menerapkan metode diskusi adalah keaktifan siswa sehingga siswa dapat termotivasi agar lebih aktif.</p>

		4. Praktik.	Terlaksana				
		<b>Penilaian</b>					
		1. Tes tertulis.	Terlaksana				
		2. Tes praktik.	Terlaksana				
		3. Observasi.	Terlaksana				

a. Praktik Mengajar Terbimbing

Sebelum praktik mengajar mandiri mahasiswa praktikan mengikuti praktik mengajar terbimbing terlebih dahulu. Praktik terbimbing yang harus diikuti oleh mahasiswa praktikan dilaksanakan hari Sabtu, 09 Agustus 2014 dengan mengajar kelas XI MM 2 dan hari Rabu, 13 Agustus 2014 dengan mengajar kelas XB. Pada praktik mengajar terbimbing, mahasiswa praktikan hanya diperkenalkan guru pembimbing kepada seluruh siswa dan dilanjutkan dengan menyampaikan materi secara langsung. Praktik mengajar terbimbing hanya dilaksanakan satu hari pada pertemuan pertama dikarenakan untuk pertemuan selanjutnya mahasiswa praktikan diberikan kesempatan untuk praktik mengajar secara mandiri dari membuka pelajaran hingga menutup pelajaran.

b. Praktik Mengajar Mandiri

Dalam praktik mengajar mandiri, mahasiswa praktikan diberikan tanggung jawab penuh untuk menyampaikan materi secara penuh dari awal membuka pelajaran hingga menutup pelajaran.

Guru Pembimbing

- 1) Mendampingi proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang sedang berlangsung.
- 2) Memberikan masukan, tips dan trik kepada mahasiswa praktikan. Kegiatan ini dilakukan sebelum dan sesudah memulai kegiatan belajar mengajar.
- 3) Membantu menjelaskan materi jika diperlukan.

Mahasiswa Praktikan

- 1) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan bahan ajar sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- 2) Menyampaikan materi di dalam kelas sesuai kompetensi yang diampu.
- 3) Membimbing siswa dalam belajar.
- 4) Melaporkan hasil kegiatan belajar mengajar kepada guru pembimbing.
- 5) Membuat soal evaluasi pembelajaran.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan setiap selesai mengajar dalam bentuk soal latihan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang di berikan pada waktu pertemuan. Ulangan harian diberikan setelah 1 kompetensi materi diberikan.

### 3. Pelaksanaan Program Terencana dan Tambahan

Selama kegiatan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) berlangsung terdapat beberapa program terencana dan tambahan. Program terencana merupakan program yang sudah direncanakan dari awal pelaksanaan PPL. Sedangkan program tambahan merupakan program insidental permintaan dari sekolah yang digunakan sebagai tempat PPL. Berikut ini beberapa program terencana dan tambahan yang telah terlaksana:

a. Pendampingan Penerimaan Peserta Didik Baru.

Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) merupakan agenda tahunan yang rutin dilaksanakan oleh pihak sekolah untuk mencari peserta didik baru. Pelaksanaan PPDB mulai berjalan setelah ada keputusan dari Pemerintah dan Pimpinan Satuan Pendidikan Muhammadiyah. Dalam proses PPDB di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, mahasiswa PPL dibagi ke dalam beberapa tugas diantaranya: pendaftaran, daftar ulang, pengisian formulir, pengambilan seragam dan pendamping OSIS atau IPM SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dalam mempersiapkan MOS dan FORTASI.

b. Pendampingan MOS dan FORTASI

Masa orientasi siswa (MOS) dan Forum Ta'aruf dan Silaturahmi (FORTASI) merupakan kegiatan wajib bagi peserta didik baru di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Kegiatan ini dilaksanakan oleh siswa kelas X angkatan 2014/2015. Kegiatan masa orientasi siswa di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta disebut sebagai MOS dan FORTASI. Kegiatan ini dilaksanakan oleh guru dan OSIS atau IPM (Ikatan Pelajar Muhammadiyah) tingkat sekolah maupun IPM tingkat Kota Yogyakarta. Dalam kegiatan MOS dan FORTASI, mahasiswa PPL membantu dalam pelaksanaan MOS dan FORTASI dengan menjadi pendamping.

c. Penataan Laboratorium Pemasaran

Penataan ulang laboratorium pemasaran di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dikarenakan adanya perpindahan ruang dari laboratorium lama ke laboratorium baru. Perpindahan dilakukan dikarenakan ruang laboratorium lama akan digunakan sebagai ruang kelas XII TKJ.

d. Piket Harian

Piket harian merupakan salah satu tugas wajib bagi guru selain mengajar. Dalam piket harian, mahasiswa membantu guru piket dalam menangani siswa yang terlambat dan menangani kedisiplinan siswa selama jam pelajaran berlangsung, mendata siswa yang izin di tengah

pelajaran dan mendata presensi dari seluruh kelas. Saat jam sholat dzuhur berjama'ah, ikut membantu dalam mendisiplinkan siswa menuju masjid.

e. Revitalisasi Perpustakaan

Kegiatan ini berupa pendataan buku perpustakaan, mencatat data peminjam buku, melayani siswa yang berkunjung ke perpustakaan dan melabeli buku inventaris yang baru datang.

f. Renungan HUT Kemerdekaan RI ke-69

Renungan HUT Kemerdekaan RI ke-69 dilaksanakan bertepatan pada hari Minggu tanggal 17 Agustus 2014, Renungan HUT Kemerdekaan RI ke-69 dilaksanakan sebagai pengganti upacara kemerdekaan, Renungan ini di isi oleh wali kelas dan guru atau mahasiswa PPL di setiap kelasnya.

g. Pengawas Ulangan Tengah Semester

Ulangan Tengah Semester (UTS) untuk mata pelajaran produktif atau jurusan di laksanakan satu minggu lebih awal dari jadwal mata pelajaran yang lainnya. Pelaksanaan UTS untuk pelajaran produktif atau jurusan sesuai dengan jadwal pelajaran jurusan masing-masing. Mahasiswa PPL ditunjuk sebagai pengawas UTS mata pelajaran produktif atau jurusan dikarenakan sesuai dengan jurusannya dan menggantikan guru pengampu mata pelajaran yang sedang mengikuti diklat di luar sekolah.

h. Syawalan

Syawalan diisi dengan kegiatan berjabat-tangan dengan seluruh guru, karyawan dan siswa. Kegiatan di laksanakan di gedung Ar-Rahman pada hari Rabu tanggal 6 Agustus 2014. Kegiatan syawalan dimulai dengan perkenalan seluruh guru dan karyawan. Selanjutnya dilanjutkan dengan bimbingan dengan wali kelas masing-masing.

i. Pembuatan Laporan Praktik Pengalaman Lapangan

Laporan Praktik Pengalaman Lapangan merupakan salah satu syarat atau pertanggung jawaban mahasiswa terhadap pelaksanaan program Praktik Pengalaman Lapangan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta terhadap Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam laporan PPL mahasiswa diminta untuk memaparkan pelaksanaan kegiatan praktik mengajar yang telah dilaksanakan selama 2,5 bulan.

## **B. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL dan Refleksi**

### **1. Hasil Pelaksanaan PPL**

Secara garis besar, praktik mengajar yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa PPL pada mata pelajaran Simulasi Digital, Teknik Animasi 2

Dimensi dan Animasi 3 dimensi berjalan dengan lancar sesuai dengan RPP yang telah dibuat meskipun ada sedikit kendala yang terjadi, namun dari situlah mahasiswa PPL mendapatkan ilmu mengenai cara atau solusi dalam mendidik. Selain itu, mahasiswa PPL mendapat pengalaman secara nyata tentang proses kegiatan belajar mengajar dari mulai persiapan materi hingga evaluasi pembelajaran dilaksanakan.

## 2. Analisa Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

Berikut ini merupakan analisis merupakan analisis dari mahasiswa yang didasarkan atas refleksi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dari 3 kelas dengan 3 mata pelajaran yang berbeda.

- a. Konsultasi yang dilakukan oleh mahasiswa PPL secara bekesinmabungan dirasa sangat penting, dikarenakan pengalaman mahasiswa masih sangat minim di dalam dunia pendidikan. Konsultasi harus sering dilakukan oleh mahasiswa PPL kepada guru pembimbing terutama berkaitan dengan administrasi guru.
- b. Masing-masing siswa memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga untuk memahami satu per satu memerlukan waktu yang cukup lama, dan sebaiknya mahasiswa PPL sebagai calon guru dapat memahami masing-masing karakter setiap siswa untuk mempermudah mahasiswa PPL mengelolah kelas.
- c. Evaluasi belajar yang diberikan ke siswa harus disesuaikan dengan materi yang telah disampaikan. Hasil dari evaluasi yang diberikan ke siswa dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki metode belajar yang dirasa kurang tepat.
- d. Siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami materi yang telah diberikan. Sehingga mahasiswa PPL harus jeli dalam memperhatikan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Bila mahasiswa PPL mendapati siswa yang memiliki kemampuan yang kurang dalam memahami materi bisa diberikan materi sesuai dengan kemampuan siswa.
- e. Diskusi sangat efektif digunakan di ruang kelas sebagai metode pembelajaran dikarenakan dengan metode diskusi siswa dapat bertukar pikiran mengenai pemahaman materi yang diajarkan.

Secara umum mahasiswa dalam melaksanakan PPL tidak banyak mengalami hambatan yang berarti justru mendapat pengalaman dan dapat belajar untuk menjadi guru yang baik dengan bimbingan guru pembimbing di

sekolah. Adapun faktor pendukung dan hambatan-hambatan yang muncul dalam pelaksanaan kegiatan PPL adalah sebagai berikut:

a. Faktor pendukung kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta:

- 1) Kerjasama yang baik antara pihak SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta dengan Universitas Negeri Yogyakarta.
- 2) Adanya sarana dan prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar.
- 3) Adanya koordinasi yang baik antara guru.
- 4) Antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran sangat besar
- 5) Adanya respon positif dari siswa.
- 6) Suasana belajar SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang nyaman.

b. Faktor penghambat kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta:

- 1) Adaptasi dengan administrasi sekolah.

Tiap sekolah memiliki peraturan berbeda-beda pada bagian administrasi. Begitu pula di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Nitikan No.48 Umbulharjo, Yogyakarta. Solusi dari permasalahan ini adalah dengan cara berkonsultasi langsung kepada guru pembimbing atau koordinator PPL sekolah tentang apa saja administrasi yang harus dilakukan atau disiapkan sebelum maupun sesudah proses pembelajaran.

- 2) Hambatan dari sekolah

Hambatan dari sekolah tidak begitu besar. Hanya pada ruang Lab ada beberapa peralatan yang kurang berfungsi dengan baik. Solusi dari permasalahan ini adalah dengan memaksimalkan peralatan yang ada dan memeriksa seluruh peralatan praktik sebelum digunakan

- 3) Hambatan dari siswa.

a. Masing-masing siswa memiliki karakter yang berbeda-beda sehingga untuk memahami satu per satu memerlukan waktu yang cukup lama. Hal inilah yang menjadi kendala dalam beradaptasi dengan siswa karena waktu PPL yang juga terbatas.

- b. Tingkat kedisiplinan yang masih kurang dimiliki oleh siswa. Banyak siswa ketika menjalankan kegiatan belajar mengajar di laboratorium tidak menaati peraturan dari sekolah, seperti: bermain handphone saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, membawa makan dan minuman ke dalam ruang laboratorium dan terlambat masuk ruang kelas. Sehingga mahasiswa PPL harus ekstra dalam memperingatkan siswa dan menyuruh siswa yang

terlambat untuk meminta surat izin masuk kelas di ruang piket guru guna mengikuti pelajaran. Hasil yang diperoleh beberapa siswa mulai menaati peraturan dari sekolah.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pada pelaksanaan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta telah banyak memberikan manfaat serta pengalaman bagi mahasiswa, baik dalam hal yang menyangkut proses kegiatan belajar mengajar maupun kegiatan di luar kelas. Berdasarkan kegiatan PPL yang telah mahasiswa laksanakan selama dua setengah bulan ini ada beberapa hal yang dapat mahasiswa simpulkan, yaitu:

1. Kegiatan PPL yang telah dilaksanakan mahasiswa di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta telah memberikan pengalaman bagaimana menjadi calon seorang guru dengan segala tuntutan, seperti persiapan administrasi pembelajaran, persiapan materi dan persiapan mental untuk mengajar siswa di kelas.
2. Praktik pengalaman lapangan dapat menambah rasa percaya diri, belajar menjadi guru profesional, memupuk kedisiplinan dan menumbuhkan loyalitas terhadap proses guru dan tenaga kependidikan bagi mahasiswa.
3. Kegiatan belajar mengajar di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta sudah berjalan dengan lancar dan baik sesuai dengan yang direncanakan.
4. Hubungan antara kepala sekolah, guru, staf karyawan dan seluruh siswa terjalin dengan sangat baik dan harmonis sehingga menunjang kegiatan belajar mengajar.
5. Tata tertib mengenai kedisiplinan di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta, sepenuhnya berjalan lancar meskipun belum keseluruhan mahasiswa dapat melaksanakannya dengan baik.
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dibuat oleh mahasiswa praktikan ada 6 RPP yang terdiri dari 2 RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi, 1 RPP mata pelajaran Animasi 3 Dimensi dan 3 RPP mata pelajaran Simulasi Digital.
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dibuat oleh mahasiswa praktikan sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang akan diajarkan.
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dibuat oleh mahasiswa praktikan secara keseluruhan dapat terlaksana dengan baik.

### C. Saran

#### 1. Untuk Universitas Negeri Yogyakarta

- a. Perlunya koordinasi yang lebih baik lagi dalam melaksanakan PPL untuk masa datang, karena PPL ini merupakan program yang dapat melatih mahasiswa untuk terjun langsung dalam sekolah. Oleh karena itu, perlu disempurnakan dan disosialisasikan dengan baik, karena tidak dipungkiri bahwa masih terdapat hal-hal yang belum dimengerti oleh mahasiswa dan guru pembimbing.
- b. Perlunya koordinasi yang baik antara pihak LPPMP dan pihak sekolah dan melakukan supervisi ke lokasi agar mereka juga mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa pelaksana PPL.
- c. Perlunya koordinasi yang lebih baik antara DPL, LMMP dan Dosen Pembimbing Mikro, sehingga mahasiswa tidak merasa terbebani dalam memenuhi kewajiban-kewajiban yang harus dilaksanakan. Untuk itu, pembagian tugas harus dikomunikasikan terlebih dahulu dengan baik agar mahasiswa dapat melaksanakan tugas-tugas tersebut dengan baik.
- d. Mempertahankan dan meningkatkan hubungan baik dengan sekolah agar mahasiswa yang melaksanakan PPL di lokasi tersebut tidak mengalami kesulitan administrasi, teknis dan finansial.

#### 2. Untuk Pihak SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

- a. Lebih meningkatkan dan menjaga hubungan baik dengan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah terjalin baik sampai saat ini.
- b. Perlu ditambahkan fasilitas yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah, agar semua kebutuhan yang diperlukan siswa dalam proses pembelajaran dapat terpenuhi dengan baik.
- c. Perlunya perawatan lebih lanjut akan fasilitas-fasilitas yang sudah dimiliki oleh sekolah, agar fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan oleh siswa dengan semestinya.
- d. Senantiasa menjaga prestasi baik dalam bidang pendidikan maupun non pendidikan.
- e. Lebih menggali potensi siswa berupa *soft skill* maupun *hard skill*.
- f. Meningkatkan manajemen pengelolaan sumber daya manusia (SDM) baik guru, dan karyawan agar lebih maksimal sesuai dengan kompetensinya.
- g. Lebih mengintensifkan bimbingan dan konseling kepada siswa yang sering melanggar peraturan sekolah

### 3. Untuk Pihak Mahasiswa

- a. Senantiasa peka terhadap perkembangan pendidikan serta meningkatkan penguasaan ketrampilan praktis dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan kemampuan analisis lingkungan sekolah sehingga dapat mengambil langkah serta penyusunan program kerja yang tepat.
- c. Selalu menjaga nama baik lembaga dan Almamater.
- d. Perencanaan program dengan memperhatikan hasil observasi dan masukan dari pihak sekolah perlu ditingkatkan.
- e. Selalu menjaga hubungan baik dengan sekolah baik guru, karyawan, siswa dan lingkungan sekitar serta pandai menempatkan diri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

LPPMP. 2014. *Panduan PPL*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

# **LAMPIRAN**



**FORMAT OBSERVASI  
KONDISI SEKOLAH\*)**

NPma.2

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra      PUKUL : 07.00 WIB  
NO. MAHASISWA : 11520241002      TEMPAT PRAKTIK : SMK MUH 1 YK  
TGL. OBSERVASI : 19 FEBRUARI 2014      FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/ P.T. Elektronika/  
P.T. Informatika

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Ket
1.	Kondisi fisik sekolah	<p>Bangunan sekolah terdiri dari 2 lantai, memanjang, di tepi jalan, dekat dengan perkampungan.</p> <p>Lantai 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ruang Tata Usaha Ruang Tata Usaha terletak di bagian depan gedung utama.</li><li>2. Ruang Kepala Sekolah Ruang Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta terletak dekat dengan Ruang Tata Usaha.</li></ol> <p>Lab 1 dan 2.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ruang kelas.</li><li>2. Ruang penyimpanan.</li><li>3. Ruang bimbingan konseling.</li><li>4. Ruang guru piket.</li><li>5. Unit Kesehatan Sekolah.</li><li>6. Kantin Sekolah</li><li>7. Kamar mandi</li></ol> <p>Lantai 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Perpustakaan.</li><li>2. Laboratorium Teknik Komputer dan Jaringan / Akutansi.</li><li>3. Ruang kelas.</li><li>4. Ruang OSIS/IPM (Ikatan Pelajar Muhammadiyah).</li><li>5. Ruang Guru.</li><li>6. Kamar mandi</li></ol>	
2.	Potensi siswa	<p>Siswa berasal dari berbagai latar belakang keluarga dan berbagai SMP yang kemudian memiliki minat untuk bersekolah di sekolah kejuruan yang terdiri dari jurusan : Multimedia, TKJ, Akutansi, Pemasaran.</p>	

3.	Potensi guru	Guru di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta memiliki latar belakang pendidikan minimal S1. Dengan beberapa guru yang masih muda. Guru di SMK Muhammadiyah memiliki kedisiplinan yang tinggi, yaitu selalu hadir tepat pukul 06.50 untuk melaksanakan apel pagi sebelum mengajar yang diisi dengan Doa, pembacaan Visi dan kebijakan mutu, serta pengumuman-pengumuman.
4.	Potensi karyawan	Karyawan dan Karyawati di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta memiliki tugas sendiri-sendiri sesuai dengan bidangnya.
5.	Fasilitas KBM, media	Memiliki 3 laboratorium komputer untuk praktik (fasilitas : AC, PC, viewer, speaker, <i>whiteboard</i> ). Dan 1 Laboratorium pemasaran yang juga sebagai ruang koperasi. Setiap kelas terdapat 2 kipas angin, <i>whiteboard</i> , papan tulis, kursi dan meja, Al Qur'an, jam dinding, dan sound pengumuman. Ada beberapa viewer dan sound yang bisa digunakan apabila dibutuhkan untuk mengajar di kelas.
6.	Perpustakaan	Penataan buku-buku pada rak dikeompokkan berdasarkan kategori. Tersedia buku tamu, buku peminjaman, dan kartu peminjaman buku di perpustakaan. Terdapat kursi dan meja yang dapat digunakan oleh siswa saat membaca buku.
7.	Laboratorium	3 Laboratorium komputer yang terdiri dari laboratorium multimedia dan Teknik komputer dan Jaringan. Serta 1 Laboratorium pemasaran (koperasi).
8.	Bimbingan konseling	Bidang bimbingan : pribadi, sosial, belajar, karir Jenis layanan : orientasi, informasi, penempatan, pembelajaran, dan konseling perorangan, bimbingan kelompok, konseling kelompok.
9.	Bimbingan belajar	Bimbingan belajar selain saat jam pelajaran, juga ada bimbingan belajar untuk Bahasa Inggris yang disebut dengan English Club, dan bimbingan belajar membaca Iqra.
10.	Ekstrakurikuler (pramukas, PMI, basket, drumband, dll).	Ekstrakurikuler wajib : Iqra, yaitu satu semester. Ekstrakurikuler lain : Tapak suci, English club, teater. Untuk KIR belum ada ekstrakurikulernya yang diselenggarakan oleh sekolah,

		tapi sudah sering mengikuti perombaan. Ekstrakurikuler pramuka tidak ada.	
11.	Organisasi dan fasilitas OSIS	Organisasi siswa di Sekolah bernama IPM (Ikatan Pelajar Muhammadiyah). IPM ini berperan seperti OSIS. Dan diberikan ruangan khusus untuk IPM.	
12.	Organisasi dan fasilitas UKS	Fasilitas UKS: tempat tidur, tempat duduk, obat-obatan ringan. Yang ditangani di UKS hanya penyakit ringan. Apabila sudah agak parah langsung dirujuk ke Rumah Sakit terdekat.	
13.	Administrasi (karyawan, sekolah,dinding)	Administrasi lengkap.	
14.	Karya tulis ilmiah remaja	Untuk KIR siswa sudah sering mengikuti lomba, namun belum terdapat ekstrakurikuler nya.	
15.	Karya ilmiah oleh guru	Untuk KIR guru, ada beberapa guru yang berminat dalam menulis dan sudah mengikuti lombanya.	
16.	Koperasi siswa	Disebut juga sebagai laboratorium pemasaran, disini menyediakan berbagai alat tulis, makanan, dan minuman. Laboratorium atau koperasi siswa di jaga oleh siswa dan siswi yang mengambail jurusan pemasaran dan akutansi.	
17.	Tempat ibadah	Terdapat masjid milik pengurus Muhammadiyah di sebelah gedung sekolah dengan fasilitas yang lengkap. Dan siswa juga tertib melaksanakan shalat dhuhur berjamaah di sekolah dan shalat Dhuha bagi kelas XII	
18.	Kesehatan lingkungan	Lingkungan sekolah selalu dalam keadaan bersih saat akan memulai pelajaran, karena dilaksanakan piket setiap usai pelajaran/ setelah pulang sekolah, serta dibantu oleh tenaga kebersihan.	
19.	Lain-lain.....		

Yogyakarta, 19 Februari 2014

Guru Pembimbing

Pengamat




**Ari Purnomo Aji, S.Pd**  
NBM. 1 185 932

**Zein Syahida Kusuma Putra**  
NIM. 11520241002



## FORMAT OBSERVASI PEMBELAJARAN DI KELAS DAN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Universitas Negeri Yogyakarta

NPma.1
untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra	PUKUL : 07.00 WIB	
NO. MAHASISWA : 11520241002	TEMPAT PRAKTIK : SMK MUH 1 YK	
TGL. OBSERVASI : 19 FEBRUARI 2014	FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/ P.T. Elektronika/ P.T. Informatika	

No	ASPEK YANG DIAMATAI	DESKRIPSI HASIL PENGAMATAN						
<b>A</b>	<b>Perangkat Pembelajaran</b>							
1	Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP)	Ada, lengkap.						
1.	Silabus	Ada, lengkap.						
2.	Rencana Pembelajaran (RP).	Ada, lengkap.						
<b>B</b>	<b>Proses Pembelajaran</b>							
1.	Membuka pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Salam pembuka.</li> <li>2. Berdoa.</li> <li>3. Tadarus membaca Al Quran dan Terjemahan.</li> <li>4. Membaca Asmaul Husna.</li> <li>5. Membaca Visi dan Kebijakan Mutu SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.</li> <li>6. Mempresensi Siswa.</li> <li>7. Mengkondisikan dan menyiapkan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran.</li> <li>8. Penjelasan tentang materi yang akan dipelajari.</li> <li>9. Tujuan dan manfaat yang akan diperoleh.</li> </ol>						
2.	Penyajian materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyajian materi sesuai dengan RPP, menarik, jelas dan mudah dipahami.</li> <li>2. Penyajian matereri dilakukan secara sistematis.</li> <li>3. Proses pembelajaran dilaksanakan secara interaktif dan memotivasi peserta didik agar lebih berpartisipasi aktif.</li> </ol>						
3.	Metode pembelajaran	<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. Demonstrasi</td> <td style="width: 50%;">4. Penugasan</td> </tr> <tr> <td>2. Tanya jawab</td> <td>5. Presentasi</td> </tr> <tr> <td>3. Diskusi kelompok</td> <td>6. Kolaborasi</td> </tr> </table>	1. Demonstrasi	4. Penugasan	2. Tanya jawab	5. Presentasi	3. Diskusi kelompok	6. Kolaborasi
1. Demonstrasi	4. Penugasan							
2. Tanya jawab	5. Presentasi							
3. Diskusi kelompok	6. Kolaborasi							
4.	Penguasaan Bahasa	Saat menjelaskan materi guru menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.						
5.	Penggunaan waktu	3 x 40 menit (Setiap tatap muka).						
6.	Gerak	Guru sangat aktif dalam menerangkan dan memperagakan materi yang sedang disampaiakan, selain itu guru juga menghampiri peserta didik untuk mengamati kegiatan peserta didik dan membantu peserta didik yang sedang mengalami kesulitan.						
7.	Cara memotivasi siswa	Memberikan waktu dan ruang yang cukup kepada peserta didik untuk berkarya dan menumbuhkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat yang dimiliki oleh peserta didik.						
8.	Teknik bertanya	Pertanyaan guru mencakup keseluruhan ranah kompetensi.						
9.	Teknik penguasaan kelas	Pandangan dan perhatian guru menjangkau seluruh peserta didik dan seluruh ruang yang sedang digunakan untuk proses KBM.						
10.	Penggunaan media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perangkat komputer.</li> <li>2. LCD Projector.</li> <li>3. Sound.</li> </ol>						

		4. Whiteboard. 5. Penghapus dan spidol. 6. Modul atau jobsheet.
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Tes, Observasi, dan penugasan baik bersifat individu maupun kelompok
	12. Menutup pelajaran	1. merangkum atau menyimpulkan, penilaian dan refleksi 2. umpan balik, dan tindak lanjut. 3. Berdoa selesai pelajaran. 4. Salam penutup
<b>C</b>	<b>Perilaku siswa</b>	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Peserta didik sangat berperan aktif saat proses KBM berlangsung mulai dari memperhatikan guru saat menjelaskan materi, bertanya, dan mempraktikan.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Ramah, sopan santun dan bertanggung jawab.

Yogyakarta, 19 Februari 2014

Guru Pembimbing



**Ari Purnomo Aji, S.Pd**  
NBM. 1 185 932

Pengamat



**Zein Syahida Kusuma Putra**  
NIM. 11520241002



## MATRIKS PELAKSANAAN PPL

**F02**Untuk  
mahasiswa

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

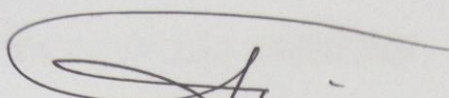
NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
 ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
 GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
 NO. MAHASISWA : 11520241002  
 FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
 DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd


No	Program/Kegiatan PPL	Juli				Agustus				September			Jml Jam	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI		XII
1	PPDB	22.5												22.5
2	MOS dan FORTASI		4	39										43
3	Penataan Laboratorium Pemasaran						2							2
4	Piket Harian						4	7	14	5	10	4		44
5	Revitalisasi Perpustakaan						4			4		28		36
6	Pembuatan RPP						6	3	2	8				19
7	Mengajar Mata Pelajaran Simulasi Digital XA									3	3			6
8	Mengajar Mata Pelajaran Simulasi Digital XB							3		3	3	3		12
9	Mengajar Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi XI MM 2						3	3	3	3	3			15
10	Mengajar Mata Pelajaran Animasi 3 Dimensi XI MM 2									3	3			6
11	Renungan HUT Kemerdekaan RI ke-69							2						2
12	Pembuatan Labsheet, Modul dan Bahan Ajar						3	7	5	4				19
13	Bimbingan dan Konsultasi dengan DPL										1	2		3
14	Bimbingan dan Konsultasi dengan Guru Pembimbing						3	4	2	3	1			13
15	Mengawasi UTS												11	11
16	Pembuatan Laporan PPL										4	7	6	17
<b>Jumlah Jam Per Minggu</b>		<b>22.5</b>	<b>4</b>	<b>39</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>25</b>	<b>29</b>	<b>26</b>	<b>36</b>	<b>28</b>	<b>40</b>	<b>17</b>	<b>270,5</b>

Mengetahui,  
 Kepala Sekolah  
 SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
  
**Drs. H. Subriandono, M.M.**  
 NBM, 949 476

Dosen Pembimbing Lapangan

  
**Achmad Fatchi, M.Pd.**  
 NIP. 19461104 197503 1 001

Mahasiswa PPL UNY

  
**Zein Syahida Kusuma Putra**  
 NIM. 11520241002



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
<b>Minggu 1</b>					
1.	Selasa, 01 Juli 2014.	Pelepasan KKN PPL oleh UNY.	Upacara pelepasan mahasiswa KKN-PPL UNY tahun 2014 diikuti oleh mahasiswa sejumlah 4.785 yang akan melaksanakan kegiatan KKN-PPL terhitung mulai dari tanggal 01 Juli 2014 hingga 17 September 2014 yang tersebar diberbagai daerah DIY dan beberapa daerah lain seperti Magelang, Klaten, Purworejo dan Solo.	-	-
		Pengajuan beberapa program kerja KKN di sekolah.	Sembilan program kerja non fisik dan dua program kerja fisik telah diajukan kepada ibu Waka kurikulum sebagai koordinator pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.	-	-
		Penerimaan Peserta Didik	152 siswa baru telah dinyatakan diterima	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		Baru SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Gelombang 2 hari pertama.	di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta melalui PPDB Gelombang 1 dan sekitar 5 siswa baru telah terdaftar dan registrasi pada PPDB Gelombang 2 hari pertama.		
2.	Rabu, 2 Juli 2014.	Penerimaan Peserta Didik Baru SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Gelombang 2 hari kedua.	Sekitar 9 calon siswa siswi baru telah mengambil formulir pendaftaran dan 7 calon siswa siswi baru telah melakukan registrasi pada PPDB Gelombang 2.	-	-
3.	Kamis, 3 Juli 2014.	Menyusun matriks rencana program kerja individu di SMK Muhammadiyah 1 YK	Program kerja individu SMK MUH 1 YK terdiri dari program kerja utama dan penunjang. Program kerja utama adalah pembuatan e-learning, pembuatan website sekolah, pelatihan construct, dan pelatihan wordpress. Program kerja penunjang ada pengadaan alat kebersihan, penambahan perlengkapan UKS.	-	-
4.	Jum'at,	Penerimaan Peserta Didik	Sekitar 5 calon siswa siswa baru telah	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	4 Juli 2014.	Baru SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Gelombang 2 hari keempat.	mengambil formulir pendaftaran dan 3 calon siswa siswi baru telah melakukan registrasi pada PPDB Gelombang 2 hari keempat.		
		Pelabelan inventaris buku perpustakaan SMK MUH 1 Yogyakarta	100 Al-Quran dan terjemahan telah dilabeli sebagai inventaris buku perpustakaan.	-	-
5.	Sabtu, 5 Juli 2014.	Penerimaan Peserta Didik Baru SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Gelombang 2 hari kelima.	Kuota pendaftaran sudah terpenuhi yaitu sekitar 180 siswa baru telah diterima di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.	-	-
<b>Minggu 2</b>					
6.	Senin, 7 Juli 2014.	Pengumuman PPDB SMK MUH 1 Yogyakarta.	18 siswa siswi baru SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Gelombang 2 telah datang pada hari pengumuman.	-	-
7.	Sabtu, 12 Juli 2014.	Rapat koordinasi MOS dan Fortasi (Forum Ta'aruf dan	Sosialisasi juknis untuk MOS dan Fortasi serta Pesantren Ramadhan dan pembagian	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		orientasi) serta membahas pesantren ramadhan.	tugas kerja.		
<b>Minggu 3</b>					
8.	Senin, 14 Juli 2014.	Kegiatan MOS dan Fortasi hari pertama.	Pembukaan kegiatan MOS dan Fortasi dengan susunan acara: - Tadarus al quran. - Pembukaan MOS dan Fortasi. - Pembagian kelompok. - Materi 1 ( kurikulum). - Materi 2 (bukan bacaan biasa untuk berkarya luar biasa). - Materi 3 (Keislaman). Pengumuman untuk kegiatan MOS dan Fortasi hari ke 2 disamapaikan pada jam terahir di hari ke 1 setelah semua agenda selesai.	-	-
9.	Selasa,	Kegiatan MOS dan Fortasi	Susunan acara:	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	15 Juli 2014.	hari kedua.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tadarus Al Quran.</li><li>- Mempelajari dan menghafalkan Asmaul Husna.</li><li>- Aktivasi otak kanan.</li></ul> <p>Pengumuman untuk kegiatan MOS dan Fortasi hari ke 3 disamapaikan pada jam terahir di hari ke 2 setelah semua agenda selesai.</p>		
10	Rabu, 16 Juli 2014.	Kegiatan MOS dan Fortasi.	<p>Susunan acara:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Tadarus Al- Quran.</li><li>- Cek perlengkapan kegiatan MOS dan Fortasi.</li><li>- Materi 4 (Pengenalan organisasi otonom Mihahammadiyah).</li><li>- Materi 5 (Kepemimpinan).</li><li>- Materi 6 ( Kemuhammadiyah).</li><li>- Materi 7 (IPM).</li></ul>	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
			Pengumuman untuk kegiatan MOS dan Fortasi hari ke 4 disampaikan pada jam terahir di hari ke 3 setelah semua agenda selesai.		
11	Kamis, 17 Juli 2014.	Kegiatan MOS dan Fortasi keempat hari keempat.	Susunan acara: - Tadarus. - cek perlengkapan MOS dan Fortasi, materi 7 (Psikologi remaja). - Materi 8 (do'a). - Materi 9 (kultur SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta). - Materi 10 (lagu-lagu).  Pengumuman untuk kegiatan MOS dan Fortasi hari ke 5 disampaikan pada jam terahir di hari ke 4 setelah semua agenda selesai.	-	-
12	Jum'at,	Kegiatan MOS dan Fortasi	Susunan acara:	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	18 Juli 2014.	hari kelima.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tadarus.</li><li>- adabul yaumiyah.</li><li>- sholat dhuha.</li><li>- tuntunan hafalan do'a.</li></ul> <p>Pengumuman untuk kegiatan MOS dan Fortasi hari ke 5 disamapaikan pada jam terahir di hari ke 4 setelah semua agenda selesai.</p>		
13	Sabtu, 19 Juli 2014.	Kegiatan MOS dan Fortasi hari keenam.	<p>Susunan acara:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Tadarus,</li><li>- Tuntunan sholat fardhu dan pentas seni sekaligus penutupan MOS, Fortasi dan Pesantren Ramadhan.</li></ul>	-	-
<b>Minggu 4</b>					
Libur Lebaran					
<b>Minggu 5</b>					
Libur Lebaran					



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
<b>Minggu 6</b>					
14	Selasa, 05-08-2014.	Penataan Lab. Pemasaran.	Laboratorium pemasaran di tata sesuai standar laboratorium yang sudah ada.	-	-
15	Rabu, 06-08-2014.	Syawalan bersama guru dan siswa.	Susunan acara: sambutan kepala sekolah, perkenalan guru dan salaman dengan seluruh warga sekolah.	-	-
		Membuat RRP.	Menghasilkan satu buah RPP dengan materi stop motion.	Pembuatan sistem evaluasi.	Berkonsultasi kepada guru pembimbing.
16	Kamis, 07-08-2014.	Mencari dan menyusun materi ajar mengenai animasi stop motion.	Membuat modul dan slide presentasi mengenai animasi stop motion.	Tidak adanya buku pegangan untuk guru dan sulitnya koneksi internet untuk mencari materi.	Menggunakan handphone untuk konek ke internet.
		Konsultasi dengan guru pembimbing.	Konsultasi mengenai RPP dan materi yang dibuat. Serta mendapat beberapa masukan mengenai media yang telah dibuat.	-	-
		Revisi RPP dan media	Dapat terselesaikanya RPP dan media	Tidak adanya koneksi	Pergi ke warnet



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		pembelajaran.	pembelajaran.	unrtuk mencari bahan ajar	untuk mencari koneksi internet.
17	Jumat, 08-09-2014	Menata sebagian besar buku perputakaan.	Sebagian besar buku-buku lama disimpan dalam satu rak buku dan perubahan letak rak buku.	Banyak buku lama yang akan disimpan dalam satu rak sehingga memerlukan waktu dan tenaga yang lebih.	Bekerja secara gotong royong semua mahasiswa PPL dan petugas perpustakaan.
		Konsultasi dengan guru pembimbing.	Disetujuinya RPP dan media pembelajaran sebagai perangkat untuk mengajar.	-	-
18	Sabtu, 9-08-2014	Mengajar pelajaran Animasi Stop Motion kelas XI MM2.	Pengenalan mengenai mata pelajaran dan memberikan beberapa contoh animasi stop motion. Pemberian tugas untuk mencari contoh film menggunakan animasi stop motion dan menjelaskan pengerti dari beberapa istilah kata dalam animasi stop motion.	Peserta didik kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru.	Pemberian tugas secara kelompok.
		Konsultasi dengan guru	Mengevaluasi hasil mengajar bahwa	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		pembimbing.	penyampaian materi sudah baik.		
		Piket perpustakaan	Mencatat peminjaman buku siswa.	Untuk siswa kelas X belum ada buku peminjamannya.	Mencatat di kertas sementara untuk peminjaman kelas X.
19	Minggu, 10-08-2014.	Membuat RPP.	Menghasilkan satu buah RPP dengan materi komunikasi daring.	Pembuatan indikator ketrampilan.	Konsultasi dengan guru pembimbing.
<b>Minggu 7</b>					
20	Senin, 11-08-2014.	Piket Perpustakaan.	Menjaga dan mencatat peminjaman buku.	Untuk siswa kelas X belum ada buku peminjamannya.	Mencatat di kertas sementara untuk peminjaman kelas X.
		Mencari dan menyusun materi ajar mengenai komunikasi daring.	Membuat soal untuk tugas dan membuat slide presentasi mengenai komunikasi daring.	Buku pegangan yang digunakan belum terlalu lengkap.	Harus browsing mencari materi sebagai penunjang.
21	Selasa, 12-08-2014.	Konsultasi dengan guru pembimbing.	Mendapat masukkan mengenai tampilan slide power point.	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		Revisi tampilan slide.	Dapat menyelesaikan pembuatan slide power point.	Tidak adanya koneksi unrtuk mencari bahan ajar.	Menggunakan handphone untuk koneksi ke internet.
		Konsultasi dengan guru pembimbing.	Disetujuinya RPP dan media pembelajaran sebagai perangkat untuk mengajar.	-	-
22	Rabu, 13-08-2014.	Mengajar pelajaran Simulasi Digital kelas XB.	Materi yang disampaikan mengenai pengertian komunikasi daring, jenis Mengajar komunikasi dalam jaringan, Tujuan Komunikasi dalam jaringan, fungsi komunikasi dalam jaringan, Komponen komunikasi dalam jaringan. Serta pemberian tugas diskusi yang terdiri 4-5 siswa untuk tiap kelompoknya.	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Mendampingi peserta didik pada setiap kelompok.
		Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai hasil mengajar.	Mengevaluasi hasil mengajar bahwa penyampaian materi sudah baik dan mendapat arahan dalam mengajar.	-	-
		Membuat RPP mengenai	Mendapat masukkan mengenai evaluasi.	Belum mengerti mengenai	Berkonsultasi



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		animasi stop motion.		evaluasi.	kepada guru pembimbing.
23	Kamis, 14-08-2014.	Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	-	-
		Mencari dan menyusun materi ajar mengenai perancangan animasi stop motion.	Membuat modul dan slide presentasi mengenai perancangan animasi stop motion.	Buku pegangan yang digunakan belum terlalu lengkap.	Harus browsing mencari materi sebagai penunjang.
24	Jum'at, 15-08-2014.	Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai materi ajar.	Mendapat masukkan untuk materi agar di tambah contoh berupa video.	-	-
		Mencari video untuk mengajar.	Dapat menyelesaikan menemukan video sebagai media pembelajaran.	Sulitnya koneksi internet untuk <i>download</i> video.	Pergi ke kampus untuk <i>download</i> video.
		Piket perpustakaan.	Mencatat peminjaman buku siswa.	Untuk siswa kelas X	Untuk siswa kelas



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
				belum ada buku peminjamannya.	X belum ada buku peminjamannya.
25	Sabtu, 16-08-2014.	Mengajar pelajaran Animasi Stop Motion kelas XI MM2.	Penjelasan mengenai cara kerja animasi stop motion dan tahap tahap merancang animasi stop motion. Serta penugasan untuk merancang animasi stop motion.	Peserta didik kurang memperhatikan dan banyak yang berbicara sendiri.	Pemberian tugas kelompok untuk merancang animasi stop motion.
		Konsultasi kepada guru pembimbing mengenai hasil mengajar.	Mengevaluasi bahwa proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik.	-	-
		Membantu guru piket.	Memberi tugas bahasa jawa yang telah disediakan guru pengampu bahasa jawa dikarenakan sedang ada tugas di luar sekolah.	Banyak siswa yang membuat gaduh di dalam kelas.	Menegur siswa dan memperingatkan agar segera mengerjakan tugas.
26	Minggu, 17-08-2014.	Upacara Kemerdekaan dan renungan.	Upacara dan renungan Kemerdekaan di kelas dengan dipimpin wali kelas masing-masing. Mahasiswa PPL menunggu piket kedisiplinan.	Ada siswa yang tidak memakai seragam yang ditentukan.	Dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan.



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
<b>Minggu 8</b>					
27	Senin, 18-08-2014.	Piket Perpustakaan.	Mencatat peminjaman buku siswa.	Untuk siswa kelas X belum ada buku peminjamannya.	Untuk siswa kelas X belum ada buku peminjamannya.
		Pembaharuan komputer server dan client Lab 2.	Penggantian wallpaper komputer Lab. 2	-	-
		Mencari dan menyusun materi ajar mengenai persiapan dan pelaksanaan komunikasi daring.	Membuat slide presentasi tentang persiapan dan pelaksanaan komunikasi daring.	-	-
28	Selasa, 19-08-2014.	Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai materi ajar.	Disetujuinya RPP dan media pembelajaran sebagai perangkat untuk mengajar.	-	-
		Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
29	Rabu, 20-08- 2014	Libur syawalan keluarga besar Muhammadiyah Yogyakarta.	-	-	-
30	Kamis, 21-08-2014.	Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	Banyak siswa yang terlambat masuk ke sekolah.	Diberikan hukuman sesuai dengan peraturan sekolah.
		Mencari dan menyusun materi ajar mengenai animasi stop motion.	Membuat modul yang berisikan materi animasi stop motion.	Belum ditentukan software yang akan digunakan untuk membuat animasi stop motion.	Konsultasi dengan dosen pembimbing.
31	Jum'at, 22-08-2014	Konsultasi dengan guru pembimbing.	Disetujuinya modul untuk pembelajaran yang telah dibuat.	-	-
		Piket perpustakaan.	Mencatat peminjaman buku siswa.	Untuk siswa kelas X belum ada buku peminjamannya.	Mencatat di kertas sementara untuk peminjaman kelas X.



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
32	Sabtu, 23-08-2014	Mengajar pelajaran Animasi Stop Motion kelas XI MM2.	Praktik membuat animasi stop motion secara berkelompok.	Terdapat kerusakan pada <i>software</i> yang digunakan.	Menyuruh siswa menggunakan laptop sendiri dalam mengerjakan
		Mencari dan menyusun materi ajar mengenai komunikasi daring.	Membuat modul persiapan komunikasi daring dan pelaksanaan komunikasi daring.	-	-
		Membuat RPP.	Menghasilkan satu buah RPP dengan materi animasi 3 Dimensi.	Pembuatan sistem evaluasi.	Berkonsultasi kepada guru pembimbing.
<b>Minggu 9</b>					
33	Senin, 25-08-2014	Mengajar mata pelajaran Simulasi Digital kelas XA.	Pelaksanaan komunikasi daring dan memberikan tugas kepada siswa secara kelompok untuk mengeksplor berbagai contoh komunikasi daring.	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Mendampingi peserta didik satu per satu.
		Mencari dan menyusun materi ajar mengenai	Membuat slide presentasi tentang animasi 3 dimensi.	Tidak ada buku pegangan dan tidak ada koneksi	Pergi ke warnet untuk mencari



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		animasi 3 dimensi.		internet di kost.	koneksi internet.
		Mempelajari materi mengenai penerapan komunikasi daring.	Membaca ulang modul persiapan komunikasi daring dan pelaksanaan komunikasi daring.	-	-
34	Selasa, 26-08-2014.	Konsultasi dengan guru pembimbing.	Disetujuinya modul pelaksanaan komunikasi daring dan slide presentasi tentang 3 dimensi.	-	-
		Piket perpustakaan	Mencatat peminjaman buku siswa.	Untuk siswa kelas X belum ada buku peminjamannya.	Mencatat di kertas sementara untuk peminjaman kelas X.
35	Rabu, 27-08-2014.	Mengajar mata pelajaran Simulasi Digital kelas XB.	Materi yang disampaikan mengenai persiapan komunikasi daring dan pelaksanaan komunikasi daring.	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Mendampingi peserta didik satu per satu.
		Mengajar mata pelajaran Animasi 3 Dimensi kelas XI MM 2.	Materi yang disampaikan mengenai karakteristik obyek 3 dimensi, vertex, edge, face, macam-macam obyek 3	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Mendampingi peserta didik satu per satu.



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
			dimensi.		
36	Kamis, 28-08-2014	Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	Banyak siswa yang terlambat masuk ke sekolah.	Diberikan hukuman sesuai dengan peraturan sekolah.
		Konsultasi dengan guru pembimbing.	Mengevaluasi proses belajar mengajar pada simulasi digital XB dan Animasi 3 dimensi XI MM2.	-	-
		Membuat RPP dan menyiapkan materi.	Menghasilkan satu buah RPP dengan materi animasi tradisional dan membuat slide power point sebagai media pembelajaran..	Pembuatan sistem evaluasi khususnya keterampilan.	Berkonsultasi kepada guru pembimbing.
37	Jum'at, 29-08-2014	Membantu pendataan ulang presensi pengunjung dan peminjaman buku perpustakaan	Mendata ulang presensi pengunjung dan peminjaman buku perpustakaan tahun ajaran 2013/2014 guna kepentingan akreditasi	-	-
38	Sabtu,	Mengajar pelajaran Animasi	Menjelaskan materi pengertian animasi	Peserta didik sibuk dengan	Mendampingi



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	30-08-2014.	tradisional kelas XI MM2.	tradisional, Jenis-jenis animasi tradisional dan cara kerja animasi tradisional.	kepentingan sendiri.	peserta didik satu per satu.
		Konsultasi dengan guru pembimbing.	Disetujuinya RPP dan materi mengenai animasi tradisional.	-	-
39	Minggu, 31-08-2014	Membuat RPP dan menyiapkan materi.	Menghasilkan satu buah RPP dengan materi animasi tradisional dan membuat slide power point sebagai media	Pembuatan sistem evaluasi khususnya keterampilan.	Berkonsultasi kepada guru pembimbing.
<b>Minggu 10</b>					
40	Senin, 01-09- 2014	Mengajar mata pelajaran Simulasi Digital kelas XA	Memberikan materi tentang definisi kelas maya, jenis-jenis kelas maya, manfaat kelas maya, fitur kelas maya.	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Mendampingi peserta didik satu per satu.
		Konsultasi dengan guru pembimbing.	Bimbingan mengenai administrasi guru.	-	-
41	Selasa, 02-09-2014.	Piket Kedisiplinan.	Merazia siswa yang tidak menaati peraturan sekolah.	Peserta didik banyak yang meleanggar peraturan sekolah.	Melibatkan beberapa guru dan mahasiswa PPL.
		Piket perpustakaan.	Mencatat peminjaman buku siswa.	Untuk siswa kelas X	Mencatat di kertas



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
				belum ada buku peminjamannya.	sementara untuk peminjaman kelas X.
42	Rabu, 03-09-2014	Bimbingan dengan DPL	Evaluasi pembuatan RPP.	RPP belum diprint.	RPP segera diprint.
		Mengajar mata pelajaran Simulasi Digital kelas XB.	Materi yang diajarkan mengenai pelaksanaan komunikasi daring.	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Mendampingi peserta didik satu per satu.
		Mengajar pelajaran Animasi 3 dimensi kelas XI MM 2.	Praktik membuat objek animasi 3 dimensi.	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Mendampingi peserta didik satu per satu.
43	Kamis, 04-09-2014	Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	-	-
44	Jum'at, 05-09-2014	Piket perpustakaan	Mencatat peminjaman buku siswa.	Untuk siswa kelas X belum ada buku peminjamannya.	Mencatat di kertas sementara untuk peminjaman kelas



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
					X.
45	Sabtu, 06-09-2014	Mengajar pelajaran Teknik Animasi 2 dimensi kelas XI MM 2.	Materi yang diajarkan mengenai merancang animasi tradisional dan membuat animasi tradisional.	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Mendampingi peserta didik satu per satu.
		Menyusun lampiran untuk laporan PPL	Menyusun lampiran-lampiran yaitu matrik, laporan mingguan, nilai tugas siswa, labsheet, soal tugas yang pernah diberikan, silabus dan agenda praktik mengajar.	Tidak ada dokumentasi sehingga sedikit sulit mengingat kegiatan-kegiatan yang sudah berlalu.	Mengumpulkan berbagai file yang bisa membantu menyusun lampiran.
<b>Minggu 11</b>					
46	Senin, 08-09-2014	Bimbingan dengan DPL Jurusan	Revisi RPP.	-	-
		Mengerjakan laporan PPL.	Menyelesaikan halaman awal dan BAB 1.	-	-
47	Selasa, 09-08-2014	Melabeli buku paket Bahasa Inggris Kelas X dan XI Kurikulum 2013 dari Kemendikbud.	Sebanyak 177 buku paket Bahasa Inggris kelas X dan 177 buku paket Bahasa Inggris kelas XI selesai diberi cap, keterangan inventaris dan pemberian label	Buku yang harus dilabeli sangat banyak dengan SDM yang terbatas.	Pekerjaan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu yang memberi cap, yang



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
			perpustakaan.		menulis keterangan inventaris dan yang melabeli.
48	Rabu, 10-09-2014	Mengajar pelajaran Simulasi Digital kelas XB.	Materi yang diajarkan Definisi kelas maya, Jenis-jenis kelas maya, Manfaat kelas maya, Fitur kelas maya.	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Mendampingi peserta didik satu per satu.
		Melabeli buku paket Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila Kelas X dan XI Kurikulum 2013 dari Kemendikbud.	Sebanyak 177 buku paket Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila kelas X dan 177 buku paket Pendidikan Kewarganegaraan dan Pancasila kelas XI selesai diberi cap, keterangan inventaris dan pemberian label perpustakaan.	Buku yang harus dilabeli sangat banyak dengan SDM yang terbatas.	Pekerjaan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu yang memberi cap, yang menulis keterangan inventaris dan yang melabeli.
49	Kamis, 11-09-2014	Melabeli buku paket Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kelas X dan XI Kurikulum 2013 dari	Sebanyak 157 buku paket Pendidikan Jasmani dan Olahraga kelas X dan 157 buku paket Pendidikan Jasmani dan Olahraga kelas XI selesai diberi cap,	Buku yang harus dilabeli sangat banyak dengan SDM yang terbatas.	Pekerjaan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu yang memberi cap, yang



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		Kemendikbud.	keterangan inventaris dan pemberian label perpustakaan.		menulis keterangan inventaris dan yang melabeli.
50	Juma'at, 12-09-2014	Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	-	-
51	Sabtu, 13-09-2014	Melabeli buku paket Prakarya dan Ketrampilan Kelas X dan XI Kurikulum 2013 dari Kemendikbud.	Sebanyak 177 buku paket Prakarya dan Ketrampilan kelas X dan 177 buku paket Prakarya dan Ketrampilan kelas XI selesai diberi cap, keterangan inventaris dan pemberian label perpustakaan.	Buku yang harus dilabeli sangat banyak dengan SDM yang terbatas.	Pekerjaan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu yang memberi cap, yang menulis keterangan inventaris dan yang melabeli.
		Bimbingan dengan DPL Jurusan.	Revisi RPP.	-	-
<b>Minggu 12</b>					



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
52	Senin, 15-09-2014.	Mengawasi UTS kelas XII MM 2 materi Tata Cahaya	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar dengan jumlah siswa yang mengikuti UTS sebanyak 33 siswa.	-	-
53	Selasa, 16-09-2014.	Mengawasi UTS kelas XII MM 2 materi Pengolahan Citra Digital.	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar dengan jumlah siswa yang mengikuti UTS sebanyak 35 siswa.	-	-
54	Rabu, 17-09-2014.	Penarikan mahasiswa PPL UNY 2014 dari sekolah.	Sebanyak 6 mahasiswa PPL UNY 2014 di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta telah ditarik dari PPL SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta oleh DPL yang diberi tugas menarik mahasiswa.	Bapak kepala sekolah sedang mengawasi UTS mata pelajaran yang diampu.	Bapak kepala sekolah diwakilkan oleh wakkil kepala sekolah urusan kurikulum.
		Mengawasi UTS kelas XII MM 2 materi Tata Cahaya.	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar dengan jumlah siswa yang mengikuti UTS sebanyak 33 siswa.	-	-
		Membuat laporan PPL.	Menyelesaikan Bab 1 sudah selesai dan tinggal revisi dari DPL Jurusan.	-	-
55	Kamis,	Mengawasi UTS kelas XC	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar.	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

**F02**

**Untuk  
mahasiswa**

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

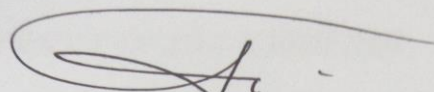
NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta  
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta  
GURU PEMBIMBING : Ari Purnomo Aji, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Zein Syahida Kusuma Putra  
NO. MAHASISWA : 11520241002  
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika  
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	18-09-2014.	materi pemrograman dasar.			
		Mengawasi UTS kelas XC materi pemrograman web.	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar.	-	-
		Mengawasi UTS kelas XII AK.	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar.	-	-
		Membuat laporan PPL.	Menyelesaikan Bab II sudah selesai dan perlu dikonsultasikan pada DPL Jurusan.	-	-

Mengetahui,


Dosen Pembimbing Lapangan

  
**Achmad Fatchi, M.Pd.**  
NIP. 19461104 197503 1 001

Guru Pembimbing

  
**Ari Purnomo Aji, S.Pd**  
NBM. 1 185 932

Mahasiswa PPL UNY

  
**Zein Syahida Kusuma Putra**  
NIM. 11520241002



Universitas Negeri Yogyakarta

## LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL TAHUN: 2014

**F03**

Untuk  
mahasiswa

NOMOR LOKASI : -

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA: Jalan Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta.

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				
			Swadaya/Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/ Lembaga lainnya	Jumlah
1.	Pembuatan media atau perangkat pembelajaran	RPP, materi pembelajaran, daftar hadir, daftar nilai.		Rp. 70.000,-			Rp. 70.000,-
2.	Membuat laporan PPL	Laporan PPL sebanyak 2 eksemplar.		Rp. 80.000,-			Rp. 80.000,-
<b>JUMLAH</b>							Rp. 150.000,-



Dosen Pembimbing Lapangan

**Achmad Fatchi, M.Pd.**  
NIP. 19461104 197503 1 001

Yogyakarta, 17 September 2014

**Zein Syahida Kusuma Putra**  
NIM. 11520241002

**JADWAL MENGAJAR**  
**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**TAHUN AJARAN 2014/2015**

**BERLAKU MULAI RABU 6 AGUSTUS 2014**

Hari	Jam Ke -									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Senin										
Selasa										
Rabu								XB	XB	XB
Kamis										
Jumat										
Sabtu	XIMM2	XIMM2	XIMM2							

**BERLAKU MULAI RABU 18 AGUSTUS 2014**

Hari	Jam Ke-									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Senin					XA	XA	XA			
Selasa										
Rabu					XB	XB	XB	MM2	MM2	MM2
Kamis										
Jumat										
Sabtu	XIMM2	XIMM2	XIMM2							

**Keterangan :**

Jam ke – 1 : 07.00 - 08.00.	Jam ke – 6 : 11.00 - 11.40.
Jam ke – 2 : 08.00 - 08.40.	Jam ke – 7 : 11.40 - 12.20.
Jam ke – 3 : 08.40 - 09.20.	Jam ke – 8 : 12.50 - 13.30.
Jam ke – 4 : 09.20 - 10.00.	Jam ke – 9 : 13.30 - 14.10.
Jam ke – 5 : 10.20 - 11.00.	Jam ke – 10 : 14.10 - 14.50.



**JADWAL TUGAS MENGAJAR SEMESTER GASAL  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

REVISI KE-1

NO	HARI KLS.	SENIN														SELASA														RABU																											
		X				XI				XII						X				XI				XII						X				XI				XII																			
		A	B	C	D	MM1	MM2	TKJ	AK1	AK2	MM1	MM2	TKJ	AK	PM	A	B	C	D	MM1	MM2	TKJ	AK1	AK2	MM1	MM2	TKJ	AK	PM	A	B	C	D	MM1	MM2	TKJ	AK1	AK2	MM1	MM2	TKJ	AK	PM														
1	07.00 - 08.00	<b>WALI KELAS</b>																												15	30	4	19	12	21	24	14	35	1/33	5	25	7	6	22	29	24	30	33	23	11	17	31	32	1/21	25	9	5
2	08.00 - 08.40	29	22	24	26	18	11	5	8	9	15	21	2	17	16	15	30	2	19	12	21	24	14	35	1/33	5	25	7	6	22	29	24	30	33	23	11	17	31	32	1/21	25	9	5														
3	08.40 - 09.20	29	12	24	31	18	11	5	8	9	15	21	13	17	16	26	4	15	19	6	21	24	17	10	1/33	30	25	7	27	16	29	24	10	33	23	35	9	30	5	1/21	25	31	22														
4	09.20 - 10.00	29	12	24	31	18	22	5	32	9	11	21	13	17	10	11	18	15	27	6	35	4	17	10	1/33	30	25	7	13	11	4	16	10	13	20	35	9	30	5	1/21	25	31	8														
	10.00 - 10.20	<b>ISTIRAHAT</b>																																																							
5	10.20 - 11.00	18	26	4	17	22	33	9	27	31	11	32	24	3	10	11	18	19	27	26	35	6	17	14	30	4	15	28	13	11	18	25	17	13	32	16	9	20	21	4	22	7	8														
6	11.00 - 11.40	18	15	16	17	22	33	9	27	31	11	32	24	2	10	2	18	19	10	33	11	6	35	14	30	21	15	26	28	32	18	25	17	13	4	16	30	22	21	3	10	7	8														
7	11.40 - 12.20	18	15	16	17	32	33	9	26	22	2	11	24	4	8	28	12	19	10	33	11	25	35	17	27	21	13	26	24	32	18	25	17	16	22	20	30	4	21	9	10	7	13														
	12.20 - 12.50	<b>SHOLAT ZHUHUR</b>																																																							
8	12.50 - 13.30	32	27	10	2	12	16	24	31	15	22	11	26	4	8	34	12	26	15	35	33	25	10	17	28	21	13	27	24	35	33	30	22	16	18	32	31	8	4	9	10	7	13														
9	13.30 - 14.10	32	27	10		12	16	24	31	15	22	11	26			4	34	26	15	35	33	25	10	17	28	21	27			35	33	30	17	11	18	4	31	8																			
10	14.10 - 14.50																													4	16	34	17	11	18	22																					
PIKET		Dra. Asiyah Sriningsih/Yulia Purnama R, S.Pt														Retno Triharyati, S.Pd/Prety Etika, S.Hum														Nita Dewi P, S.Pd/Widya Tantri, S.Pd																											
NO	HARI KLS.	KAMIS														JUMAT														SABTU																											
		X				XI				XII						X				XI				XII						X				XI				XII																			
		A	B	C	D	MM1	MM2	TKJ	AK1	AK2	MM1	MM2	TKJ	AK	PM	A	B	C	D	MM1	MM2	TKJ	AK1	AK2	MM1	MM2	TKJ	AK	PM	A	B	C	D	MM1	MM2	TKJ	AK1	AK2	MM1	MM2	TKJ	AK	PM														
1	07.00 - 08.00	33	19	24	29	23	12	26	31	17	21	27	4	5	15	18	28	29	32	33	6	24	23	10	9	26	22	16	4	26	12	35	31	27	18	25	7	23	11	22	28	10	3														
2	08.00 - 08.40	33	19	24	29	23	12	26	31	17	21	2	4	5	15	18	11	29	32	33	6	24	23	10	9	28	25	16	22	30	12	35	31	27	18	25	7	23	11	22	28	10	2														
3	08.40 - 09.20	33	19	24	29	23	16	15	14	31	21	28	5	17	26	18	11	29	16	33	13	22	23	32	26	28	25	10	6	30	12	22	35	4	18	25	7	23	11	26	3	6	10														
4	09.20 - 10.00	12	11	24	4	20	16	15	14	31	21	28	5	17	26	33	32	24	4	16	13	11	22	26	28	9	25	10	6	27	32	22	35	4	12	24	2	7	3	15	30	6	10														
	10.00 - 10.20	<b>ISTIRAHAT</b>																																																							
5	10.20 - 11.00	12	11	28	17	15	2	16	20	27	26	18	14	9	6	33	32	24	34	16	13	11	22	26	28	9	25	10	6	27	32	25	8	21	12	24	4	7	18	15	30	22	6														
6	11.00 - 11.40	12	2	10	17	15	26	16	31	27	4	18	14	9	6															12	26	25	8	21	15	27	4	7	18	11	10	22	6														
7	11.40 - 12.20	19	33	10	26	11	27	24	31	2	9	18	28	15	6															12	22	25	32	21	15	27	26	4	18	11	10	24	6														
	12.20 - 12.50	<b>SHOLAT ZHUHUR</b>														<b>SHOLAT ZHUHUR</b>																																									
8	12.50 - 13.30	19	33	16	31	11	27	24	10	14	9	18	28	15	4															12	35	27	32	26	28	2	15	31	18	11	10	24	8														
9	13.30 - 14.10	19	33	16	31	28	4	24	10	14																				12	35	27	22	2	26	28	15	31																			
10	14.10 - 14.50	9	10	14	18	33	28	13	15	26																																															
PIKET		M. Erwan Sulisty, SE/Candra Utami, S.Pd														Ariyanti, S.Pd/Rohmad Nursyahid, S.Pd														Tri Hastirin, S.Pd/Rahmawati Yoga P, S.Pd																											

NB. Kamis jam ke-10 : Pramuka

**BERLAKU MULAI SENIN 18 AGUSTUS 2014**

Yogyakarta, 14 Agustus 2014

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Drs. H. SUPRIHANDONO, M.M  
NBM. 949 476

Waka Kurikulum

WIDI ASTUTI, S.Pd  
NBM. 1 037 290



**JADWAL PEMAKAIAN LABORATORIUM ICT, BENGKEL , DAN KELAS MOVING  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SENIN								SELASA								RABU							
JAM	LAB 1	LAB 2	LAB 3	BENGKEL	M 1	M 2	M 3	JAM	LAB 1	LAB 2	LAB 3	BENGKEL	M 1	M 2	M 3	JAM	LAB 1	LAB 2	LAB 3	BENGKEL	M 1	M 2	M 3
1	-	XI MM1	-	-	XI MM2	X A	X B	1	XII MM1	XI MM2	XII TKJ	XI TKJ	XI MM1	X B	X A	1	XII MM2	XI MM1	XII TKJ	X C	XI MM2	X A	X B
2	X II MM2	XI MM1	X C	-	XI MM2	X A	X B	2	XII MM1	XI MM2	XII TKJ	XI TKJ	XI MM1	X B	X A	2	XII MM2	XI MM1	XII TKJ	X C	XI MM2	X A	X B
3	X II MM2	XI MM1	X C	-	XI MM2	X A	X B	3	XII MM1	XI MM2	XII TKJ	XI TKJ	XI MM1	X B	X A	3	XII MM2	XI MM1	XII TKJ	X C	XI MM2	X A	X B
4	X II MM2	XI MM1	X C	-	XI MM2	X A	X B	4	XII MM1	-	XII TKJ	X B	XI MM1	XI MM2	X A	4	XII MM2	XI MM1	XII TKJ	-	XI MM2	X A	X B
5	X A	XI MM2	X D	XII TKJ	XI MM1	-	X B	5	-	-	-	X B	XI MM1	XI MM2	X A	5	XII MM1	X B	XII AK	X C	XI MM2	X A	XI MM1
6	X A	XI MM2	X D	XII TKJ	XI MM1	-	X B	6	XII MM2	-	-	X B	XI MM1	XI MM2	X A	6	XII MM1	X B	XII AK	X C	XI MM2	X A	XI MM1
7	X A	XI MM2	X D	XII TKJ	XI MM1	-	X B	7	XII MM2	X B	XII PM	XI TKJ	XI MM1	XI MM2	X A	7	XII MM1	X B	XII AK	X C	XI MM2	X A	XI MM1
8	-	XI MM1	XI TKJ	-	XI MM2	X A	X B	8	XII MM2	X B	XII PM	XI TKJ	XI MM1	XI MM2	X A	8	X B	XI MM2	XII AK	-	XI MM1	X A	-
9	-	XI MM1	XI TKJ	-	XI MM2	X A	X B	9	XII MM2	X B	-	XI TKJ	XI MM1	XI MM2	X A	9	X B	XI MM2	X D	-	XI MM1	X A	-
																10	-	XI MM2	X D	-	XI MM1	X A	X B
KAMIS								JUM'AT								SABTU							
JAM	LAB 1	LAB 2	LAB 3	BENGKEL	M 1	M 2	M 3	JAM	LAB 1	LAB 2	LAB 3	BENGKEL	M 1	M 2	M 3	JAM	LAB 1	LAB 2	LAB 3	BENGKEL	M 1	M 2	M 3
1	XII MM1	XI MM2	X C	X A	XI MM1	-	X B	1	-	XI MM1	-	X A	XI MM2	X B	-	1	X B	XI MM2	XI AK1	-	-	X A	XI MM1
2	XII MM1	XI MM2	X C	X A	XI MM1	-	X B	2	-	XI MM1	XII TKJ	X A	XI MM2	X B	-	2	X B	XI MM2	XI AK1	-	-	X A	XI MM1
3	XII MM1	-	X C	X A	XI MM1	XI MM2	X B	3	-	XI MM1	XII TKJ	X A	XI MM2	X B	-	3	X B	XI MM2	XI AK1	-	-	X A	XI MM1
4	XII MM1	X A	X C	-	XI MM1	XI MM2	X B	4	-	X A	XII TKJ	-	XI MM2	X B	XI MM1	4	-	XI MM2	XI AK2	XI TKJ	X B	X A	XI MM1
5	XII MM2	X A	X D	-	XI MM1	XI MM2	X B	5	-	X A	XII TKJ	-	XI MM2	X B	XI MM1	5	XII MM1	XI MM1	XI AK2	XI TKJ	X B	X A	XI MM2
6	XII MM2	X A	X D	-	XI MM1	XI MM2	X B									6	XII MM1	XI MM1	XI AK2	-	X B	X A	XI MM2
7	XII MM2	XI MM1	XI TKJ	X B	XI MM1	XI MM2	X A									7	XII MM1	XI MM1	XII AK	-	X B	X A	XI MM2
8	XII MM2	XI MM1	XI TKJ	X B	XI MM1	XI MM2	X A									8	XII MM1	X A	XII AK	-	X B	XI MM1	XI MM2
9	-	XI MM1	XI TKJ	X B	XI MM1	XI MM2	X A									9	-	X A	-	-	X B	XI MM1	XI MM2
10	-	-	-	-	XI MM1	XI MM2	X A																

**NB. Jam ke-10 kelas XB menempati kelas XII TKJ**

Mengetahui  
Kepala Sekolah

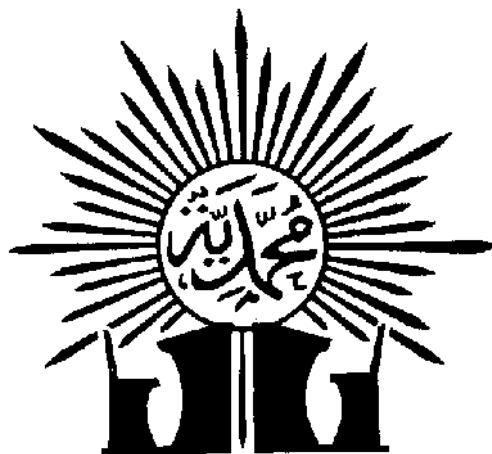
**Drs. H. SUPRIHANDONO, M.M**  
NBM. 949 476

Yogyakarta, 14 Agustus 2014

Waka Kurikulum

**WIDI ASTUTI, S.Pd**  
NBM. 1 037 290

**KALENDER PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN WILAYAH MUHAMMADIYAH  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
2014**

## **HAKIKAT PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH**

### **A. Visi**

Visi Pendidikan Muhammadiyah, adalah:

Terbentuknya manusia pembelajar yang bertakwa, berakhlak mulia, berkemajuan dan unggul dalam Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) sebagai perwujudan tadjid dakwah *amar ma'ruf nahi munkar*

### **B. Misi**

Misi pendidikan Muhammadiyah, adalah:

1. Mendidik manusia memiliki kesadaran ketuhanan (*spiritual ma'rifat*);
2. Membentuk manusia berkemajuan yang memiliki etos tadjid, berpikir cerdas, alternatif dan berwawasan luas;
3. Mengembangkan potensi manusia berjiwa mandiri, beretos kerja keras, wirausaha, kompetitif dan jujur;
4. Membina peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki kecakapan hidup dan keterampilan sosial, teknologi, informasi dan komunikasi;
5. Membimbing peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki jiwa, kemampuan menciptakan dan mengapresiasi karya seni-budaya;
6. Membentuk kader persyarikatan, umat dan bangsa yang ikhlas, peka, peduli dan bertanggungjawab terhadap kemanusiaan dan lingkungan.

### **C. Fungsi**

Fungsi Pendidikan Muhammadiyah, adalah:

1. sebagai sarana pendidikan dan pencerdasan anak bangsa;
2. sebagai sarana dakwah *amar ma'ruf nahi munkar*;
3. sebagai sarana pembinaan dan mencetak kader Muhammadiyah;
4. sebagai sarana pelayanan.

### **D. Tujuan Pendidikan Dasar**

Tujuan Pendidikan Dasar Muhammadiyah, adalah:

1. Memberikan bekal kemampuan dasar dan ajaran Islam kepada peserta didik untuk mengembangkan diri dan kehidupannya sebagai pribadi, anggota persyarikatan Muhammadiyah serta masyarakat, warga negara dan anggota umat manusia; dan
2. Mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah.

### **E. Tujuan Pendidikan Menengah**

Tujuan Pendidikan Menengah Muhammadiyah, adalah:

1. Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dan untuk mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kebudayaan sesuai dengan ajaran agama Islam; dan

2. Meningkatkan kemampuan dasar dan penguasaan ajaran agama Islam peserta didik sehingga memiliki kemandirian dalam kehidupannya serta berperan aktif sebagai anggota persyarikatan Muhammadiyah dan anggota masyarakat.

**F. Nilai**

Empat puluh (40) nilai yang wajib ditanamkan dan dikembangkan di sekolah/madrasah Muhammadiyah, yaitu berpihak pada kaum *mustadl'afin* dan *dlu'afa*, berpikiran maju, bersahaja, bertanggungjawab, bijak, damai, dinamis, disiplin, hemat, kasih sayang, kebahagiaan, kebebasan, kebersihan, keikhlasan, kejujuran, kerjasama, kesederhanaan, keseimbangan (*tawasuth* atau moderat), keteladanan, komitmen, kreatif, layanan, loyalitas, membaca, menghargai, nasionalisme, pembaruan (*tajdid*), percaya diri, persatuan, proaktif, *qanaah*, rendah hati, sabar dan bersyukur, santun, sikap kritis, suka beramal saleh, teliti dan cermat, toleransi dan ulet.

**VISI, MISI DAN PROGRAM STRATEGIS  
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN WILAYAH MUHAMMADIYAH D.I. YOGYAKARTA  
PERIODE 2010-2015**

**A. Visi**

Visi Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta, adalah:

Menyelenggarakan Pendidikan Muhammadiyah di D.I. Yogyakarta berbasis Persyarikatan, berkemajuan, berakhlak mulia dan unggul dalam Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) untuk mewujudkan masyarakat Islam yang sebenarnya.

**B. Misi**

Misi Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta, adalah:

1. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan Muhammadiyah untuk pembinaan kepribadian muslim sehingga menjadi kader persyarikatan yang berkemajuan;
2. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan Muhammadiyah sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni-budaya Islami;
3. Menciptakan dan mengembangkan lingkungan pendidikan Muhammadiyah yang Islami, edukatif, harmonis, jujur, bersih, aman, tertib, inovatif, ikhlas, peka, peduli terhadap nilai kemanusiaan dan lingkungan, serta kompetitif.

**C. Program Strategis**

Program Strategis Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta, adalah:

1. Mengembangkan kurikulum dan bahan ajar pendidikan al-Islam, Kemuhammadiyah dan bahasa Arab (ISMUBA) dan Non ISMUBA yang integratif, kompetensi, humanistik, sosial dan antisipatif;
2. Mengembangkan sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan berbasis keimanan dan ketakwaan yang kuat, loyalitas terhadap persyarikatan, kompetensi dan profesionalisme;
3. Mengembangkan kualifikasi akademik dan kemampuan manajerial kepemimpinan pendidik di sekolah dan madrasah Muhammadiyah;
4. Mengembangkan sistem tata-kelola Majelis, Sekolah dan Madrasah Muhammadiyah yang baik;
5. Mengembangkan dan mengimplementasikan sistem manajemen mutu di sekolah dan madrasah Muhammadiyah;
6. Mengembangkan kultur Islami, penerbitan dan perpustakaan sekolah dan madrasah Muhammadiyah.

#### **D. Prinsip-prinsip Pelaksanaan Program**

Program-program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta dirumuskan dan dilaksanakan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Prinsip Ketauhidan, maksudnya program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta adalah perwujudan dari iman, tauhid dan ibadah kepada Allah;
2. Prinsip Kerahmatan, maksudnya program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta adalah penjabaran dan pelaksanaan dari fungsi kerahmatan ajaran Islam;
3. Prinsip Kekhalifahan, maksudnya program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta adalah penjabaran dan pelaksanaan dari fungsi kekhalifahan umat Islam dalam mengelola pendidikan;
4. Prinsip Kerisalahan, maksudnya program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta adalah penjabaran dan pelaksanaan dari fungsi kerisalahan umat Islam, yaitu dakwah *amar ma'ruf nahi munkar* dalam bidang pendidikan;
5. Prinsip Kemaslahatan, maksudnya program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta memperhatikan kemaslahatan umum;
6. Prinsip Kemajuan, maksudnya program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta adalah rangkaian kegiatan yang membawa pada pencapaian keberhasilan usaha pendidikan dalam mencapai tujuan gerakan Muhammadiyah;
7. Prinsip Rasionalitas dan Keilmuan, maksudnya program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta direncanakan dan dilaksanakan secara rasional dengan memperhatikan dan memanfaatkan IPTEK secara proporsional;
8. Prinsip Kreativitas Lokal dan Desentralisasi Proporsional, maksudnya perencanaan dan pelaksanaan program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta selain mengacu pada program Muhammadiyah hasil keputusan Muktamar dan Musyawarah Wilayah PWM D.I. Yogyakarta, juga disusun dan dilaksanakan dengan mempertimbangkan pelbagai permasalahan dan potensi sumberdaya lokal, dengan memadukannya secara seimbang dan proporsional antara pendekatan sentralistik dan pendekatan desentralistik;
9. Prinsip Fleksibilitas, Efektivitas dan Efisiensi, maksudnya pelaksanaan program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta adalah bersifat fleksibel, tepat sasaran dan memanfaatkan sumber daya pendidikan dengan efisien;
10. Prinsip Hukum dan Keadilan, maksudnya pelaksanaan program Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta adalah dengan mempertimbangkan atau mengindahkan hukum yang berlaku dan berorientasi kepada penciptaan keadilan dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara.

### E. Struktur Pimpinan

Struktur Pimpinan Majelis Dikdasmen PWM D.I. Yogyakarta periode 2010-2015, sebagaimana Surat Keputusan Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta Nomor 11/KEP/II.0/D/2013 adalah sebagai berikut:

NO	NAMA	JABATAN
1	Prof. Dr. H. Mundzirin Yusuf, M.Si.	Ketua
2	Dr. H. Ariswan, M.Si., DEA	Wakil Ketua
3	Farid Setiawan, M.Pd.I.	Sekretaris
4	H. Suwadi, M.Ag., M.Pd.	Wakil Sekretaris
5	Dra. Hj. Asmah Sunituti, M.Si.	Bendahara
6	Drs. H. Sarjono, M.Si.	Wakil Bendahara
7	Achmad Muhamad, M.Ag.	Ketua Bidang Pendidikan Ismuba & Ponpes
8	Dra. Hj. Sulasmi, M.A.	Anggota Bidang Pendidikan Ismuba & Ponpes
9	Hendro Widodo, S.Pd.I., M.Pd.	Anggota Bidang Pendidikan Ismuba & Ponpes
10	Dr. H. Sumedi, M.Ag.	Anggota Bidang Pendidikan Ismuba & Ponpes
11	Nurwanto, M.A., M. Ed.	Anggota Bidang Pendidikan Ismuba & Ponpes
12	Naufal Ahmad RA. , S.Pd.I., M.A.	Anggota Bidang Pendidikan Ismuba & Ponpes
13	Dr. Arif Budi Raharjo, M.Si.	Ketua Bidang Pendidikan Dasar
14	Dr. Hj. Mami Hajaroh, M.Pd.	Anggota Bidang Pendidikan Dasar
15	Drs. H. Syamsury, M.M.	Anggota Bidang Pendidikan Dasar
16	Dra. Nurnawati	Anggota Bidang Pendidikan Dasar
17	Dra. Sarjilah, M.Pd.	Anggota Bidang Pendidikan Dasar
18	Sumarsono, S.T., M.Kom.	Anggota Bidang Pendidikan Dasar
19	Drs. Amik Setiaji, M.Pd.	Ketua Bidang Pendidikan Menengah
20	Dr. H. Suharno, M.Si.	Anggota Bidang Pendidikan Menengah
21	St. Nurbaya, M.Si.	Anggota Bidang Pendidikan Menengah
22	Dra. Hj. Siti Bachriyati	Anggota Bidang Pendidikan Menengah
23	Drs. Marwata HN., M.Pd.	Anggota Bidang Pendidikan Menengah
24	Fathur Rahman, M.Si.	Anggota Bidang Pendidikan Menengah



**SURAT KEPUTUSAN  
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN WILAYAH MUHAMMADIYAH  
D.I. YOGYAKARTA**

Nomor :19/KEP/II.4/F/2014

Tentang :

**Kalender Pendidikan bagi Satuan Pendidikan Muhammadiyah  
D.I. Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta:

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka meningkatkan mutu layanan pendidikan yang efektif dan efisien, serta mengatur, mengembangkan dan menyiapkan program-program pembelajaran tahun pelajaran 2014/2015, perlu disusun Kalender Pendidikan bagi Satuan Pendidikan Muhammadiyah di D.I. Yogyakarta;
- b. bahwa agar Kalender Pendidikan bagi Satuan Pendidikan Muhammadiyah di D.I. Yogyakarta tahun pelajaran 2014/2015 dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Anggaran Dasar Muhammadiyah pasal 7;
3. Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah pasal 3;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi;
7. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan;
8. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 tentang Pedoman Pelaksanaan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 dan 23 Tahun 2006;
9. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 6 Tahun 2007 tentang Penyempurnaan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006;
10. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah;

11. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan;
12. Surat Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 177/KEP/I.0/B/2010 tentang Tanfidz Keputusan Mukhtamar Muhammadiyah Ke-46;
13. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 03/PRN/I.0/B/2012 tentang Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah;
14. Maklumat Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/MLM/I.0/E/2014 tentang Penetapan Hasil Hisab Ramadhan, Syawal, dan Dzulhijjah 1435 Hijriyah;
15. Surat Keputusan Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta Nomor: 02/KEP/II:O/B/ 2010 tentang Tanfidz Keputusan Musyawarah Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tahun 2010;
16. Instruksi Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta Nomor 01/INS/II.0/B/2012 tentang Milad Muhammadiyah;
17. Surat Keputusan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor: 037/SK.MPDM-PPM/III.A/2.b/1997 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pesantren Kilat di Lingkungan Pendidikan Dasar dan Menengah Muhammadiyah;
18. Surat Keputusan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor: 011/SK.MPDM-PPM/III.A/2.b/1998 tentang Pedoman Penyusunan Kalender Pendidikan di Lingkungan Pendidikan Dasar dan Menengah Muhammadiyah;
19. Surat Keputusan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 55/ KEP/I.4/B/2007 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan pendidikan al-Islam, Kemuhammadiyah dan bahasa Arab;
20. Surat Keputusan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor: 128/KEP/I.4/F/2008 tentang Panduan Pembinaan Organisasi Otonom di Sekolah Muhammadiyah;
21. Peraturan Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga D.I. Yogyakarta Nomor 0741 Tahun 2014 tentang Pedoman Penyusunan Kalender Pendidikan bagi Satuan Pendidikan D.I. Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015;
22. Surat Keputusan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta Nomor 27/KEP/II.4/F/2012 tentang Ketentuan Penyelenggaraan Masa Ta'aruf Peserta Didik Baru di Sekolah/Sekolah Luar Biasa/ Madrasah/Pondok Pesantren Muhammadiyah D.I. Yogyakarta;
23. Kalender Hijriyah Muhammadiyah Tahun 1435 H.

Memperhatikan : Keputusan Rapat Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta tanggal 4 Agustus 2014.

**MEMUTUSKAN:**

**Menetapkan : KALENDER PENDIDIKAN BAGI SATUAN PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH D.I. YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015.**

## **BAB I**

### **KETENTUAN UMUM**

Dalam Keputusan ini, yang dimaksud dengan:

- (1) Kalender Pendidikan adalah pengaturan waktu kegiatan belajar selama satu tahun pelajaran yang mencakup pelaksanaan permulaan tahun pelajaran, minggu belajar efektif, waktu belajar efektif dan hari libur;
- (2) Minggu Efektif Belajar adalah jumlah minggu kegiatan pembelajaran untuk setiap tahun pelajaran pada tiap satuan pendidikan;
- (3) Waktu Efektif Belajar adalah jumlah jam pelajaran setiap minggu;
- (4) Hari Libur adalah waktu yang ditetapkan untuk tidak diadakan kegiatan belajar terjadwal pada satuan pendidikan, baik berbentuk libur umum dan khusus, libur Ramadhan dan Idul Fitri, maupun libur jeda antar dan akhir semester;
- (5) Libur Umum adalah libur untuk memperingati hari-hari besar nasional dan/ atau keagamaan;
- (6) Libur Khusus adalah libur yang berhubungan dengan kondisi khusus dan/ atau keperluan lain;
- (7) Libur Ramadhan dan Idul Fitri adalah libur Ramadhan dan Idul Fitri sesuai ketetapan Pimpinan Pusat Muhammadiyah;
- (8) Libur Jeda antar Semester adalah libur pada akhir proses pembelajaran dalam akhir tiap semester gasal;
- (9) Libur Akhir Semester adalah libur setelah proses pembelajaran di akhir tahun pelajaran atau semester genap;
- (10) Satuan Pendidikan Muhammadiyah meliputi Sekolah, Madrasah, dan Sekolah Luar Biasa Muhammadiyah di D.I. Yogyakarta;
- (11) Sekolah adalah sekolah Muhammadiyah di D.I. Yogyakarta yang terdiri dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK);
- (12) Madrasah adalah madrasah Muhammadiyah di D.I. Yogyakarta yang terdiri dari Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA);
- (13) Sekolah Luar Biasa adalah Sekolah Luar Biasa Muhammadiyah di D.I. Yogyakarta yang terdiri dari Sekolah Dasar Luar Biasa (SD LB), Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMP LB) dan Sekolah Menengah Atas Luar Biasa (SMA LB);
- (14) Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Cabang adalah unsur Pembantu Pimpinan Cabang Muhammadiyah D.I. Yogyakarta dalam penyelenggaraan sebagian tugas pokok Persyarikatan bidang Pendidikan Dasar dan Menengah, selanjutnya disebut Majelis Cabang;
- (15) Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Daerah adalah unsur Pembantu Pimpinan Daerah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta dalam penyelenggaraan sebagian tugas pokok Persyarikatan bidang Pendidikan Dasar dan Menengah, selanjutnya disebut Majelis Daerah; dan
- (16) Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Wilayah adalah unsur Pembantu Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta dalam penyelenggaraan sebagian tugas pokok Persyarikatan bidang Pendidikan Dasar dan Menengah, selanjutnya disebut Majelis Wilayah.

## **BAB II**

### **PERSIAPAN TAHUN PELAJARAN**

#### **Pasal 1**

#### **Penyusunan dan Pengesahan Program**

- (1) Kepala satuan pendidikan wajib menyusun program Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah sebelum tahun pelajaran dimulai dan penerimaan peserta didik baru;
- (2) Program Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah yang dimaksud dalam ayat 1 (satu) minimal meliputi:

- a. Program Kerja Tahunan Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah;
  - b. Jadwal Kegiatan Belajar Mengajar, Pembagian Kelas dan Tugas Pendidik (Guru) serta Tenaga Kependidikan;
  - c. Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah (RKAS/RKASLB/RKAM);
  - d. Program Supervisi Kepala Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah;
  - e. Program Ekstra Kurikuler;
  - f. Program pembinaan organisasi otonom Muhammadiyah, yang terdiri dari Ikatan Pelajar Muhammadiyah, Pandu Hizbul Wathan, dan Tapak Suci Putera Muhammadiyah;
  - g. Program Pengembangan dan Peningkatan Mutu Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah atau Rencana Pengembangan Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah (RPS/RPSLB/RPM);
  - h. Program Jaringan Kerjasama (Kemitraan dan *Ta'awun*);
  - i. *Review* Kurikulum Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah sesuai dengan ketentuan dan pedoman yang berlaku;
  - j. Penentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran sesuai ketentuan yang berlaku.
- (3) Program Kerja Tahunan Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah dan Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah (RKAS/RKASLB/RKAM) disusun selambat-lambatnya 1 (satu) bulan sebelum tahun pelajaran baru;
  - (4) Program Kerja Tahunan Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah dan Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah (RKAS/RKASLB/RKAM) disahkan oleh Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah, dengan ketentuan:
    - a. Program Kerja Tahunan Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah dan Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah (RKAS/RKASLB/RKAM) jenjang SD/SDLB/MI disahkan oleh Majelis Cabang;
    - b. Program Kerja Tahunan Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah dan Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah (RKAS/RKASLB/RKAM) jenjang SMP/SMPLB/MTs disahkan oleh Majelis Daerah;
    - c. Program Kerja Tahunan Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah dan Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah (RKAS/RKASLB/RKAM) jenjang SMA/SMALB/SMK dan MA disahkan oleh Majelis Wilayah.

## **Pasal 2**

### **Program Pembelajaran**

- (1) Setiap guru Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah wajib menyusun Program Pembelajaran pada awal tahun pelajaran yang meliputi minimal:
  - a. Program Tahunan;
  - b. Program Semester;
  - c. Silabus;
  - d. Rencana Program Pembelajaran (RPP); dan
  - e. Rencana Program Penilaian dan Remedial.
- (2) Program Pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat 1 (satu) disahkan oleh Kepala Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah.

**BAB III**  
**KETENTUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**  
**Pasal 3**  
**Kegiatan Hari-hari Pertama**

- (1) Hari-hari pertama masuk Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah bagi SD/ SDLB/MI, SMP/SMPLB/MTs dan SMA/SMALB/SMK/MA adalah tanggal 14-16 Juli 2014;
- (2) Kegiatan hari-hari pertama yang dimaksud adalah:
  - a. SD/SDLB/MI menyelenggarakan Kegiatan Pengenalan Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah yang meliputi cara belajar, serta kegiatan lainnya yang relevan;
  - b. SMP/SMPLB/MTs dan SMA/SMALB/SMK/MA menyelenggarakan Kegiatan *Masa Ta'aruf* (Mataf) sesuai ketentuan yang ditetapkan Majelis Wilayah.

**BAB IV**  
**WAKTU EFEKTIF**  
**Pasal 4**  
**Minggu, Hari dan Alokasi Waktu Efektif**

- (1) Jumlah minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (dua semester) adalah 34 -38 minggu;
- (2) Hari efektif belajar hanya digunakan untuk kegiatan pembelajaran;
- (3) Alokasi Waktu setiap Jam pelajaran untuk masing-masing satuan pendidikan adalah sebagai berikut:
  - a. SD/SDLB/MI adalah 35 menit;
  - b. SMP/SMPLB/MTs adalah 40 menit; dan
  - c. SMA/SMALB/SMK/MA adalah 45 menit.

**BAB V**  
**KEGIATAN SEMESTER GASAL**  
**Pasal 5**  
**Kegiatan SD/SDLB/ MI**

- (1) Kegiatan Semester Gasal SD/SDLB/MI diselenggarakan pada 14 Juli - 20 Desember 2014;
- (2) Ulangan Akhir Semester (UAS) diselenggarakan pada 27 November - 8 Desember 2014;
- (3) Penyerahan Laporan Hasil Belajar (LHB) pada 20 Desember 2014;
- (4) Libur Semester Gasal pada 22 Desember 2014 - 3 Januari 2015.

**Pasal 6**  
**Kegiatan SMP/SMPLB/MTs**

- (1) Kegiatan Semester Gasal SMP/SMPLB/MTs diselenggarakan pada 14 Juli - 20 Desember 2014;
- (2) Ulangan Akhir Semester (UAS) diselenggarakan pada 27 November - 8 Desember 2014;
- (3) Penyerahan Laporan Hasil Belajar (LHB) pada 20 Desember 2014;
- (4) Libur Semester Gasal pada 22 Desember 2014 - 3 Januari 2015.

**Pasal 7**  
**Kegiatan SMA/SMALB/SMK/MA**

- (1) Kegiatan Semester Gasal SMA/SMALB/SMK/MA diselenggarakan pada 14 Juli - 20 Desember 2014;
- (2) Ulangan Akhir Semester (UAS) diselenggarakan pada 27 November - 10 Desember 2014;

- (3) Penyerahan Laporan Hasil Belajar (LHB) pada 20 Desember 2014;
- (4) Libur Semester Gasal pada 22 Desember 2014 - 3 Januari 2015.

**BAB VI**  
**KEGIATAN SEMESTER GENAP**  
**Pasal 8**  
**Kegiatan SD/SDLB/MI**

- (1) Kegiatan Semester Genap SD/SDLB/MI diselenggarakan pada 5 Januari - 27 Juni 2015;
- (2) Ujian Sekolah diselenggarakan pada 9-18 April 2015;
- (3) Ulangan Kenaikan Kelas (UKK) diselenggarakan pada 28 Mei - 13 Juni 2015;
- (4) Penyerahan Laporan Hasil Belajar (LHB) Kenaikan Kelas pada hari Sabtu, 27 Juni 2015;
- (5) Libur Akhir Tahun Pelajaran (Kenaikan Kelas) pada 29 Juni - 11 Juli 2015.

**Pasal 9**  
**Kegiatan SMP/SMPLB/MTs**

- (1) Kegiatan Semester Genap SMP/SMPLB/MTs diselenggarakan pada 5 Januari - 27 Juni 2015;
- (2) Ujian Sekolah diselenggarakan pada 26 Maret - 4 April 2015;
- (3) Ulangan Kenaikan Kelas (UKK) diselenggarakan pada 4-15 Juni 2015;
- (4) Penyerahan Laporan Hasil Belajar (LHB) Kenaikan Kelas pada 27 Juni 2015;
- (5) Libur Akhir Tahun Pelajaran (Kenaikan Kelas) pada 29 Juni - 11 Juli 2015.

**Pasal 10**  
**Kegiatan SMA/SMALB/SMK/MA**

- (1) Kegiatan Semester Genap SMA/SMALB/SMK/MA diselenggarakan pada 5 Januari - 27 Juni 2015;
- (2) Ujian Sekolah diselenggarakan pada 18 Maret - 1 April 2015;
- (3) Ulangan Kenaikan Kelas (UKK) diselenggarakan pada 5 - 17 Juni 2015;
- (4) Penyerahan Laporan Hasil Belajar (LHB) Kenaikan Kelas pada 27 Juni 2015;
- (5) Libur Akhir Tahun Pelajaran (Kenaikan Kelas) pada 29 Juni - 11 Juli 2015.

**Pasal 11**  
**Kegiatan Kelas Akselerasi**

- (1) Kepala Sekolah/Madrasah mengatur kegiatan Kelas Akselerasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
- (2) Hari libur umum, khusus, dan semester pada Kelas Akselerasi sama dengan Kelas Reguler;
- (3) Prosedur pemberian nilai Laporan Hasil Belajar (LHB) Kelas Akselerasi sama dengan Kelas Reguler dan sesuai Pedoman Penilaian Evaluasi Belajar Kurikulum yang berlaku.

**BAB VII**  
**KEWAJIBAN GURU DAN PENILAIAN HASIL BELAJAR**  
**Pasal 12**  
**Kewajiban Guru dan Kepala Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah**

- (1) Setiap guru wajib melaksanakan kegiatan pembelajaran efektif;
- (2) Kegiatan pembelajaran harus memenuhi minggu, jam belajar dan/atau alokasi waktu setiap jam pelajaran efektif yang telah ditetapkan;
- (3) Kepala Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah wajib melakukan pengawasan secara periodik untuk memantau efektivitas proses pembelajaran.

**Pasal 13**  
**Penilaian Hasil Belajar**

- (1) Dalam rangka pemantauan pembelajaran efektif dan pencapaian kualitas hasil belajar yang baik, diadakan Ulangan Harian, Ulangan Tengah Semester (UTS), Ulangan Akhir Semester (UAS), Ujian Sekolah dan Ulangan Kenaikan Kelas (UKK) untuk satuan pendidikan sesuai prosedur penilaian;
- (2) UTS dilaksanakan oleh masing-masing guru dan/atau Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah;
- (3) UAS dan UKK jenjang SD/SDLB/MI diselenggarakan oleh Majelis Wilayah bersama dengan Majelis Daerah;
- (4) UAS dan UKK jenjang SMP/SMPLB/MTs dan SMA/SMALB/SMK/MA diselenggarakan oleh Majelis Wilayah.

**Pasal 14**  
**Ketentuan Ulangan dan Ujian**

- (1) Penyelenggaraan UAS, Ujian Sekolah dan UKK di Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah untuk seluruh mata pelajaran akan ditentukan kemudian oleh Majelis Wilayah;
- (2) Penyelenggaraan Ujian Nasional dilaksanakan sesuai dengan ketentuan Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga D.I. Yogyakarta.

**BAB VIII**  
**HARI LIBUR**  
**Pasal 15**  
**Hari Libur Umum**

Hari-Hari Libur Umum adalah:

- a. Idul Fitri/1 Syawwal 1435 H, 28-29 Juli 2014 M;
- b. Hari Proklamasi Kemerdekaan RI, 17 Agustus 2014;
- c. Idul Adha/10 Dzulhijjah 1435 H, 4 Oktober 2014 M;
- d. Tahun Baru Hijriyah 1436, 25 Oktober 2014;
- e. Hari Guru Nasional, 25 November 2014;
- f. Hari Natal, 25 Desember 2014;
- g. Tahun Baru Miladiyah 2015, 1 Januari 2015;
- h. Maulid Nabi Muhammad s.a.w., 12 Rabi'ulawwal 1436 H, 3 Januari 2015 M;
- i. Tahun Baru Imlek, 19 Februari 2015;
- j. Hari Raya Nyepi, 21 Maret 2015;
- k. Isa al-Masih Wafat, 3 April 2015;
- l. Hari Buruh Nasional, 1 Mei 2015;
- m. Hari Raya Waisak, 2 Mei 2015;
- n. Kenaikan Isa al-Masih, 14 Mei 2015;
- o. Isra' Mi'raj Nabi Muhammad s.a.w., 27 Rajab 1436 H, 16 Mei 2015 M.

**Pasal 16**  
**Hari Libur Khusus**

Hari-Hari Libur Khusus adalah:

- a. Puasa Hari Arafah/9 Dzulhijjah 1435 H, 3 Oktober 2014 M;
- b. Hari Tasyrik, 11-13 Dzulhijjah 1435 H, 5-7 Oktober 2014 M.

**Pasal 17**  
**Libur Ramadhan dan Syawwal**

Hari-Hari Libur Puasa Ramadhan dan Syawwal adalah:

- a. Libur Akhir Ramadhan 1435 H, 21-27 Juli 2014;
- b. Libur Idul Fitri/1 Syawwal 1435 H, 30 Juli-5 Agustus 2014;

**BAB IX**  
**KEGIATAN KHUSUS**  
**Pasal 18**  
**Milad Muhammadiyah**

- (1) Milad Muhammadiyah ke-105, jatuh pada 8 Dzulhijjah 1435 H. Bertepatan dengan tanggal 2 Oktober 2014 M;
- (2) Setiap Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah wajib menyemarakkan Milad Muhammadiyah ke-105 secara serentak lewat kegiatan-kegiatan di antaranya:
  - a. Upacara Bendera;
  - b. Pengajian Akbar;
  - c. Karnaval (Pawai);
  - d. Perlombaan dan kegiatan lainnya yang sejalan dengan maksud dan tujuan Muhammadiyah.

**Pasal 19**  
**Pesantren Ramadhan**

- (1) Kegiatan Pesantren Ramadhan dilaksanakan 10-12 Juli 2014;
- (2) Penyelenggaraan Pesantren Ramadhan mengacu “Pedoman Penyelenggaraan Pesantren Kilat” Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Pusat Muhammadiyah Tahun 1997;
- (3) Ketentuan teknis pelaksanaan Pesantren Ramadhan diserahkan pada masing-masing Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah.

**Pasal 20**  
**Forum Ta’aruf dan Orientasi Siswa**

- (1) Kepala SMP/SMPLB/MTs dan SMA/SMALB/SMK/MA bertanggungjawab menyelenggarakan Forum Ta’aruf dan Orientasi Siswa (Fortasi);
- (2) Ketentuan waktu dan/atau teknis penyelenggaraan Fortasi diserahkan kepada masing-masing SMP/SMPLB/MTs/SMA/SMALB/SMK/MA dan berkoordinasi dengan Pimpinan Cabang dan/atau Pimpinan Daerah Ikatan Pelajar Muhammadiyah.

**BAB X**  
**PENUTUP**

- (1) Hal-hal yang belum diatur dalam Surat Keputusan ini akan diatur kemudian oleh Majelis Wilayah;
- (2) Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan, dan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan dibetulkan dan disempurnakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 8 Syawwal 1435 H.  
Bertepatan tanggal : 4 Agustus 2014 M.

Ketua,

Prof. Dr. Mundzirin Yusuf, M.Si.  
NBM. 591.269



Sekretaris,

Farid Setiawan, M.Pd.I.  
NBM. 942.521

Tembusan :

1. Majelis Dikdasmen Pimpinan Pusat Muhammadiyah
2. Pimpinan Wilayah Muhammadiyah D.I. Yogyakarta
3. Pimpinan Wilayah 'Aisyiyah D.I. Yogyakarta
4. Pimpinan Daerah Muhammadiyah se-D.I. Yogyakarta
5. Majelis Dikdasmen PDM se-D.I. Yogyakarta
6. Majelis Dikdasmen PCM se-D.I. Yogyakarta
7. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga D.I. Yogyakarta
8. Kepala Kanwil Kemenag D.I. Yogyakarta
9. Kepala Bidang di Lingkungan Kanwil Kemenag D.I. Yogyakarta
10. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kota/Kabupaten se-D.I. Yogyakarta
11. Kepala Kantor Kemenag Kota/Kabupaten se-D.I. Yogyakarta
12. Kepala Sekolah/Sekolah Luar Biasa/Madrasah Muhammadiyah se-D.I. Yogyakarta

**KALENDER KEGIATAN  
SATUAN PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

NO	KEGIATAN	WAKTU	KETERANGAN
1	Pesantren Ramadhan	10-12 Juli 2014	Diserahkan semua Satuan Pendidikan
2	Tahun Pelajaran Baru 2014/2015	14 Juli 2014	Semua Satuan Pendidikan
3	Hari-hari Pertama Masuk Sekolah	14-16 Juli 2014	Masa Ta'aruf ( <i>Mataf</i> )
4	Kegiatan Semester Gasal	14 Juli - 20 Desember 2014	Semua Satuan Pendidikan
5	KBM Ramadhan	14-19 Juli 2014	Semua Satuan Pendidikan
6	Libur Akhir Ramadhan 1435 H.	21-27 Juli 2014	Semua Satuan Pendidikan
7	Idul Fitri/1 Syawwal 1435 H.	28-29 Juli 2014	Libur Umum
8	Libur Idul Fitri/1 Syawwal 1435 H.	30 Juli-5 Agustus 2014	Semua Satuan Pendidikan
9	Hari Proklamasi Kemerdekaan RI	17 Agustus 2014	Libur Umum
10	Milad Muhammadiyah ke-105	8 Dzulhijjah 1435 H./ 2 Oktober 2014 M.	Serempak di semua Satuan Pendidikan
11	Puasa Hari Arafah	9 Dzulhijjah 1435 H./ 3 Oktober 2014 M.	Libur Khusus
12	Idul Adha 1435 H.	10 Dzulhijjah 1435 H./ 4 Oktober 2014 M.	Libur Umum
13	Hari Tasyrik	11-13 Dzulhijjah 1435 H./ 5-7 Oktober 2014 M.	Libur Khusus
14	Tahun Baru Hijriyah 1436	1 Muharram 1436 H./ 25 Oktober 2014 M.	Libur Umum
15	Hari Guru Nasional	25 November 2014	Libur Umum
16	Ulangan Akhir Semester	27 November – 10 Desember 2014	SMA/SMALB/SMK/MA
17	Ulangan Akhir Semester	27 November – 8 Desember 2014	SMP/SMPLB/MTs dan SD/SDLB/ MI
18	Penyerahan Laporan Hasil Belajar	20 Desember 2014	Semua Satuan Pendidikan
19	Libur Semester Gasal	22 Desember 2014 – 3 Januari 2015	Semua Satuan Pendidikan
20	Hari Natal	25 Desember 2014	Libur Umum
21	Tahun Baru Miladiyah 2015	1 Januari 2015	Libur Umum
22	Maulid Nabi Muhammad s.a.w.	12 Rabi'ulawwal 1436 H./ 3 Januari 2015 M.	Libur Umum
23	Kegiatan Semester Genap	5 Januari - 27 Juni 2015	Selain Kelas Akselerasi
24	Tahun Baru Imlek	19 Februari 2015	Libur Umum
25	Ujian Sekolah	18 Maret – 1 April 2015	SMA/SMALB/SMK/MA
26	Hari Raya Nyepi	21 Maret 2015	Libur Umum
27	Ujian Sekolah	26 Maret - 4 April 2015	SMP/SMPLB/MTs
28	Ujian Sekolah	9-18 April 2015	SD/SDLB/ MI
29	Ujian Nasional	-	Menanti ketentuan Disdikpora DIY dan Kanwil Kemenag DIY
30	Isa al-Masih Wafat	3 April 2015	Libur Umum
31	Hari Buruh Nasional	1 Mei 2015	Libur Umum
32	Kenaikan Isa al-Masih	14 Mei 2015	Libur Umum
33	Isra' Mi'raj Nabi Muhammad s.a.w.	27 Rajab 1436 H./ 16 Mei 2015	Libur Umum
34	Ulangan Kenaikan Kelas	28 Mei - 13 Juni 2015	SD/SDLB/ MI
35	Hari Raya Waisak	2 Juni 2015	Libur Umum
36	Ulangan Kenaikan Kelas	4-15 Juni 2015	SMP/SMPLB/MTs

37	Ulangan Kenaikan Kelas	5 - 17 Juni 2014	SMA/SMALB/SMK/MA
38	Penyerahan Laporan Hasil Belajar	27 Juni 2015	Semua Satuan Pendidikan
39	Libur Akhir Tahun Pelajaran 2014/2015	29 Juni – 11 Juli 2015	Semua Satuan Pendidikan

# KALENDER PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015

JULI 2014					
AHAD		6	13	20	27
SENIN		7	14	21	28
SELASA	1	8	15	22	29
RABU	2	9	16	23	30
KAMIS	3	10	17	24	31
JUMAT	4	11	18	25	
SABTU	5	12	19	26	

AGUSTUS 2014						
		3	10	17	24	31
		4	11	18	25	
		5	12	19	26	
		6	13	20	27	
		7	14	21	28	
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		

SEPTEMBER 2014					
		7	14	21	28
1	8	15	22	29	
2	9	16	23	30	
3	10	17	24		
4	11	18	25		
5	12	19	26		
6	13	20	27		

OKTOBER 2014					
		5	12	19	26
		6	13	20	27
		7	14	21	28
1	8	15	22	29	
2	9	16	23	30	
3	10	17	24	31	
4	11	18	25		

NOVEMBER 2014						
AHAD		2	9	16	23	30
SENIN		3	10	17	24	
SELASA		4	11	18	25	
RABU		5	12	19	26	
KAMIS		6	13	20	27	
JUMAT		7	14	21	28	
SABTU	1	8	15	22	29	

DESEMBER 2014					
		7	14	21	28
1	8	15	22	29	
2	9	16	23	30	
3	10	17	24	31	
4	11	18	25		
5	12	19	26		
6	13	20	27		

JANUARI 2015					
		4	11	18	25
		5	12	19	26
		6	13	20	27
		7	14	21	28
1	8	15	22	29	
2	9	16	23	30	
3	10	17	24	31	

FEBRUARI 2015					
1	8	15	22		
2	9	16	23		
3	10	17	24		
4	11	18	25		
5	12	19	26		
6	13	20	27		
7	14	21	28		

MARET 2015					
AHAD	1	8	15	22	29
SENIN	2	9	16	23	30
SELASA	3	10	17	24	31
RABU	4	11	18	25	
KAMIS	5	12	19	26	
JUMAT	6	13	20	27	
SABTU	7	14	21	28	

APRIL 2015					
		5	12	19	26
		6	13	20	27
		7	14	21	28
1	8	15	22	29	
2	9	16	23	30	
3	10	17	24		
4	11	18	25		

MEI 2015						
		3	10	17	24	31
		4	11	18	25	
		5	12	19	26	
		6	13	20	27	
		7	14	21	28	
1	8	15	22	29		
2	9	16	23	30		

JUNI 2015					
		7	14	21	28
1	8	15	22	29	
2	9	16	23	30	
3	10	17	24		
4	11	18	25		
5	12	19	26		
6	13	20	27		

JULI 2015					
AHAD		5	12	19	26
SENIN		6	13	20	27
SELASA		7	14	21	28
RABU	1	8	15	22	29
KAMIS	2	9	16	23	30
JUMAT	3	10	17	24	31
SABTU	4	11	18	25	

**Keterangan:**

- Ulangan Akhir Semester (UAS)
- Penyerahan Laporan Hasil Belajar
- Hari Pertama masuk sekolah/ Mataf
- Pesantren Ramadhan

- Libur Idul Fitri 1435 H.
- Libur Akhir Tahun Pelajaran 2014/2015
- Ulangan Kenaikan Kelas (UKK)
- Ujian Sekolah

- Libur Khusus
- Libur Umum
- Libur Semester I (Gasal)
- Libur Akhir Ramadhan 1435 H.

**SILABUS MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
(PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)**

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Kelas : XI

Kompetensi Inti :

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari					
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					
3.1. Memahami animasi stop motion 4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi	<b>Animasi stop motion</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi stop motion</li> <li>• Sejarah animasi stop motion</li> <li>• Jenis animasi stop motion</li> <li>• Cara kerja animasi stop motion</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati animasi stop motion  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan sejarah animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan jenis animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan cara kerja animasi stop motion</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian animasi stop motion</li> </ul>	<b>Tugas</b> Membuat animasi stop motion  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>	<b>3 JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi sejarah animasi stop motion</li> <li>• Mengeksplorasi jenis animasi stop motion</li> <li>• Mengeksplorasi cara kerja animasi stop motion</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan animasi stop motion</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi stop motion</p>	<p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.2. Memahami animasi tradisional</p> <p>4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi</p>	<p><b>Animasi tradisional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi tradisional</li> <li>• Jenis animasi tradisional</li> <li>• Cara kerja animasi tradisional</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi tradisional</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian animasi tradisional</li> <li>• Mendiskusikan jenis animasi tradisional</li> <li>• Mendiskusikan cara kerja animasi tradisional</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p>	<p><b>Tugas</b> Membuat animasi tradisional</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p>	<b>3 JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian animasi tradisional</li> <li>• Mengeksplorasi jenis animasi tradisional</li> <li>• Mengeksplorasi cara kerja animasi tradisional</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang animasi tradisional</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi tradisional</p>	<p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.3. Memahami animasi komputer</p> <p>4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer padaproduk animasi</p>	<p><b>Animasi Komputer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi komputer</li> <li>• Perkembangan animasi komputer</li> <li>• Prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Efek animasi komputer</li> <li>• Bahasa animasi</li> <li>• Teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi komputer</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan perkembangan animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan efek animasi komputer</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi komputer</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p>	<b>3 JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan bahasa animasi</li> <li>• Mendiskusikan teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian animasi komputer</li> <li>• Mengeksplorasi perkembangan animasi komputer</li> <li>• Mengeksplorasi prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Mengeksplorasi efek animasi komputer</li> <li>• Mengeksplorasi bahasa animasi</li> <li>• Mengeksplorasi teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang animasi komputer</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi komputer</p>	<p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
3.4. Memahami prinsip-prinsip dasar animasi	<b>Prinsip - prinsip dasar animasi</b>	<b>Mengamati</b>	<b>Tugas</b>	<b>9 JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Jenisprinsip – prinsip animasi</li> </ul>	<p>Mengamati pelbagai animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mendiskusikan fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mendiskusikan jenisprinsip – prinsip animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mengeksplorasi fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mengeksplorasi jenisprinsip-prinsip animasi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang prinsip-prinsip dasar animasi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang prinsip-prinsip animasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang prinsip – prinsip animasi.</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.5. Memahami komponen-komponen storyboard</p> <p>4.5. Membuat storyboard sesuai perencanaan.</p>	<p><b>Storyboard</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian storyboard</li> <li>• Komponen – komponen storyboard</li> <li>• Prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Proses pembuatan storyboard</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai storyboard</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian storyboard</li> <li>• Mendiskusikan komponen – komponen storyboard</li> <li>• Mendiskusikan prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan storyboard</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian storyboard</li> <li>• Mengeksplorasi komponen – komponen storyboard</li> <li>• Mengeksplorasi prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan storyboard</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard untuk sebuah animasi</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	<p><b>6 JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Membuat kesimpulan tentang storyboard</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang storyboard</p>			
<p>3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip</p> <p>4.6. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip</p>	<p><b>Gambar clean up dan sisip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai gambar clean up dan sisip.</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian gambar clean up dan sisip</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang gambar clean up dan sisip</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat gambar clean up dan sisip</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	<p><b>9 JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang gambar clean up dan sisip</p>			
<p>3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi</p> <p>4.7. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar kunci animasi.</p>	<p><b>Gambar Kunci Animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar kunci</li> <li>• Pembuatan gambar kunci</li> <li>• Melengkapi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan proses melengkapi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian gambar kunci</li> <li>• Mengeksplorasi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mengeksplorasi proses melengkapi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mengeksplorasi penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dengan menyertakan gambar kunci</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay, pilihan ganda</p>	<p><b>9 JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang gambar kunci pada suatu animasi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pengamatan terhadap gambar kunci pada suatu animasi</p>			
<p>3.8. Memahami teknik animasi frame by frame.</p> <p>4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame</p>	<p><b>Teknik animasi frame</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian frame</li> <li>• Proses pembuatan animasi frame</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian frame</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan animasi frame</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian frame</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan animasi frame</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi menggunakan fasilitas frame</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> </ul>	<p><b>12 JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang animasi frame</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi frame</p>	<p>• Bahan Presentasi</p> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.9. Memahami teknik animasi tweening</p> <p>4.9. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik tweening</p>	<p><b>Animasi Tweening</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian tweening</li> <li>• Penentuan frame kunci (key frame)</li> <li>• Pembuatan animasi tweening</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati animasi sederhana</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian tweening</li> <li>• Mendiskusikan penentuan frame kunci (key frame)</li> <li>• Mendiskusikan pembuatan animasi tweening</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian tweening</li> <li>• Mengeksplorasi penentuan frame kunci (key frame)</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi menggunakan tweening</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>	<b>18 JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pembuatan animasi tweening</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang animasi tweening</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi menggunakan tweening</p>	<p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.10. Memahami teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p>	<p><b>Pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis obyek</li> <li>• Proses pembuatan obyek</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan jenis – jenis obyek</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan obyek pada animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi jenis – jenis obyek</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan obyek pada animasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi 2 dimensi dengan menyertakan berbagai jenis obyek</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p>	<p><b>12 JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang pembuatan obyek pada animasi 2 dimensi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan obyek pada animasi 2 dimensi</p>	<p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.11. Memahami penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.11. Membuat produk animasi multiscene</p>	<p><b>Penggunaan Scene</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>• Penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi yang menggunakan scene</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>• Mengeksplorasi penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dengan memanfaatkan scene</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> </ul>	<b>18 JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang penggunaan scene pada animasi 2 dimensi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan animasi menggunakan scene 2 dimensi</p>	<p>• Bahan Presentasi</p> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.12. Memahami cara memberikan efek audio pada animasi 2 dimensi</p> <p>4.12. Membuat produk animasi yang dilengkapi dengan efek audio</p>	<p><b>Pemberian efek audio pada animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian audio pada animasi 2 dimensi</li> <li>• Pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi yang dilengkapi efek audio</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian audio pada animasi 2 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan proses pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian audio pada animasi 2 dimensi</li> <li>• Mengeksplorasi proses pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dengan dilengkapi efek audio</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> </ul>	<b>12 JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang proses pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan animasi yang dilengkapi efek audio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.13. Memahami berbagai format produk animasi 2 dimensi.</p> <p>4.13. Menentukan format dan melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.</p>	<p><b>Format produk animasi 2 dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi</li> <li>• Pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi dari beberapa format</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi</li> <li>• Mengeksplorasi pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dalam pelbagai format</li> </ul> <p><b>bservasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> </ul>	<b>6 JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang pelbagai format produk animasi 2 dimensi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan animasi dalam berbagai format</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>		

**SILABUS MATA PELAJARAN ANIMASI 3 DIMENSI SMK-MAK  
(PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)**

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Kelas : XI

Kompetensi Inti :

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang mengatur					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>karakteristik bunyi gelombang, gas, fenomena optik, gelombang, listrik, dan magnet</p> <p>2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					
<p>3.1 Memahami konsep obyek 3 dimensi</p> <p>4.1 Menalar obyek 3 dimensi</p>	<p><b>Obyek 3 dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakteristik obyek 3 dimensi</li> <li>• Vertex, edge, face</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati bermacam-macam obyek disekitar siswa</li> <li>• Membuat daftar kelompok obyek 2</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Mengumpulkan berbagai macam benda, mengukur dimensinya lalu</p>	<p><b>6 JP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Kertas, penggaris, spidol warna</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer</li> </ul>	<p>dimensi dan 3 dimensi</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan ciri-ciri obyek 3 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat gambar obyek 3 dimensi sederhana (kotak, bola, prisma)</li> <li>• Membuat bentuk obyek 3 dimensi sederhana dengan media kertas</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Menentukan posisi obyek 3 dimensi dalam sumbu koordinat x,y,z</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>Membuat laporan tertulis</p>	<p>menggambarkannya dalam sumbu x,y,z</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Lembar pengamatan pengelompokan berbagai macam obyek</p> <p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang obyek 3 dimensi</p>		
<p>3.2 Menganalisis karakteristik aplikasi permodelan 3 dimensi</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis karakteristik aplikasi pemodelan 3 dimensi</p>	<p><b>Aplikasi pemodelan 3 dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• User interface</li> <li>• Tools pemodelan</li> <li>• Tools editing</li> <li>• Konsep frame dan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati cara pengoperasian berbagai aplikasi pemodelan 3 dimensi</li> <li>• Mengamati user interface aplikasi pemodelan 3 dimensi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Mencari informasi kelebihan/kekurangan masing-masing aplikasi pemodelan 3 dimensi</p>	<p><b>15 JP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Komputer</li> <li>• Aplikasi pemodelan 3 dimensi</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	layer	<p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan fungsi tools pemodelan pada aplikasi 3 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan fungsi tools editing pada aplikasi 3 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan tools pemodelan untuk membuat obyek 3 dimensi sederhana</li> <li>• Menggunakan tools editing untuk membuat dan mengolah obyek 3 dimensi sederhana</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membandingkan tool pemodelan dan editing pada berbagai aplikasi pemodelan 3 dimensi</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>Membuat laporan tertulis</p>	<p><b>Observasi</b></p> <p>Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang aplikasi pemodelan 3 dimensi</p>		
<p>3.3 Memahami bentuk model 3 dimensi</p> <p>4.3 Menyajikan hasil pembuatan model 3 dimensi</p>	<p><b>Pemodelan obyek 3 dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Primitive modeling</li> <li>• Nurbs modeling</li> <li>• Sculpting</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati cara membuat model dengan teknik primitive</li> <li>• Mengamati cara membuat model dengan teknik nurbs</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Mengelompokkan obyek 3 dimensi dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p><b>27 JP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Komputer</li> <li>• Aplikasi pemodelan 3 dimensi</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati cara membuat model dengan teknik sculpting</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan perbedaan dan persamaan berbagai teknik pemodelan</li> <li>• Mendiskusikan teknik pemodelan yang paling sesuai untuk membuat model obyek tertentu</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat model dengan teknik primitive</li> <li>• Membuat model dengan teknik nurbs</li> <li>• Membuat model dengan teknik sculpting</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis hasil pembuatan sebuah model obyek 3 dimensi dengan berbagai macam teknik pemodelan</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertuli</p>	<p>berdasarkan teknik pembuatan modelnya</p> <p><b>Observasi</b> Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portfolio</b> Laporan tertulis File model 3 dimensi</p> <p><b>Tes</b> Praktek membuat model obyek 3 dimensi dengan teknik yang ditentukan oleh guru</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.4 Memahami pengolahan model obyek 3 dimensi</p> <p>4.4 Menyajikan hasil pengolahan obyek 3 dimensi</p>	<p><b>Pengolahan model obyek 3 dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pewarnaan</li> <li>• Texture mapping</li> <li>• Tata cahaya</li> <li>• Setting kamera</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati proses pewarnaan model obyek 3 dimensi</li> <li>• Mengamati proses pemberian tekstur pada model obyek 3 dimensi</li> <li>• Mengamati pengaturan cahaya pada model obyek 3 dimensi</li> <li>• Mengamati pengaturan kamera pada model obyek 3 dimensi</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan penggunaan jenis lampu untuk memperoleh efek pencahayaan tertentu</li> <li>• Mendiskusikan pengaruh pewarnaan, pemberian tekstur, pengaturan cahaya dan kamera terhadap sebuah model obyek 3 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan percobaan memberikan berbagai macam warna</li> <li>• Melakukan percobaan memberikan</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Membuat catatan pengaruh posisi cahaya matahari terhadap sebuah obyek 3 dimensi dalam kehidupan sehari-hari</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis</p> <p>File hasil pengolahan model obyek 3 dimensi</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Praktek melakukan pengolahan terhadap model obyek 3 dimensi dengan berbagai parameter yang ditentukan oleh</p>	<p><b>18 JP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Komputer</li> <li>• Aplikasi pemodelan 3 dimensi</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>berbagai macam tekstur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan percobaan memberikan berbagai macam pengaturan cahaya</li> <li>• Melakukan percobaan memberikan berbagai pengaturan kamera</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis hasil pemberian warna, tekstur, pengaturan cahaya dan kamera terhadap model obyek 3 dimensi</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis</p>	guru		
<p>3.5 Menerapkan pembuatan teks 3 dimensi</p> <p>4.5 Menyajikan hasil pembuatan teks 3 dimensi</p>	<p><b>Teks 3 dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemodelan teks 3 dimensi</li> <li>• Penambahan teks pada obyek 3 dimensi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati proses pembuatan model tes 3 dimensi</p> <p><b>Menanya</b> Mendiskusikan bentuk teks 3 dimensi yang paling sesuai untuk berbagai keperluan</p> <p><b>Mengeksplorasi</b> Membuat desain teks 3 dimensi untuk berbagai keperluan</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis faktor-faktor yang</p>	<p><b>Tugas</b> Mencari informasi pengaruh desain teks secara psikologis dalam komunitas tertentu</p> <p><b>Observasi</b> Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis</p>	<b>12 JP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Komputer</li> <li>• Aplikasi pemodelan 3 dimensi</li> <li>• Aplikasi pembuat teks 3 dimensi</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>menjadi pertimbangan dalam pemilihan sebuah tipe teks untuk keperluan tertentu</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis</p>	<p>File teks 3 dimensi</p> <p><b>Tes</b> Praktek membuat teks 3 dimensi</p>		
<p>3.6 Memahami konsep rigging pada karakter 3 dimensi</p> <p>4.6 Menyajikan hasil pemberian rigging pada model karakter 3 dimensi</p>	<p><b>Rigging</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian rigging</li> <li>• Pembuatan rigging</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pergerakan karakter 3 dimensi</p> <p><b>Menanya</b> Mendiskusikan cara menggerakkan karakter 3 dimensi</p> <p><b>Mengeksplorasi</b> Membuat rigging pada karakter 3 dimensi</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Menganalisis hasil pemberian rigging terhadap karakter 3 dimensi</p> <p><b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis</p>	<p><b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pergerakan karakter</p> <p><b>Observasi</b> Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis File hasil pembuatan rigging</p> <p><b>Tes</b> Praktek membuat rigging pada karakter 3 dimensi</p>	<p><b>24 JP</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Komputer</li> <li>• Aplikasi pemodelan 3 dimensi</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.7 Memahami animasi karakter 3 dimensi 4.7 Menyajikan hasil pembuatan animasi 3 dimensi	<b>Karakter 3 dimensi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik pemilihan karakter</li> <li>• Pembuatan karakter</li> <li>• Animasi karakter</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati cara pembuatan karakter 3 dimensi  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan karakter yang sesuai untuk suatu kasus tertentu</li> <li>• Mendiskusikan cara mewujudkan karakter 3 dimensi</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> Menciptakan karakter 3 dimensi  <b>Mengasosiasi</b> Menganalisis hasil pemilihan dan pembuatan karakter sesuai tema tertentu  <b>Mengomunikasikan</b> Membuat laporan tertulis	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah berkaitan dengan pemilihan karakter untuk tema tertentu  <b>Observasi</b> Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi  <b>Portofolio</b> Laporan tertulis File hasil pembuatan karakter  <b>Tes</b> Praktek membuat karakter dengan berbagai parameter yang ditentukan oleh guru	<b>24 JP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Komputer</li> <li>• Aplikasi pemodelan 3 dimensi</li> </ul>
3.8 Memahami efek khusus pada animasi 3 dimensi 4.8 Menyajikan hasil pemberian efek khusus	<b>Efek khusus</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Environment</li> <li>• Audio</li> <li>• Partikel</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati berbagai macam efek visual pada animasi 3 dimensi	<b>Tugas</b> Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan efek	<b>15 JP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Komputer</li> <li>• Aplikasi pemodelan 3</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
pada animasi 3 dimensi		<p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan cara memberikan berbagai efek visual pada animasi 3 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan cara memberikan berbagai efek audio pada animasi 3 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat berbagai efek visual pada animasi 3 dimensi</li> <li>• Menambahkan efek audio pada animasi 3 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Menganalisis pemilihan environment dan pemberian efek visual dan audio pada animasi 3 dimensi</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>Membuat laporan tertulis</p>	<p>visual dan audio pada animasi 3 dimensi</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis File hasil pemberian efek khusus</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang efek khusus</p>		dimensi
<p>3.9 Memahami rendering animasi 3 dimensi</p> <p>4.9 Menyajikan hasil rendering animasi 3 dimensi</p>	<p><b>Rendering</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar</li> <li>• Video</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati proses pembuatan file gambar dan video dari aplikasi animasi 3 dimensi</p>	<p><b>Tugas</b></p> <p>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan proses dan hasil</p>	<b>3 JP</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks pelajaran</li> <li>• Lembar Kerja</li> <li>• Komputer</li> <li>• Aplikasi pemodelan 3 dimensi</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan perbedaan proses dan hasil render berbagai macam tipe file gambar</li> <li>• Mendiskusikan perbedaan proses dan hasil render berbagai macam tipe file video</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan render untuk menghasilkan berbagai macam file gambar</li> <li>• Melakukan render untuk menghasilkan berbagai macam file video</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Menganalisis proses dan hasil rendering animasi 3 dimensi</p> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <p>Membuat laporan tertulis</p>	<p>rendering</p> <p><b>Observasi</b></p> <p>Lembar pengamatan kegiatan eksplorasi</p> <p><b>Portofolio</b></p> <p>Laporan tertulis File hasil render</p> <p><b>Tes</b></p> <p>Tertulis Uraian dan/atau Pilihan Ganda tentang rendering</p>		

**SILABUS MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL**  
**(DASAR PROGRAM KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)**

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Kelas : X

Kompetensi Inti :

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya 1.2 Mendeskripsikan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam</p> <p>1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari</p>					
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					
<p>3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)</p> <p>4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)</p>	<p><b>Komunikasi dalam jaringan (daring/online)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online)</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mendiskusikan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Mengklasifikasikan pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online).</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul>	<b>3 JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>komunikasi dalam jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mengeksplorasi tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mengeksplorasi fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>• Mengeksplorasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang komunikasi dalam jaringan.</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan.</p>	<p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.2. Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>4.2. Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p><b>Penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan komunikasi daring</li> <li>• Pelaksanaan komunikasi daring</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tahap persiapan komunikasi daring</li> </ul>	<p><b>Tugas</b> Membuat laporan penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati</p>	<p><b>6 JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan tahap pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>Mendiskusikan tahap tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring</li> <li>Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring</li> <li>Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p>kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.3. Memahami kelas maya. 4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.</p>	<p><b>Kelas maya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definisi kelas maya</li> <li>Jenis kelas maya</li> <li>Manfaat kelas maya</li> <li>Fitur kelas maya</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati pelbagai aplikasi kelas maya</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan definisi kelas</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang kelas maya</li> </ul> <p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati</p>	<p><b>6 JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>maya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan jenis kelas maya</li> <li>• Mendiskusikan manfaat kelas maya</li> <li>• Mendiskusikan fitur kelas maya</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi definisi kelas maya</li> <li>• Mengeksplorasi jenis kelas maya</li> <li>• Mengeksplorasi manfaat kelas maya</li> <li>• Mengeksplorasi fitur kelas maya</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang kelas maya</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pelbagai aplikasi kelas maya</p>	<p>kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>4.4. Menyajikan hasil penerapan</p>	<p><b>Pembelajaran melalui kelas maya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan akun</li> <li>• Pengaturan profil</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang proses pembelajaran melalui</li> </ul>	<p><b>9 JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pembelajaran melalui kelas maya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>• Perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>• Catatan (<i>note</i>)</li> <li>• Tugas atau kuis</li> <li>• Kalender</li> <li>• <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>• Materi belajar</li> <li>• Jajak Pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>• Evaluasi pembelajaran</li> </ul>	<p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan akun</li> <li>• Mendiskusikan proses pengaturan profil</li> <li>• Mendiskusikan proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>• Mendiskusikan tentang perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>• Mendiskusikan tentang catatan (<i>note</i>)</li> <li>• Mendiskusikan tentang tugas atau kuis</li> <li>• Mendiskusikan tentang kalender</li> <li>• Mendiskusikan tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>• Mendiskusikan tentang materi belajar</li> <li>• Mendiskusikan tentang jajak pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>• Mendiskusikan tentang evaluasi pembelajaran</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan</li> </ul>	<p>kelas maya.</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>akun</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi proses pengaturan profil</li> <li>• Mengeksplorasi proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li> <li>• Mengeksplorasi tentang perpustakaan maya (<i>library</i>)</li> <li>• Mengeksplorasi tentang catatan (<i>note</i>)</li> <li>• Mengeksplorasi tentang tugas atau kuis</li> <li>• Mengeksplorasi tentang kalender</li> <li>• Mengeksplorasi tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i></li> <li>• Mengeksplorasi tentang materi belajar</li> <li>• Mengeksplorasi tentang jajak pendapat (<i>polling</i>)</li> <li>• Mengeksplorasi tentang evaluasi pembelajaran</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang penerapan pembelajaran melalui kelas</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		maya  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya			
3.5. Memahami presentasi video  4.5. Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video	<b>Presentasi video</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi presentasi video</li> <li>• Fungsi presentasi video</li> <li>• Jenis presentasi video</li> <li>• Ciri khas presentasi video</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai presentasi video  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan definisi presentasi video</li> <li>• Mendiskusikan fungsi presentasi video</li> <li>• Mendiskusikan jenis presentasi video</li> <li>• Mendiskusikan ciri khas presentasi video</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi definisi presentasi video</li> <li>• Mengeksplorasi fungsi presentasi video</li> <li>• Mengeksplorasi jenis presentasi video</li> </ul>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang presentasi video</li> </ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda	<b>3 JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi ciri khas presentasi video</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang presentasi video</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pelbagai presentasi video</p>			
<p>3.6. Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p>4.6. Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p>	<p><b>Presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Mendiskusikan tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Mendiskusikan tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Membuat presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau</p>	<p><b>15 JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Mengeksplorasi tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> <li>• Mengeksplorasi tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p>	<p>dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.7. Memahami simulasi visual</p> <p>4.7. Menyajikan hasil pemahaman tentang</p>	<p><b>Simulasi visual</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi simulasi visual</li> <li>• Jenis simulasi visual</li> <li>• Fungsi simulasi visual</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai simulasi visual</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan definisi simulasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang simulasi visual</li> </ul>	<p><b>3 JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
simulasi visual		visual <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan jenis simulasi visual</li> <li>• Mendiskusikan fungsi simulasi visual</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi definisi simulasi visual</li> <li>• Mengeksplorasi jenis simulasi visual</li> <li>• Mengeksplorasi fungsi simulasi visual</li> </ul> <b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang simulasi visual  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil simulasi visual	<b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda		
3.8. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi 4.8. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi	<b>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konsep produk</li> <li>• Pencarian ide dan premis</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati pengolah simulasi visual tahap praproduksi  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan konsep produk</li> </ul>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi</li> </ul>	<b>9 JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sinopsis</li> <li>• <i>Storyboard</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pencarian ide dan premis</li> <li>• Mendiskusikan synopsis</li> <li>• Mendiskusikan <i>storyboard</i></li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi konsep produk</li> <li>• Mengeksplorasi pencarian ide dan premis</li> <li>• Mengeksplorasi synopsis</li> <li>• Mengeksplorasi <i>storyboard</i></li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p>	<p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.9. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <p>4.9. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi</p>	<p><b>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalasi aplikasi</li> <li>• <i>Character</i></li> <li>• <i>Environment</i></li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati pengolah simulasi visual tahap produksi</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan Instalasi aplikasi</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap produksi</li> </ul>	<p><b>12 JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pengolah simulasi visual tahap produksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Property</i> dan <i>effect</i></li> <li>• Menganimasikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan <i>Character</i></li> <li>• Mendiskusikan <i>Environment</i></li> <li>• Mendiskusikan <i>Property</i> dan <i>effect</i></li> <li>• Mendiskusikan proses menganimasikan</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi Instalasi aplikasi</li> <li>• Mengeksplorasi <i>Character</i></li> <li>• Mengeksplorasi <i>Environment</i></li> <li>• Mengeksplorasi <i>Property</i> dan <i>effect</i></li> <li>• Mengeksplorasi proses menganimasikan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolah simulasi visual tahap produksi</p>	<p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.10. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>4.10. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p>	<p><b>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Editing</i></li> <li>• <i>Fixing</i> dan <i>mixing</i></li> <li>• Kemasan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan tentang <i>editing</i></li> <li>• Mendiskusikan tentang <i>fixing</i> dan <i>mixing</i></li> <li>• Mendiskusikan tentang <i>kemasan</i></li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi tentang <i>editing</i></li> <li>• Mengeksplorasi tentang <i>fixing</i> dan <i>mixing</i></li> <li>• Mengeksplorasi tentang <i>kemasan</i></li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p>	<p><b>Tugas</b> Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>	<p><b>9 JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>
<p>3.11. Memahami buku</p>	<p><b>Buku Digital</b></p>	<p><b>Mengamati</b></p>	<p><b>Tugas</b></p>	<p><b>3 JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital,</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
digital 4.11. Menyajikan hasil pemahaman tentang buku digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi buku digital</li> <li>• Jenis buku digital</li> <li>• Fungsi dan tujuan buku digital</li> </ul>	Mengamati tentang buku digital  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan definisi buku digital</li> <li>• Mendiskusikan jenis buku digital</li> <li>• Mendiskusikan fungsi dan tujuan buku digital</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi definisi buku digital</li> <li>• Mengeksplorasi jenis buku digital</li> <li>• Mengeksplorasi fungsi dan tujuan buku digital</li> </ul> <b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang buku digital  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi terkait buku digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang buku digital</li> </ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay		SEAMOLEC, Juli 2013
3.12. Menerapkan format buku digital 4.12. Menyajikan hasil	<b>Format buku digital</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konversi format file</li> <li>• Sampul (<i>cover</i>) buku</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati format buku digital	<b>Tugas</b> Membuat buku digital	<b>6 JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>penerapan format buku digital</p>	<p>digital</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Daftar isi</li> <li>• Gambar, suara dan video</li> </ul>	<p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan konversi format file</li> <li>• Mendiskusikan sampul (<i>cover</i>) buku digital</li> <li>• Mendiskusikan daftar isi</li> <li>• Mendiskusikan gambar, suara dan video</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi konversi format file</li> <li>• Mengeksplorasi sampul (<i>cover</i>) buku digital</li> <li>• Mengeksplorasi daftar isi</li> <li>• Mengeksplorasi gambar, suara dan video</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang format buku digital</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang format buku digital</p>	<p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		
3.13. Menerapkan publikasi	<b>Publikasi buku digital</b>	<b>Mengamati</b>	<b>Tugas</b>	<b>3 JP</b>	Modul Simulasi Digital,

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
buku digital 4.13. Menyajikan hasil penerapan publikasi buku digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jenis publikasi buku digital</li> <li>Proses publikasi buku digital</li> </ul>	Mengamati prosedur publikasi buku digital  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan jenis publikasi buku digital</li> <li>Mendiskusikan proses publikasi buku digital</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi jenis publikasi buku digital</li> <li>Mengeksplorasi proses publikasi buku digital</li> </ul> <b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang publikasi buku digital  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi terkait publikasi buku digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang publikasi buku digital</li> </ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay		SEAMOLEC, Juli 2013

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 1)**

Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA  
 Program Keahlian : Teknologi Komunikasi dan Informasi  
 Paket Keahlian : Multimedia  
 Kelas / Semester : XI / 1  
 Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi.  
 Materi Pokok : Animasi Stop motion  
 Alokasi Waktu : 9 x 40 Menit (3 x pertemuan)

<b>A.</b>	<b>Kompetensi Inti.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</li> <li>3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</li> <li>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.</li> </ol>
<b>B.</b>	<b>Kompetensi Dasar dan Indikator.</b>
	<p><b>KD KI-1 (Sikap Spiritual).</b></p> <p>1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.</p> <p><b>Indikator.</b></p> <p>1.1.1 Dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam animasi stop motion.</p> <p><b>KD KI-2 (Sikap Sosial).</b></p> <p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, jujur, kreatif, bertanggung jawab) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.</p>

	<p><b>Indikator.</b></p> <p>2.1.1 Dapat menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, jujur, kreatif, bertanggung jawab) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.</p> <p><b>KD KI-3 (Pengetahuan).</b></p> <p>3.1. Memahami animasi stop motion.</p> <p><b>Indikator.</b></p> <p>3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian animasi stop motion dengan benar.  3.1.2 Dapat menjelaskan sejarah animasi stop motion dengan benar.  3.1.3 Dapat menyebutkan jenis-jenis animasi stop motion dengan benar.  3.1.4 Dapat menjelaskan cara kerja animasi stop motion dengan benar.</p> <p><b>KD KI-4 (Keterampilan).</b></p> <p>4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi.</p> <p><b>Indikator.</b></p> <p>4.1.1 Dapat merancang animasi stop motion dengan benar.  4.1.2 Dapat membuat animasi stop motion dengan benar.</p>
<b>C.</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mensyukuri karunia Allah SWT atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam teknik animasi 2 dimensi.</li> <li>2. Melalui membaca, mendiskusikan, mempraktikkan dan mempresentasikan, peserta didik dapat menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, jujur, kreatif, bertanggung jawab) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran teknik animasi 2 dimensi.</li> <li>3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian animasi stop motion.</li> <li>4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan sejarah animasi stop motion.</li> <li>5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan jenis-jenis animasi 2 dimensi.</li> <li>6. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan cara kerja animasi 2 dimensi.</li> <li>7. Melalui praktik peserta didik dapat merancang animasi stop motion dengan benar.</li> <li>8. Melalui praktik peserta didik dapat membuat animasi stop motion dengan benar.</li> </ol>

<b>D</b>	<b>Materi Pembelajaran.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian animasi stop motion.</li> <li>2. Sejarah animasi stop motion.</li> <li>3. Jenis-jenis animasi stop motion.</li> <li>4. Cara kerja animasi stop motion.</li> </ol>
<b>E</b>	<b>Metode Pembelajaran.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah).</li> <li>2. Model : a. Pembelajaran berbasis penemuan (<i>Discovery Learning</i>). b. Pembelajaran berbasis proyek (<i>Project-Based Learning</i>).</li> <li>3. Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, praktik.</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Media, Alat dan Sumber Pembelajaran.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media : Internet, Modul, Powerpoint.</li> <li>2. Alat/Bahan : Laptop / PC, LCD Proyektor, <i>Whiteboard</i>.</li> <li>3. Sumber Belajar : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Modul internet belajar animasi stop motion oleh Arif Ranu W,S.Kom.</li> <li>b. Video pembelajaran dari Internet ( <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>).</li> <li>c. Internet : <a href="http://www.wikipedia.com">www.wikipedia.com</a>.</li> </ol> </li> </ol>

### G. Langkah – Langkah Pembelajaran.

#### Pertemuan Pertama.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa / menjawab salam bersama-sama.</li> <li>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</li> <li>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan animas stop motion.</li> <li>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan animasi stop motion.</li> <li>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan skenario pembelajaran.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 2 siswa.</li> </ol>	15 menit.
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang animasi stop motion.</li> <li>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang animasi stop motion.</li> </ol>	90 menit.

	<p><b>Menanya</b></p> <p>3. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi bacaan.</p> <p><b>Mengumpulkan</b></p> <p>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah)</p> <p>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah).</p> <p>2. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah.</p> <p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <p>1. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</p> <p><b>Mengasosiasi (menalar)</b></p> <p>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</p> <p>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</p> <p>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar)</p> <p>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</p> <p>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.</p> <p>3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>4. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>5. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</p>	15 menit.

Pertemuan Kedua.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa / menjawab salam bersama-sama.</li> <li>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</li> <li>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan animas stop motion.</li> <li>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan animasi stop motion.</li> <li>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan skenario pembelajaran.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 2 siswa.</li> </ol>	15 menit.
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang animasi stop motion .</li> <li>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang animasi stop motion.</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyanyakan bila ada yang belum memahami materi pembelajaran.</li> <li>2. Membuat pertanyaan mengenai perancangan animasi stop motion.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah)</li> <li>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan karakteristik dan tata cara perancangan animasi stop motion.</li> <li>2. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi (menalar)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</li> </ol>	90 menit.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</li> <li>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</li> <li>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</li> <li>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</li> </ol>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.</li> <li>3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>4. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>5. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</li> </ol>	15 menit.

#### Pertemuan Ketiga.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa / menjawab salambersama-sama.</li> <li>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</li> <li>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan animas stop motion.</li> <li>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan animasi stop motion.</li> <li>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan skenario pembelajaran.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 2 siswa.</li> </ol>	15 menit.
Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang animasi stop motion.</li> </ol>	90 menit.

	<p>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang animasi stop motion.</p> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyanyakan bila ada yang belum memahami materi pembelajaran.</li> <li>2. Membuat pertanyaan mengenai pembuatan animasi stop motion.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan informasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan karakteristik dan tata cara pembuatan animasi stop motion.</li> <li>2. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi (menalar)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</li> <li>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</li> <li>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar)</li> <li>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</li> <li>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</li> </ol>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</li> </ol>	15 menit.



### 3. Pedoman Penskoran

#### a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

##### **Kunci Jawaban**

- 1) Animasi stop motion adalah Stop motion adalah tehnik pembuatan animasi di mana sebuah obyek boneka, model di gerakan secara manual dengan cara memindahkan obyek tersebut secara perlahan. Kemudian setiap gerakan obyek tersebut di ambil gambarnya dan semua hasil gambar di susun berurutan (penumpukan) kemudian di tampilkan secara bergantian dengan kecepatan yang berkesinambungan agar obyek terebut terlihat seperti bergerak.
- 2) Sejarah stop motion:  
Awalnya teknik animasi stop motion digunakan oleh Albert E Smith dan J Stuart Blackton untuk pertunjukan The Humpty Dumpty Circus pada tahun 1898. Ketika animasi mulai Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam film. Objek yang dipakai pun masih sederhana, berupa boneka yang bisa berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika, J. Stuart Blackton adalah orang pertama kali yang mengenalkan teknik ini dalam filmnya berjudul: Fun in a Bakery Shop yang menggunakan clay. Film ini kemungkinan merupakan film animasi stop motion yang pertama kali muncul pada tahun 1902. Karena di sisi lain, di tahun yang sama di Eropa, seorang pionir efek spesial bernama George Melies, seorang sineas asal Perancis ternyata juga menciptakan film animasi dengan teknik yang sama, hanya saja film tersebut kurang diekspos. Film yang berjudul A Trip to the Moon ini berjalan 14 menit jika diproyeksikan pada 16 frame per detik, yang merupakan standar frame rate pada saat film dibuat.
- 3) Jenis – jenis animasi stop motion:
  - a. Tanah Liat (Clay).
  - b. Guntingan (Cutout).
  - c. Gambar (Graphic).
  - d. Aktor Hidup (Pixilation).
  - e. Wayang (Puppet).
  - f. Bayangan (Silhouette).
- 4) Cara kerja animasi stop motion:  
Animasi dibuat dengan menggerakkan objek atau model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari clay/tanah liat atau tanah liat sintetis. Obyek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gamabrnya satu per satu. Setelah diedit dan disusun, Apabila rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah-olah boneka atau model tersebut bergerak.
- 5) Kelebihan dan kelemahan animasi stop motion:  
Kelebihan stop motion animation:
  - a. Siapapun dapat membuatnya.
  - b. Tidak diperlukan peralatan yang terlalu rumit. Biasanya menggunakan malam / papercraft / clay.
  - c. Kamera.
  - d. Tripot.

Kelemahan Stop Motion Animation:

- a. Proses pengerjaan lama.
- b. Konsep harus matang.
- c. Diperlukan ketelitian dan ketelatenan yang tinggi.
- d. Keterbatasan gerak objek.

**Rubrik Penilaian**

a. Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Tekhnik pembuatan animasi	2	10
	Model di gerakan secara manual dengan cara memindahkan obyek tersebut secara perlahan	2	
	Setiap gerakan obyek tersebut di ambil gambarnya	2	
	Semua hasil gambar di susun berurutan (penumpukan)	2	
	Tampilkan secara bergantian dengan kecepatan yang berkesinambungan agar obyek terebut terlihat seperti bergerak	2	
2	Albert E Smith dan J Stuart Blackton untuk pertunjukan The Humpty Dumpty Circus	10	20
	Objek yang dipakai pun masih sederhana, berupa boneka	10	
3	Tanah Liat (Clay)	5	20
	Guntingan (Cutout)	5	
	Gambar (Graphic)	5	
	Aktor Hidup (Pixilation)	5	
	Wayang (Puppet)	5	
	Bayangan (Silhouette)	5	
4	Menggerakkan objek atau model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari clay	10	20
	Obyek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gamabrnya satu per satu	10	
5	Siapapun dapat membuatnya. Tidak diperlukan peralatan yang terlalu rumit. Biasanya menggunakan malam / papercraft / clay. Kamera. Tripot.	5	10
	Proses pengerjaan lama. Konsep harus matang. Diperlukan ketelitian dan ketelatenan yang tinggi.	5	

Keterbatasan gerak objek.		
---------------------------	--	--

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan)

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Kelengkapan.	Kurang lengkap.	10
		Cukup lengkap.	20
		Lengkap.	30
		Sangat lengkap.	40
2.	Kesesuaian	Kurang sesuai.	10
		Cukup sesuai.	20
		Sesuai	30
		Sangat sesuai.	40
3.	Kerapian.	Kurang rapi.	10
		Cukup rapi.	20
		Rapi.	30
		Sangat rapi.	40
4.	Waktu Pembuatan.	Kurang tepat.	10
		Cukup tepat.	20
		Tepat.	30
		Sangat tepat.	40

c. Pedoman Penskoran (Sikap)

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10
2	Jujur	Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40
		Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri. Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	20
		Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10
3	Ingin tahu	Suka mengamati.	40
		Suka berkreasi / melakukan hal yang baru.	30
		Suka membaca.	20
		Sering bertanya.	10
4	Kreatif	Banyak akal untuk mencapai yang diinginkan.	40
		Menghasilkan hal yang baru /Produktif.	30

		Menghasilkan karya yang inovatif.	20
		Berani tampil beda.	10
5	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
		Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
		Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
		Sering tidak melaksanakan tugas.	10

$$\text{Nilai akhir} = \Sigma \text{ skor} \times 5$$

#### Kualifikasi Nilai

NILAI AHIR	KUALIFIKASI
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

## H. Penilaian Pertemuan Kedua

### 1. Jenis/ Teknik Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- b. Penilaian Keterampilan : Tes Praktik
- c. Penilaian Sikap : Observasi

### 2. Bentuk Instrumen dan Instrumen

- a. Bentuk Instrumen: Tes Tulis (Uraian)

#### **Instrumen:**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

1. Sebutkan tahap-tahap dalam pembuatan animasi stop motion!
2. Jelaskan yang dimaksud dengan tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi!
3. Sebutkan dan jelaskan beberapa persiapan yang termasuk dalam tahap produksi!
4. Jelaskan yang dimaksud dengan Storyboard!
5. Jelaskan yang dimaksud dengan rendering!

- b. Bentuk Instrumen: Tes Praktik (Skala Penilaian / Daftar Cek)

#### **Instrumen:**

Membuat perancangan animasi stop motion.

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil penilaian terhadap praktik etika profesi

No.	Nama Siswa	Tanggung Jawab				Ide				Kekompakan				Kreativitas			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	

c. Bentuk Instrumen: Observasi (Skala Penilaian / Daftar Cek)

**Instrumen:**

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Ingin tahu				Kreatif				Tanggung Jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
dst.																						

4. Pedoman Penskoran

a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

**Kunci Jawaban**

1. Tahap-tahap dalam pembuatan animasi stop motion:

- a. Pra produksi.
- b. Produksi.
- c. Pasca Produksi.

2. Penjelasan mengenai tahap-tahap pembuatan animasi stop motion:

a. Pra produksi.

Praproduksi adalah salah satu tahap dalam proses pembuatan animasi. Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan animasi, diantaranya meliputi penulisan naskah skenario, pembuatan karakter, membuat storyboard dan juga persiapan produksi, pasca-produksi serta persiapan-persiapan lainnya.

b. Produksi.

Produksi merupakan suatu kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan.

c. Pasca produksi.

Merupakan salah satu tahap dari proses pembuatan film. Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi film selesai dilakukan. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film, pemberian efek khusus, pengoreksian warna, pemberian suara dan musik latar, hingga penambahan animasi.

3. Persiapan yang termasuk dalam tahap produksi:

a. Modeling.

Modeling adalah proses menciptakan permukaan maupun bidang 2D/3D secara virtual pada objek dan rancangan karakter.

b. Shooting.

Pengambilan gambar atau shooting adalah proses terekamnya objek-objek oleh camera video, baik analog maupun digital. Pengambilan gambar dilakukan untuk mendapatkan footage. Shooting dimulai saat tombol shutter ditekan, berakhir saat tombol dilepaskan.

4. Storyboard adalah:

Storyboard adalah semacam versi komik goresan tangan dari sebuah film dan berperan sebagai cetak biru untuk aksi dan dialog yang akan muncul dalam film.

5. Rendering adalah:

Rendering adalah proses translasi semua informasi latar, warna, gerakan karakter, dan lain-lain yang tersimpan dalam file-file menjadi satu frame tunggal. Rendering akan mengkalkulasi seluruh elemen material, pencahayaan, efek dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik.

**Rubrik Penilaian**

a. Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Pra produksi.	5	15
	Produksi.	5	
	Pasca Produksi.	5	
2	Tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan animasi, diantaranya meliputi naskah skenario, pembuatan karakter, membuat storyboard dan juga persiapan produksi, pasca-produksi serta persiapan-persiapan lainnya.	15	45
	Produksi merupakan suatu kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan.	15	
	Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi film selesai dilakukan. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film, pemberian efek khusus, pengoreksian warna, pemberian suara dan musik latar, hingga penambahan animasi	15	
3	Modeling adalah proses menciptakan permukaan maupun bidang 2D/3D secara virtual pada objek dan rancangan karakter.	5	20
	Shooting adalah pengambilan gambar atau shooting adalah proses terekamnya objek-objek oleh camera video, baik analog maupun digital. Pengambilan gambar dilakukan untuk mendapatkan footage. Shooting dimulai	5	

	saat tombol shutter ditekan, berakhir saat tombol dilepaskan		
4	Semacam versi komik goresan tangan dari sebuah film	5	10
	Aksi dan dialog yang akan muncul dalam film	5	
5	Translasi semua informasi latar, warna, gerakan karakter, dan lain-lain yang tersimpan dalam file-file menjadi satu frame tunggal	5	10
	Mengkalkulasi seluruh elemen material, pencahayaan, efek dan lainnya sehingga akan menghasilkan output gambar atau animasi yang realistik	5	

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan).

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Tanggung Jawab.	Kurang bertanggung jawab.	10
		Cukup bertanggung jawab.	20
		Bertanggung jawab.	30
		Sangat bertanggung jawab.	40
2.	Ide.	Kurang.	10
		Cukup.	20
		Baik.	30
		Sangat baik.	40
3.	Kekompakan.	Kurang kompak.	10
		Cukup kompak.	20
		Kompak.	30
		Sangat kompak.	40
4.	Kreativitas.	Kurang kreatif.	10
		Cukup kreatif.	20
		Krestif.	30
		Sangat kreatif.	40

c. Pedoman Penskoran (Sikap).

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10
2	Jujur	Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40
		Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri.	20

		Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	
		Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10
3	Ingin tahu	Suka mengamati.	40
		Suka berkreasi / melakukan hal yang baru.	30
		Suka membaca.	20
		Sering bertanya.	10
4	Kreatif	Banyak akal untuk mencapai yang diinginkan.	40
		Menghasilkan hal yang baru /Produktif.	30
		Menghasilkan karya yang inovatif.	20
		Berani tampil beda.	10
5	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
		Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
		Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
		Sering tidak melaksanakan tugas.	10

$$\text{Nilai akhir} = \Sigma \text{ skor} \times 5$$

#### Kualifikasi Nilai

NILAI AHIR	KUALIFIKASI
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

### I. Penilaian Pertemuan Ketiga

1. Jenis/ Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
  - b. Penilaian Keterampilan : Tes Praktik
  - c. Penilaian Sikap : Observasi
2. Bentuk Instrumen dan Instrumen
  - a. Bentuk Instrumen: Tes Tulis (Uraian)

**Instrumen:**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan frame!
2. Jelaskan yang dimaksud dengan keyframe!
3. Jelaskan yang dimaksud dengan blank keyframe!
4. Sebutkan kegunaan dari Selection tool, Subselect tool, Free Transform tool!
5. Sebutkan kegunaan layer pada adobe flash!

b. Bentuk Instrumen: Tes Praktik (Skala Penilaian / Daftar Cek)

**Instrumen:**

Presentasi hasil stop motion.

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil penilaian terhadap praktik etika profesi!

No.	Nama Siswa	Tanggung Jawab				Sikap Presentasi				Kekompakan				Penyajian			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	

c. Bentuk Instrumen: Observasi (Skala Penilaian / Daftar Cek)

**Instrumen:**

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Ingin tahu				Kreatif				Tanggung Jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
dst.																						

3. Pedoman Penskoran.

a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

**Kunci Jawaban**

1. Frame adalah satuan terkecil dalam video. Pada program flash, frame diumpamakan seperti kertas hvs yang telah digambar, dan contoh apabila framanya kita perpanjang sebanyak 5 frame, maka diumpamakan seperti 5 kertas hvs dengan gambar yang sama. apabila kita merubah gambar salah satu frame, maka frame yang lain akan mengikuti perubahan gambar tersebut. Karena frame tidak dapat berdiri sendiri.
2. Keyframe adalah frame kunci yang dapat berdiri sendiri. Diumpamakan seperti kertas hvs yang berisi gambar. Apabila kita tambahkan sebanyak 5 keyframe, apabila salah satu keyframe kita rubah gambarnya, itu tidak akan mempengaruhi gambar-gambar dikeyframe lain. Karena keyframe dapat berdiri sendiri.
3. Blank keyframe adalah keyframe yang tidak memiliki gambar/objek didalamnya. Diumpamakan seperti kertas hvs yang kosong melompong, polos, suci, tanpa kotoran bahkan tidak ada 1 titikpun disana.

4. Kegunaan Selection tool, Subselect tool, Free Transform tool:
  - a. Selection tool untuk memilih dan memindahkan objek.
  - b. Subselect tool untuk memilih titik-titik pada suatu garis dalam objek.
  - c. Free Transform tool digunakan untuk memperbesar, memperkecil atau memutar (rotate) objek yang kita buat serta dapat mengubah bentuk objek menjadi bentuk lain.
5. Kegunaan layer pada Adobe Flash:
  - a. Untuk pengaturan kerja, animasi dan elemen lainnya. Jadi, kita bisa memakai layer yang berbeda antara file suara, objek, action, label frame dan komentar frame.
  - b. Untuk memudahkan dalam menggambar atau mengedit suatu objek tanpa mempengaruhi objek yang berada di layer lain.
  - c. Agar bisa menemukan objek dengan cepat dan mudah ketika akan mengedit objek tersebut.
  - d. Dapat membuat banyak objek dengan animasi yang berbeda antara yang satu dengan lainnya.

### **Rubrik Penilaian**

- a. Tes Tulis Uraian (Pengetahuan).

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Satuan terkecil dalam video.	5	10
	Frame tidak dapat berdiri sendiri	5	
2	Frame kunci yang dapat berdiri sendiri	5	10
	Tidak akan mempengaruhi gambar-gambar dikeyframe	5	
3	Tidak memiliki gambar/objek didalamnya	5	10
	Diumpamakan seperti kertas hvs yang kosong melompong, polos, suci, tanpa kotoran bahkan tidak ada 1 titikpun disana	5	
4	Selection tool untuk memilih dan memindahkan objek	10	30
	Subselect tool untuk memilih titik-titik pada suatu garis dalam objek	10	
	Free Transform tool digunakan untuk memperbesar, memperkecil atau memutar (rotate) objek yang kita buat serta dapat mengubah bentuk objek menjadi bentuk lain.	10	
5	Untuk pengaturan kerja, animasi dan elemen lainnya. Jadi, kita bisa memakai layer yang berbeda antara file suara, objek, action, label frame dan komentar frame.	10	40
	Untuk memudahkan dalam menggambar atau mengedit suatu objek tanpa mempengaruhi objek yang berada di layer lain.	10	

	Agar bisa menemukan objek dengan cepat dan mudah ketika akan mengedit objek tersebut.	10	
	Dapat membuat banyak objek dengan animasi yang berbeda antara yang satu dengan lainnya.	10	

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan).

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Penguasaan Materi	Kurang menguasai materi	10
		Cukup menguasai materi	20
		Menguasai Materi	30
		Sangat menguasai materi	40
2.	Sikap Presentasi.	Kurang	10
		Cukup	20
		Baik	30
		Sangat baik	40
3.	Kekompakan.	Kurang kompak	10
		Cukup kompak	20
		Kompak	30
		Sangat kompak	40
4.	Penyajian	Kurang	10
		Cukup	20
		Baik	30
		Sangat baik	40

c. Pedoman Penskoran (Sikap).

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10
2	Jujur	Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40
		Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri. Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	20
		Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10
3	Ingin tahu	Suka mengamati.	40
		Suka berkreasi / melakukan hal yang baru.	30
		Suka membaca.	20
		Sering bertanya.	10

4	Kreatif	Banyak akal untuk mencapai yang diinginkan.	40
		Menghasilkan hal yang baru /Produktif.	30
		Menghasilkan karya yang inovatif.	20
		Berani tampil beda.	10
5	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
		Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
		Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
		Sering tidak melaksanakan tugas.	10

Nilai akhir =  $\Sigma$  skor x 5

Kualifikasi Nilai

NILAI AHIR	KUALIFIKASI
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



**Ari Purnomo Aji, S.Pd**  
NBM. 1 185 932

Yogyakarta, Agustus 2014  
Mahasiswa PPL



**Zein Syahida Kusuma Putra**  
NIM. 11520241002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 2)**

Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA.  
 Program Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi.  
 Paket Keahlian : Multimedia.  
 Kelas / Semester : XI /1.  
 Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi.  
 Materi Pokok : Animasi Tradisional.  
 Alokasi Waktu : 6 x 40 menit (2x pertemuan).

<b>A</b>	<b>Kompetensi Inti</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</li> <li>3. Memahami,menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</li> <li>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.</li> </ol>
<b>B</b>	<b>Kompetensi Dasar dan Indikator.</b>
	<p><b>KD KI-1 (Sikap Spiritual).</b></p> <p>1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.</p> <p><b>Indikator.</b></p> <p>1.1.1 Dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam animasi tradisional.</p> <p><b>KD KI-2 (Sikap Sosial).</b></p> <p>1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.</p> <p><b>Indikator.</b></p>

	<p>Dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran animasi tradisional.</p> <p><b>KD KI-3 (<i>Pengetahuan</i>).</b></p> <p>3.1. Memahami animasi tradisional.</p> <p><b><i>Indikator.</i></b></p> <p>3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian animasi tradisional.  3.1.2 Dapat menyebutkan jenis-jenis animasi tradisional dengan benar.  3.1.3 Dapat menjelaskan cara kerja animasi tradisional dengan benar.</p> <p><b>KD KI-4 (<i>Keterampilan</i>).</b></p> <p>4.1 Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi.</p> <p><b><i>Indikator.</i></b></p> <p>4.1.1 Dapat menjelaskan hasil analisis terhadap animasi tradisional pada produk animasi dengan benar.  4.1.2 Dapat membuat animasi tradisional dengan benar.</p>
<b>C</b>	<b>Tujuan Pembelajaran.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mensyukuri karunia Allah SWT atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam teknik animasi 2 dimensi.</li> <li>2. Melalui membaca, mendiskusikan, mempraktikkan dan mempresentasikan, peserta didik dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran teknik animasi 2 dimensi.</li> <li>3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian animasi tradisional dengan benar.</li> <li>4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan jenis jenis animasi tradisional dengan benar.</li> <li>5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan cara kerja animasi stop motion dengan benar.</li> <li>6. Melalui praktik peserta didik dapat dapat menjelaskan hasil analisis terhadap animasi tradisional pada produk animasi dengan benar.</li> <li>7. Melalui praktik peserta didik dapat membuat animasi tradisional dengan benar.</li> </ol>

<b>D</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian animasi tradisional.</li> <li>2. Jenis-jenis animasi tradisional.</li> <li>3. Cara kerja animasi tradisional.</li> </ol>
<b>E</b>	<b>Matode Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah).</li> <li>2. Model : a. Pembelajaran berbasis penemuan (<i>Discovery Learning</i>). b. Pembelajaran berbasis proyek (<i>Project-Based Learning</i>).</li> <li>3. Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, praktik.</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Media, Alat dan Sumber Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media : Internet, Powerpoint.</li> <li>2. Alat/Bahan : Laptop / PC, LCD Proyektor, <i>Whiteboard</i>.</li> <li>3. SumberBelajar : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Modul</li> <li>b. Video pembelajaran dari Internet (<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>).</li> <li>c. Internet : <a href="http://www.wikipedia.com">www.wikipedia.com</a></li> </ol> </li> </ol>

### G. Langkah – Langkah Pembelajaran.

Pertemuan pertama.

kegiatan	Diskripsi	Alokasi Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa/ menjawab salam bersama - sama.</li> <li>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</li> <li>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan animasi tradisional.</li> <li>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan animasi tradisional.</li> <li>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan, dan sekenario pembelajaran.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang.</li> </ol>	15 menit
Inti	<p><b><i>Mengamati.</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang teknik animasi 2 dimensi.</li> <li>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang teknik animasi 2 dimensi.</li> </ol> <p><b><i>Menanya.</i></b></p>	90 menit

	<p>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi bacaan.</p> <p><b>Mengumpulkan.</b></p> <p>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah).</p> <p>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>1. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan - pertanyaan dalam rumusan masalah.</p> <p><b>Mengumpulkan informasi.</b></p> <p>1. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak - banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</p> <p><b>Mengasosiasi (menalar).</b></p> <p>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</p> <p>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</p> <p>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</p> <p><b>Mengkomunikasikan.</b></p> <p>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</p> <p>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</p> <p>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>4. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>5. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</p>	15 menit

Pertemuan Kedua.

kegiatan	Diskripsi	Alokasi Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa / menjawab salam bersama - sama.</li> <li>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</li> <li>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan animasi tradisional.</li> <li>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan animasi tradisional.</li> <li>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan, dan sekenario pembelajaran.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang.</li> </ol>	15 menit
Inti	<p><b>Mengamati.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang teknik animasi 2 dimensi.</li> <li>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang teknik animasi 2 dimensi.</li> </ol> <p><b>Menanya.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi bacaan.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan - pertanyaan dalam rumusan masalah.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan informasi.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak - banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi (menalar).</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</li> <li>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</li> <li>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan.</b></p>	90 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</li> <li>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</li> <li>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</li> </ol>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</li> <li>3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>4. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>5. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</li> </ol>	15 menit

### G. Penilaian Pertama.

#### 1. Jenis/ Teknik Penilaian.

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis.
- b. Penilaian Keterampilan : Tes Praktik.
- c. Penilaian Sikap : Observasi.

#### 2. Bentuk Instrumen dan Instrumen.

- a. Bentuk Instrumen: Tes Tulis (Uraian).

##### **Instrumen:**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

1. Jelaskan pengertian animasi tradisional!
2. Sebutkan beberapa contoh animasi tradisional!
3. Jelaskan cara kerja animasi tradisional!
4. Bandingkan cara kerja thaumatrope dan zoetrope!
5. Sebutkan dan jelaskan 2 tipe animasi tradisional!

- b. Bentuk Instrumen: Tes Praktik (Skala Penilaian/ Daftar Cek)

##### **Instrumen:**

Laporan praktikum mengenai pengenalan animasi tradisional.

*Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil penilaian terhadap praktik simulasi digital!*

No.	Nama Siswa	Kelengkapan				Kesesuaian				Kerapian				Waktu Pembuatan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	

c. Bentuk Instrumen: Observasi (Skala Penilaian/ Daftar Cek)

**Instrumen:**

*Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!*

No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Santun				Tanggung Jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
dst.																						

3. Pedoman Penskoran

a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

1. Animasi tradisional adalah

Tradisional animasi adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut cel Animation karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada celluloid tranparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan.

2. Contoh animasi tradisional.

- Pinocchio (Amerika Serikat, pada tahun1940),
- Animal Farm (United Kingdom, 1954),
- Akira (Jepun, 1988).
- Film-film animasi tradisional yang dihasilkan dengan bantuan teknologi komputer termasuk didalamnya animasi The Lion King (US, 1994) Sen to Chihiro no Kamikakushi (Spirited Away) (Jepun, 2001), dan Les Triplettes de Belleville (2003). Film animasi sepenuhnya boleh dilakukan dalam berbagai gaya, dari kerja-kerja animasi yang lebih realistik seperti yang dihasilkan oleh studio Walt Disney (Beauty dan Beast, Aladdin, Lion King) kepada gaya yang lebih ‘cartoony’ orang-orang yang dihasilkan oleh Warner Bros animasi studio.

3. Cara kerja animasi tradisional

Cel animasi mengacu kembali ke cara Tradisional animasi dalam satu set gambar tangan. Dalam proses animasi, gambar banyak diciptakan yang sedikit berbeda tetapi progresif di alam, untuk menggambarkan tindakan-tindakan tertentu. Telusuri

gambar pada lembar yang jelas. Lembar jelas adalah dikenal sebagai cel dan merupakan media untuk menggambar frame. Sekarang menggambar garis besar untuk foto-foto dan pewarnaan mereka pada kembali dari cel tersebut. Cel merupakan metode yang efektif yang membantu untuk menghemat banyak waktu dengan menggabungkan karakter dan latar belakang. Ini juga memungkinkan untuk menempatkan gambar-gambar sebelumnya di atas latar belakang lain atau cels setiap saat diperlukan. Di sini, Anda tidak perlu menggambar gambar yang identik lagi karena memiliki kemampuan menyimpan animasi sebelumnya yang dapat dimanfaatkan bila diperlukan.

Mewarnai latar belakang mungkin tugas yang lebih sulit daripada satu gambar, karena mencakup seluruh gambar. Latar Belakang membutuhkan shading dan pencahayaan dan dapat dilihat untuk durasi yang lebih lama. Kemudian gunakan kamera digital Anda untuk memotret gambar-gambar ini. Sekarang, animasi cel dibuat ekstra menarik melalui penggunaan gambar-gambar bersama dengan musik, efek suara dan pencocokan asosiasi waktu untuk setiap efek. Misalnya Untuk menunjukkan ini kartun, 10-12 frame yang dimainkan dalam suksesi cepat per detik untuk menawarkan ilustrasi gerak dalam sebuah animasi cel.

4. Yang membedakan animasi thaumatrope dengan zoetrope.
  - Thaumatrope tidak bisa menggerakkan gambar secara bertahap, melainkan hanya bisa menumpuk /menyatukan 2 buah gambar yang berbeda
  - Zoetrope membuat gambar bisa bergerak berdasar gambar yang ditempelkan dalam tabung tersebut.
5. Tipe-tipe animasi tradisional
  - a. Zoetrope

Zoetrope adalah perangkat yang menciptakan citra gambar bergerak. Zoetrope dasar diciptakan di China sekitar 180 Masehi oleh penemu Ting Huan, Terbuat dari kertas tembus atau panel mika, Huan bergantung pada perangkat di atas lampu dan udara sehingga gambar yang dilukis di panel akan muncul untuk bergerak jika perangkat berputar pada kecepatan yang tepat .
  - b. Lentera ajaib

Lentera ajaib adalah pendahulu dari proyektor modern. Ini terdiri dari lukisan minyak tembus dan lampu sederhana. Bila disatukan dalam sebuah ruangan gelap, gambar akan muncul lebih besar pada permukaan yang datar.

c. Thaumatrope.

Thaumatrope adalah disk lingkaran kecil atau kartu dengan dua gambar yang berbeda di setiap sisi yang melekat pada seutas tali atau sepasang string berjalan melalui pusat. Ketika string adalah memutar-mutar cepat antara jari, dua gambar muncul untuk bergabung menjadi satu gambar. Thaumatrope ini menunjukkan fenomena Phi, kemampuan otak untuk terus merasakan gambar.

d. Phenakistoscope

Phenakistoscope adalah perangkat animasi awal, pendahulu dari zoetrope tersebut. Ini diciptakan pada tahun 1831 bersamaan dengan Belgia dan Joseph Plateau Simon von Stampfer Austria.

e. flip book.

Flip book itu membawa kita lebih dekat dengan animasi modern. Seperti zoetrope, flip book menciptakan ilusi gerak. Satu set gambar berurutan membalik pada kecepatan tinggi menciptakan efek ini. Para Mutoscope (1894) pada dasarnya adalah sebuah flip book dalam sebuah kotak dengan pegangan engkol untuk membalik halaman.

f. Praxinoscope.

Merupakan versi lebih canggih dari zoetrope tersebut. Ini digunakan mekanisme dasar yang sama strip gambar ditempatkan pada bagian dalam silinder berputar, tapi bukannya melihat melalui celah, itu dilihat dalam serangkaian kecil, cermin stasioner di sekitar bagian dalam silinder, sehingga animasi akan tinggal di tempat, dan memberikan gambar lebih jelas dan kualitas yang lebih baik. Reynaud juga mengembangkan versi yang lebih besar dari praxinoscope yang dapat diproyeksikan ke sebuah layar, yang disebut Optik teater.

**Rubrik Penilaian**

a. Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Teknik animasi yang paling umum dikenal	5	10
	Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan	5	

2	Pinocchio Animal Farm	5	10
	The Lion King Akira	5	
3	Telusuri gambar pada lembar yang jelas. Lembar jelas adalah dikenal sebagai cel dan merupakan media untuk menggambar frame	15	30
	Mewarnai latar belakang mungkin tugas yang lebih sulit daripada satu gambar, karena mencakup seluruh gambar	15	
4	Thaumatrope tidak bisa menggerakkan gambar secara bertahap, melainkan hanya bisa menumpuk /menyatukan 2 buah gambar yang berbeda	10	20
	Zoetrope membuat gambar bisa bergerak berdasar gambar yang ditempelkan dalam tabung tersebut.	10	
5	Thaumatrope adalah disk lingkaran kecil atau kartu dengan dua gambar yang berbeda di setiap sisi yang melekat pada seutas tali atau sepasang string berjalan melalui pusat.	15	30
	Zoetrope adalah perangkat yang menciptakan citra gambar bergerak.	15	

**b. Pedoman Penskoran (Keterampilan).**

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Kelengkapan.	Kurang lengkap.	10
		Cukup lengkap.	20
		Lengkap.	30
		Sangat lengkap.	40
2.	Kesesuaian	Kurang sesuai.	10
		Cukup sesuai.	20
		Sesuai	30
		Sangat sesuai.	40
3.	Kerapian.	Kurang rapi.	10
		Cukup rapi.	20
		Rapi.	30
		Sangat rapi.	40
4.	Waktu Pembuatan.	Kurang tepat.	10
		Cukup tepat.	20
		Tepat.	30
		Sangat tepat.	40

c. Pedoman Penskoran (Sikap).

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10
2	Jujur	Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40
		Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri. Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	20
		Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10
3	Disiplin	Selalu bertindak disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan tidak pernah terlambat sesuai dengan tata tertib.	40
		Selalui berupaya untuk disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan berusaha tidak terlambat sesuai dengan tata tertib.	30
		Bertindak kurang disiplin dalam berpakaian, tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan lebih dari lima kali terlambat.	20
		bertindak tidak disiplin dalam berpakaian, selalu tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan sering terlambat.	10
4	Soapan Satun	Selalu bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	40
		Selalu berupaya untuk bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta berupaya melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	30
		Sering bertindak kurang santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, kurang sopan dalam berpakaian, serta jarang melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	20
		Tidak mau bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, tidak	10

		sopan dalam berpakaian, serta tidak mau melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	
5	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
		Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
		Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
		Sering tidak melaksanakan tugas.	10

$$\text{Nilai akhir} = \Sigma \text{ skor} \times 5$$

#### Kualifikasi Nilai

NILAI AHIR	KUALIFIKASI
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

#### G. Penilaian Kedua.

##### 1. Jenis/ Teknik Penilaian.

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis.
- b. Penilaian Keterampilan : Tes Praktik.
- c. Penilaian Sikap : Observasi.

##### 2. Bentuk Instrumen dan Instrumen.

- a. Bentuk Instrumen: Tes Tulis (Uraian).

#### **Instrumen:**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan animasi cell!
2. Jelaskan yang dimaksud dengan layer!
3. Sebutkan kegunaan layer pada cell animasi!
4. Sebutkan jenis-jenis animasi tradisional!
5. Jelaskan cara kerja cell animasi!

b. Bentuk Instrumen: Tes Praktik (Skala Penilaian/ Daftar Cek).

**Instrumen:**

Laporan praktikum mengenai pengenalan animasi tradisional.

*Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil penilaian terhadap praktik simulasi digital!*

No.	Nama Siswa	Kelengkapan				Kesesuaian				Kerapian				Waktu Pembuatan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	

c. Bentuk Instrumen: Observasi (Skala Penilaian/ Daftar Cek).

**Instrumen:**

*Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!*

No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Santun				Tanggung Jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
dst.																						

3. Pedoman Penskoran

a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

1. Cel animation adalah

Cell berasal dari kata celluloid yang merupakan material yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada saat awal. Cell animation merupakan animasi tertua dan merupakan bentuk animasi yang paling populer. Kata cell berasal dari kata “celluloid” yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada tahun-tahun awal animasi. Sekarang material film dibuat dari asetat (acetate).

2. Layer adalah

layer merupakan lapisan atau lembar kerja yang digunakan untuk mengorganisasikan elemen-elemen dalam satu lembar kerja supaya tidak terjadi pengirisan antara satu objek dengan objek yang lainnya. Layer atau lapisan dalam program grafis dapat diumpamakan sebagai tempat untuk meletakkan sebuah objek.

3. Kegunaan layer pada animasi stop motion.

- Membuat tempat objek lebih dari satu lembar kerja
- Mengorganisasikan elemen-elemen dalam satu lembar kerja supaya tidak terjadi pengirisan antara satu objek dengan objek yang lainnya
- Menemukan objek dengan mudah karena setiap layer dapat diberi judul sesuai dengan objeknya

- Layer juga dapat membuat dua gambar yang bersentuhan menjadi bertumpukan dan juga bisa membuat menjaditransparan.
4. Jenis animasi tradisional
    - a. Animasi Cel.
    - b. Animasi Frame.
    - c. Animasi Sprite.
    - d. Animasi Path.
    - e. Animasi Spline.
    - f. Animasi Vektor.
    - g. Animasi Character.
  5. Cara kerja animasi tradisional menggunakan antara lain Papan cerita Rekaman suara, Animatik, Reka bentuk dan pemasaan, Susun atur, Animasi, Latar belakang, Lukis warna dan kamera, Lukis warna digital, Komputer dan kamera video digital. Terdapat beberapa teknik yang biasa digunakan untuk membantu di dalam proses pembuatan animasi secara tradisional, diantaranya :
    - Keyframes.
    - Animasi Sel.
    - Page Flipping.
    - Onion Skinning.

### Rubrik Penilaian

Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Cell berasal dari kata celluloid	5	10
	Cell animation merupakan animasi tertua dan merupakan bentuk animasi yang paling popular	5	
2	Layer merupakan lapisan atau lembar kerja yang digunakan untuk mengorganisasikan elemen-elemen dalam satu lembar kerja supaya tidak terjadi pengirisan antara satu objek dengan objek yang lainnya	5	10
	Layer atau lapisan dalam program grafis dapat diumpamakan sebagai tempat untuk meletakkan sebuah objek.	5	
3	Membuat tempat objek lebih dari satu lembar kerja Mengorganisasikan elemen-elemen dalam satu lembar kerja supaya tidak terjadi pengirisan antara satu objek dengan objek yang lainnya	15	

	Menemukan sebuah objek dengan mudah karena pada setiap layer dapat diberi judul sesuai dengan objeknya Layer juga dapat membuat dua gambar yang bersentuhan menjadi bertumpukan dan juga bisa membuat menjaditransparan.	15	30
4	Animasi Cel. Animasi Frame. Animasi Sprite. Animasi Path.	10	20
	Animasi Spline. Animasi Vektor. Animasi Character.	10	
5	Menggunakan antara lain Papan cerita Rekaman suara, Animatik, Reka bentuk dan pemasaaan, Susun atur, Animasi, Latar belakang, Lukis warna dan kamera, Lukis warna digital, Komputer dan kamera video digital	15	30
	Terdapat beberapa teknik yang biasa digunakan untuk membantu di dalam proses pembuatan animasi secara tradisional, diantaranya: Keyframes, Animasi Sel, Page Flipping, Onion Skinning.	15	

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan).

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Kelengkapan.	Kurang lengkap.	10
		Cukup lengkap.	20
		Lengkap.	30
		Sangat lengkap.	40
2.	Kesesuaian	Kurang sesuai.	10
		Cukup sesuai.	20
		Sesuai	30
		Sangat sesuai.	40
3.	Kerapian.	Kurang rapi.	10
		Cukup rapi.	20
		Rapi.	30
		Sangat rapi.	40
4.	Waktu Pembuatan.	Kurang tepat.	10
		Cukup tepat.	20
		Tepat.	30
		Sangat tepat.	40

c. Pedoman Penskoran (Sikap).

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10
2	Jujur	Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40
		Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri. Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	20
		Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10
3	Disiplin	Selalu bertindak disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan tidak pernah terlambat sesuai dengan tata tertib.	40
		Selalui berupaya untuk disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan berusaha tidak terlambat sesuai dengan tata tertib.	30
		Bertindak kurang disiplin dalam berpakaian, tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan lebih dari lima kali terlambat.	20
		bertindak tidak disiplin dalam berpakaian, selalu tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan sering terlambat.	10
4	Soapan Satun	Selalu bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	40
		Selalu berupaya untuk bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta berupaya melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	30
		Sering bertindak kurang santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, kurang sopan dalam berpakaian, serta jarang melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	20
		Tidak mau bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, tidak	10

		sopan dalam berpakaian, serta tidak mau melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	
5	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
		Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
		Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
		Sering tidak melaksanakan tugas.	10

Nilai akhir =  $\Sigma$  skor x 5

#### Kualifikasi Nilai

NILAI AHIR	KUALIFIKASI
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



**Ari Purnomo Aji, S.Pd**  
NBM. 1 185 932

Yogyakarta, Agustus 2014  
Mahasiswa PPL



**Zein Syahida Kusuma Putra**  
NIM. 11520241002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 3)**

Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA.  
 Program Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi.  
 Paket Keahlian : Multimedia.  
 Kelas / Semester : XI /1.  
 Mata Pelajaran : Teknik Animasi 3 Dimensi.  
 Materi Pokok : Obyek 3 Dimensi.  
 Alokasi Waktu : 6 x 40 menit (2 x pertemuan).

<b>A</b>	<b>Kompetensi Inti</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</li> <li>3. Memahami,menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</li> <li>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.</li> </ol>
<b>B</b>	<b>Kompetensi Dasar dan Indikator.</b>
	<p><b>KD KI-1 (Sikap Spiritual).</b></p> <p>1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksita salam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.</p> <p><i>Indikator.</i></p> <p>1.1.1 Dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam obyek 3 dimensi.</p> <p><b>KD KI-2 (Sikap Sosial).</b></p> <p>1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.</p> <p><i>Indikator.</i></p>

	<p>Dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran obyek 3 dimensi.</p> <p><b>KD KI-3 (Pengetahuan).</b></p> <p>3.1. Memahami konsep obyek 3 dimensi.</p> <p><i>Indikator.</i></p> <p>3.1.1 Dapat menjelaskan karakteristik obyek 3 dimensi.  3.1.2 Dapat menjelaskan mengenai vertex, edge, face.  3.1.3 Dapat menjelaskan macam-macam obyek animasi 3 dimensi dalam komputer</p> <p><b>KD KI-4 (Keterampilan).</b></p> <p>4.1 Menalar obyek 3 dimensi.</p> <p><i>Indikator.</i></p> <p>4.1.1 Dapat menjelaskan hasil analisis terhadap obyek 3 dimensi pada sebuah produk obyek 3 dimensi dengan benar.  4.1.2 Dapat membuat obyek 3 dimensi dengan benar.</p>
<b>C</b>	<b>Tujuan Pembelajaran.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mensyukuri karunia Allah SWT atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam obyek 3 dimensi.</li> <li>2. Melalui membaca, mendiskusikan, mempraktikkan dan mempresentasikan, peserta didik dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran obyek 3 dimensi.</li> <li>3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan karakteristik obyek 3 dimensi.</li> <li>4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan mengenai vertex, edge, face.</li> <li>5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan macam-macam obyek 3 dimensi.</li> <li>6. Melalui praktik peserta didik dapat dapat menjelaskan hasil analisis terhadap obyek 3 dimensi pada produk obyek 3 dimensi dengan benar.</li> <li>7. Melalui praktik peserta didik dapat membuat obyek 3 dimensi dengan benar.</li> </ol>
<b>D</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Karakteristik obyek 3 dimensi.</li> <li>2. Vertex, edge, face.</li> <li>3. Macam-macam obyek 3 dimensi.</li> </ol>

<b>E</b>	<b>Matode Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah)</li> <li>2. Model : a. Pembelajaran berbasis penemuan (<i>Discovery Learning</i>). b. Pembelajaran berbasis project (<i>Project-Based Learning</i>).</li> <li>3. Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, praktik, inkuiri.</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Media, Alat dan Sumber Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media : Internet, Buku, Powerpoint.</li> <li>2. Alat/Bahan : Laptop / PC, LCD Proyektor, <i>Whiteboard</i>.</li> <li>3. SumberBelajar : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Modul dan Buku.</li> <li>b. Video pembelajaran dari Internet (<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>).</li> <li>c. Internet : <a href="http://www.wikipedia.com">www.wikipedia.com</a></li> </ol> </li> </ol>

### G. Langkah – Langkah Pembelajaran.

Pertemuan pertama.

kegiatan	Diskripsi	Alokasi Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa/ menjawab salam bersama - sama.</li> <li>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</li> <li>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan obyek 3 dimensi.</li> <li>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan obyek 3 dimensi.</li> <li>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan, dan sekenario pembelajaran.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 2 orang.</li> </ol>	15 menit
Inti	<p><b>Mengamati.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang teknik animasi 3 dimensi.</li> <li>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang teknik animasi 3 dimensi.</li> </ol> <p><b>Menanya.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi bacaan.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah).</li> </ol>	90 menit

	<p>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>1. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan - pertanyaan dalam rumusan masalah.</p> <p><b>Mengumpulkan informasi.</b></p> <p>1. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak - banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</p> <p><b>Mengasosiasi (menalar).</b></p> <p>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</p> <p>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</p> <p>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</p> <p><b>Mengkomunikasikan.</b></p> <p>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</p> <p>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</p> <p>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>4. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>5. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</p>	15 menit

Pertemuan Kedua.

kegiatan	Diskripsi	Alokasi Kegiatan
Pendahuluan	<p>1. Peserta didik berdoa / menjawab salam bersama - sama.</p> <p>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</p> <p>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan obyek 3 dimensi.</p>	15 menit

	<p>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan obyek 3 dimensi.</p> <p>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan, dan skenario pembelajaran.</p> <p>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 2 orang.</p>	
Inti	<p><b>Mengamati.</b></p> <p>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang teknik animasi 3 dimensi.</p> <p>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang teknik animasi 3 dimensi.</p> <p><b>Menanya.</b></p> <p>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi bacaan.</p> <p><b>Mengumpulkan.</b></p> <p>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah).</p> <p>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</p> <p><b>Menanya</b></p> <p>1. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan - pertanyaan dalam rumusan masalah.</p> <p><b>Mengumpulkan informasi.</b></p> <p>1. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak - banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</p> <p><b>Mengasosiasi (menalar).</b></p> <p>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</p> <p>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</p> <p>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</p> <p><b>Mengkomunikasikan.</b></p> <p>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</p> <p>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</p> <p>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</p>	90 menit



9																			
dst.																			

### 3. Pedoman Penskoran

#### a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

##### 1. Obyek 3 Dimensi adalah

Obyek 3 Dimensi adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Grafik 3 Dimensi merupakan teknik penggambaran yg berpatokan pada titik koordinat sumbu x(datar), sumbu y(tegak), dan sumbu z(miring).

##### 2. *Software* untuk membuat obyek 3 dimensi.

- a. 3DS max.
- b. Blender.

##### 3. Vertex adalah

Vertex adalah titik yang merupakan perpotongan dari garis. Pada segitiga terdaapt 3 buah vertex.

##### 4. Edge adalah

Edge membentuk sebuah obyek 3D. Di sebuah obyek 3D edge yang dapat terlihat (visible) dan tidak dapat dilihat (invisible) ditandai dengan garis putus-putus.

##### 5. Macam-macam obyek 3 dimensi.

- a Box.
- b Sphere.
- c Cyllinder.
- d Tube.
- e Pyramid.
- f Plane.
- g Hedra.

#### **Rubrik Penilaian**

##### a. Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi.	10	20
	Teknik penggambaran yang berpatokan pada titik koordinat sumbu x, sumbu y, dan sumbu z	10	
2	3DS max.	10	20
	Blender.	10	
3	Titik perpotongan	10	20
	Perpotongan dari garis	10	
4	Edge membentuk sebuah obyek 3D	10	

	Pada obyek 3D edge yang dapat terlihat (visble) dan tidak dapat dilihat (invisible) ditandai dengan garis putus-putus	10	20
5	Box. Sphare. Cyllinder.	10	20
	Tube. Pyramid. Plane. Hedra.	10	

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan).

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Kelengkapan.	Kurang lengkap.	10
		Cukup lengkap.	20
		Lengkap.	30
		Sangat lengkap.	40
2.	Kesesuaian	Kurang sesuai.	10
		Cukup sesuai.	20
		Sesuai	30
		Sangat sesuai.	40
3.	Kerapian.	Kurang rapi.	10
		Cukup rapi.	20
		Rapi.	30
		Sangat rapi.	40
4.	Waktu Pembuatan.	Kurang tepat.	10
		Cukup tepat.	20
		Tepat.	30
		Sangat tepat.	40

c. Pedoman Penskoran (Sikap).

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10
2	Jujur	Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40
		Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri.	20

		Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	
		Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10
3	Disiplin	Selalu bertindak disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan tidak pernah terlambat sesuai dengan tata tertib.	40
		Selalui berupaya untuk disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan berusaha tidak terlambat sesuai dengan tata tertib.	30
		Bertindak kurang disiplin dalam berpakaian, tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan lebih dari lima kali terlambat.	20
		bertindak tidak disiplin dalam berpakaian, selalu tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan sering terlambat.	10
4	Soapan Satun	Selalu bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	40
		Selalu berupaya untuk bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta berupaya melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	30
		Sering bertindak kurang santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, kurang sopan dalam berpakaian, serta jarang melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	20
		Tidak mau bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, tidak sopan dalam berpakaian, serta tdak mau melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	10
5	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
		Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
		Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
		Sering tidak melaksanakan tugas.	10

Nilai akhir =  $\Sigma$  skor x 5

Kualifikasi Nilai

NILAI AHIR	KUALIFIKASI
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

**G. Penilaian Kedua.**

1. Jenis/ Teknik Penilaian.

- Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis.
- Penilaian Keterampilan : Tes Praktik.
- Penilaian Sikap : Observasi.

2. Bentuk Instrumen dan Instrumen.

- Bentuk Instrumen: Tes Tulis (Uraian).

**Instrumen:**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

- Jelaskan fungsi dari select open edge !
- Jelaskan fungsi dari remove isolated vertices!
- Jelaskan yang dimaksud dengan objek box!
- Jelaskan yang dimaksud dengan objek cylinder!
- Jelaskan yang dimaksud dengan objek cone!

- Bentuk Instrumen: Tes Praktik (Skala Penilaian/ Daftar Cek).

**Instrumen:**

Membuat desain obyek 3 dimensi.

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil penilaian terhadap praktik etika profesi!

No	Nama Siswa	Tanggung Jawab				Integritas				Objektivitas				Kemahiran			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	

- Bentuk Instrumen: Observasi (Skala Penilaian/ Daftar Cek).**Instrumen:**

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Santun				Tanggung Jawab			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					

6																				
7																				
8																				
9																				
dst.																				

### 3. Pedoman Penskoran

#### a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

1. Fungsi select open edge adalah  
Untuk memeriksa bila ada edge yang terbuka yang terjadi akibat proses weld yang tidak sempurna.
2. Fungsi remove isolated vertices adalah  
Untuk menghapus bagian vertex yang tidak terkoneksi pada bagian manapun.
3. Objek box adalah  
Objek Box merupakan pemodelan 3D yang terbentuk dengan menentukan ukuran panjang, lebar dan tinggi serta terdiri dari dua objek dengan bentuk kubus atau balok.
4. Objek Cylinder adalah  
Objek Cylinder merupakan pemodelan 3D yang berbentuk silinder dengan menentukan bidang dasar lingkaran atau elips dan tinggi objek.
5. Objek Cone adalah  
Objek Cone merupakan pemodelan 3D bentuk kerucut dengan menentukan bidang dasar dan tinggi objek serta terdiri dari kerucut dengan bidang dasar lingkaran atau ellips.

#### **Rubrik Penilaian**

##### a. Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Untuk memeriksa bila ada edge yang terbuka.	10	20
	Terjadi akibat proses weld yang tidak sempurna.	10	
2	Untuk menghapus bagian vertex.	10	20
	Akibat tidak terkoneksi pada bagian manapun	10	
3	Objek Box merupakan pemodelan 3D yang terbentuk dengan menentukan ukuran panjang, lebar dan tinggi	10	20
	Dua objek dengan bentuk kubus atau balok.	10	
4	Pemodelan 3D yang berbentuk silinder.	10	20
	Menentukan bidang dasar lingkaran atau elips dan tinggi objek	10	
5	Pemodelan 3D bentuk kerucut	10	20
	Bidang dasar dan tinggi objek serta terdiri dari kerucut dengan bidang dasar lingkaran atau ellips	10	

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan).

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Kelengkapan.	Kurang lengkap.	10
		Cukup lengkap.	20
		Lengkap.	30
		Sangat lengkap.	40
2.	Kesesuaian	Kurang sesuai.	10
		Cukup sesuai.	20
		Sesuai	30
		Sangat sesuai.	40
3.	Kerapian.	Kurang rapi.	10
		Cukup rapi.	20
		Rapi.	30
		Sangat rapi.	40
4.	Waktu Pembuatan.	Kurang tepat.	10
		Cukup tepat.	20
		Tepat.	30
		Sangat tepat.	40

c. Pedoman Penskoran (Sikap).

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10
2	Jujur	Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40
		Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri. Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	20
		Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10
3	Disiplin	Selalu bertindak disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan tidak pernah terlambat sesuai dengan tata tertib.	40
		Selalui berupaya untuk disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan berusaha tidak terlambat sesuai dengan tata tertib.	30

		Bertindak kurang disiplin dalam berpakaian, tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan lebih dari lima kali terlambat.	20
		bertindak tidak disiplin dalam berpakaian, selalu tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan sering terlambat.	10
4	Soapan Satun	Selalu bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	40
		Selalu berupaya untuk bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta berupaya melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	30
		Sering bertindak kurang santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, kurang sopan dalam berpakaian, serta jarang melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	20
		Tidak mau bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, tidak sopan dalam berpakaian, serta tdk mau melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	10
5	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
		Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
		Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
		Sering tidak melaksanakan tugas.	10

$$\text{Nilai akhir} = \Sigma \text{ skor} \times 5$$

#### Kualifikasi Nilai

NILAI AHIR	KUALIFIKASI
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



**Ari Purnomo Aji, S.Pd**  
NBM. 1 185 932

Yogyakarta, Agustus 2014  
Mahasiswa PPL



**Zein Syahida Kusuma Putra**  
NIM. 11520241002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 4)**

Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA.  
 Program Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi.  
 Paket Keahlian : Multimedia.  
 Kelas / Semester : X /1.  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital.  
 Materi Pokok : Komunikasi dalam jaringan (daring/online).  
 Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (1 x pertemuan).

<b>A</b>	<b>Kompetensi Inti</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</li> <li>3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</li> <li>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.</li> </ol>
<b>B</b>	<b>Kompetensi Dasar dan Indikator.</b>
	<p><b>KD KI-1 (Sikap Spiritual)</b></p> <p>1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.</p> <p><b>Indikator.</b></p> <p>1.1.1 Dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam simulasi digital.</p> <p><b>KD KI-2 (Sikap Sosial)</b></p> <p>1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.</p> <p><b>Indikator.</b></p>

	<p>Dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin,tanggung jawab,santun) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran simulasi digital.</p> <p><b>KD KI-3 (<i>Pengetahuan</i>)</b></p> <p>3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring/online).</p> <p><i>Indikator.</i></p> <p>3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan dengan benar.  3.1.2 Dapat meyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan dengan benar.  3.1.3 Dapat mengetahui tujuan komunikasi dalam jaringan dengan benar.  3.1.4 Dapat menyebutkan fungsi komunikasi dalam jaringan dengan benar  3.1.5 Dapat mengetahui komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan benar.</p> <p><b>KD KI-4 (<i>Keterampilan</i>)</b></p> <p>4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring/online).</p> <p><i>Indikator.</i></p> <p>4.1.1 Dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan dengan benar.  4.1.2 Dapat meyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan dengan benar.  4.1.3 Dapat mengetahui tujuan komunikasi dalam jaringan dengan benar.  4.1.4 Dapat menyebutkan fungsi komunikasi dalam jaringan dengan benar.  4.1.5 Dapat mengetahui komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan benar.</p>
<b>C</b>	<b>Tujuan Pembelajaran.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam simulasi digital.</li> <li>2. Melalui membaca,mendiskusikan, mempraktikkan dan mempresentasikan, peserta didik dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin,tanggung jawab,santun) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran simulasi digital.</li> <li>3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi secara umum dengan benar.</li> <li>4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam bidang simulasi digital dengan benar.</li> <li>5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan dengan benar.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan tujuan komunikasi dalam jaringan dengan benar.</li> <li>7. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan fungsi komunikasi dalam jaringan dengan benar.</li> <li>8. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan benar.</li> </ol>
<b>D</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian komunikasi dalam jaringan.</li> <li>2. Jenis komunikasi dalam jaringan.</li> <li>3. Tujuan komunikasi dalam jaringan.</li> <li>4. Fungsi komunikasi dalam jaringan.</li> <li>5. Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan.</li> </ol>
<b>E</b>	<b>Matode Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah).</li> <li>2. Model : <i>Discovery Learning</i>.</li> <li>3. Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, presentasi, inkuiri.</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Media, Alat dan Sumber Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media : Internet, Buku, Powerpoint.</li> <li>2. Alat/Bahan : Laptop/PC, LCD Proyektor, <i>Whiteboard</i>.</li> <li>3. Sumber Belajar : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013.</li> <li>b. Video Pembelajaran dari Internet (<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>).</li> <li>c. Internet : <a href="http://www.wikipedia.com">www.wikipedia.com</a>.</li> </ol> </li> </ol>

### G. Langkah-Langkah Pembelajaran.

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa / menjawab salam bersama - sama.</li> <li>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</li> <li>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan komunikasi dalam jaringan.</li> <li>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan komunikasi dalam jaringan.</li> <li>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan, dan skenario pembelajaran.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang.</li> </ol>	15 menit

Inti	<p><b>Mengamati.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang simulasi digital.</li> <li>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang simulasi digital.</li> </ol> <p><b>Menanya.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi bacaan.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan - pertanyaan dalam rumusan masalah.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan informasi.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak - banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi (menalar).</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</li> <li>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</li> <li>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</li> <li>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</li> <li>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</li> </ol>	90 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.</li> </ol>	15 menit



### 3. Pedoman Penskoran

#### a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

##### **Kunci Jawaban**

1) Komunikasi adalah

Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk mengubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu yang diharapkan (Effendy, 2000:13).

2) Komunikasi jaringan dalam bidang simulasi digital adalah

Cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet.

3) Jenis-jenis komunikasi jaringan

- a. Komunikasi daring sinkron (serempak).
- b. Komunikasi daring asinkron (tak serempak).

4) Fungsi komunikasi dalam jaringan adalah

Untuk mengumpulkan dan menyebarkan informasi mengenai kejadian dalam suatu lingkungan.

5) Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan adalah

- a. Komponen perangkat keras (*hardware*).
- b. Komponen perangkat lunak (*software*).
- c. Komponen perangkat nalar atau akal (*brainware*).

##### **Rubrik Penilaian**

#### a. Tes Tulis Uraian (Pengetahuan).

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak.	5	10
	Komunikasi menggunakan media tertentu untuk mengubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu yang diharapkan	5	
2	Penyampaian pesan melalui jaringan internet.	5	10
	Penerimaan pesan melalui jaringan internet.	5	
3	Komunikasi daring sinkron.	15	30
	Komunikasi daring asinkron.	15	
4	Mengumpulkan informasi mengenai kejadian dalam suatu lingkungan.	10	20

	Menyebarkan informasi mengenai kejadian dalam suatu lingkungan.	10	
5	Komponen perangkat keras ( <i>hardware</i> ).	10	30
	Komponen perangkat lunak ( <i>software</i> ).	10	
	Komponen perangkat nalar atau akal ( <i>brainware</i> ).	10	

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan).

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Kelengkapan.	Kurang lengkap.	10
		Cukup lengkap.	20
		Lengkap.	30
		Sangat lengkap.	40
2.	Kesesuaian	Kurang sesuai.	10
		Cukup sesuai.	20
		Sesuai	30
		Sangat sesuai.	40
3.	Kerapian.	Kurang rapi.	10
		Cukup rapi.	20
		Rapi.	30
		Sangat rapi.	40
4.	Waktu Pembuatan.	Kurang tepat.	10
		Cukup tepat.	20
		Tepat.	30
		Sangat tepat.	40

c. Pedoman Penskoran (Sikap).

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10
2	Jujur	Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40
		Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri. Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	20
		Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10

3	Disiplin	Selalu bertindak disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan tidak pernah terlambat sesuai dengan tata tertib.	40
		Selalu berupaya untuk disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan berusaha tidak terlambat sesuai dengan tata tertib.	30
		Bertindak kurang disiplin dalam berpakaian, tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan lebih dari lima kali terlambat.	20
		bertindak tidak disiplin dalam berpakaian, selalu tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan sering terlambat.	10
4	Soapan Satun	Selalu bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	40
		Selalu berupaya untuk bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta berupaya melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	30
		Sering bertindak kurang santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, kurang sopan dalam berpakaian, serta jarang melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	20
		Tidak mau bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, tidak sopan dalam berpakaian, serta tidak mau melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	10
5	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
		Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
		Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
		Sering tidak melaksanakan tugas.	10

Nilai akhir =  $\Sigma$  skor x 5

Kualifikasi Nilai

NILAI AHIR	KUALIFIKASI
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



**Ari Purnomo Aji, S.Pd**  
NBM. 1 185 932

Yogyakarta, Agustus 2014  
Mahasiswa PPL



**Zein Syahida Kusuma Putra**  
NIM. 11520241002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 5)**

Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA.  
 Program Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi.  
 Paket Keahlian : Multimedia.  
 Kelas / Semester : X /1.  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital.  
 Materi Pokok : Penerapan Komunikasi Daring (Online).  
 Alokasi Waktu : 6 x 40 menit (2 x pertemuan).

<b>A</b>	<b>Kompetensi Inti</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</li> <li>3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</li> <li>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.</li> </ol>
<b>B</b>	<b>Kompetensi Dasar dan Indikator.</b>
	<p><b>KD K-1 (Sikap Spiritual).</b></p> <p>1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.</p> <p><b>Indikator.</b></p> <p>1.1.1 Dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam simulasi digital.</p> <p><b>KD K-2 (Sikap Sosial).</b></p> <p>1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.</p> <p><b>Indikator.</b></p>

	<p>Dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran simulasi digital.</p> <p><b>KD KI-3 (Pengetahuan).</b></p> <p>3.1. Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>).</p> <p><b>Indikator.</b></p> <p>3.1.1 Dapat menjelaskan persiapan komunikasi daring dengan benar.  3.1.2 Dapat menjelaskan pelaksanaan komunikasi daring dengan benar.  3.1.3 Dapat mengetahui tindak lanjut komunikasi daring dengan benar.</p> <p><b>KD KI – 4 (Keterampilan).</b></p> <p>4.1 Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>).</p> <p><b>Indikator.</b></p> <p>4.1.1 Dapat menggunakan email sebagai media komunikasi dengan benar.  4.1.2 Dapat menggunakan google drive sebagai media komunikasi dengan benar.  4.1.3 Dapat menggunakan hangout sebagai media komunikasi dengan benar.</p>
<b>C</b>	<b>Tujuan Pembelajaran.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam simulasi digital.</li> <li>2. Melalui membaca, mendiskusikan, mempraktikkan dan mempresentasikan, peserta didik dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran simulasi digital.</li> <li>3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan persiapan komunikasi daring dengan benar.</li> <li>4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pelaksanaan komunikasi daring dengan benar.</li> <li>5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mengetahui tindak lanjut komunikasi daring dengan benar.</li> <li>6. Melalui praktik simulasi digital, peserta didik dapat menggunakan email sebagai media komunikasi dengan benar.</li> <li>7. Melalui praktik simulasi digital, peserta didik dapat menggunakan google drive sebagai media komunikasi dengan benar.</li> <li>8. Melalui praktik simulasi digital, peserta didik dapat menggunakan hangout sebagai media komunikasi dengan benar.</li> </ol>
<b>D</b>	<b>Materi Pembelajaran.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persiapan komunikasi daring.</li> <li>2. Pelaksanaan komunikasi daring.</li> </ol>

	3. Tindak lanjut komunikasi daring.
<b>E</b>	<b>Mater Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah)</li> <li>2. Model : a. Pembelajaran berbasis proyek (<i>Project-Based Learning</i>). b. Pembelajaran berbasis penemuan (<i>Discovery Learning</i>).</li> <li>3. Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, presentasi, inkuiri.</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Media, Alat dan Sumber Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media : Internet, Modul, Buku, Powerpoint.</li> <li>2. Alat / Bahan : Laptop / PC, LCD Proyektor, <i>Whiteboard</i>.</li> <li>3. Sumber Belajar : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013.</li> <li>b. Video Pembelajaran dari Internet (<a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>).</li> <li>c. Internet : <a href="http://www.wikipedia.com">www.wikipedia.com</a></li> </ol> </li> </ol>

### G. Langkah – Langkah Pembelajaran.

#### Pertemuna Pertama.

Kegiatan	Diskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa / menjawab salam bersama - sama.</li> <li>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</li> <li>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan penerapan komunikasi daring.</li> <li>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan penerapan komunikasi daring.</li> <li>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan, dan skenario pembelajaran.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 2 orang.</li> </ol>	15 menit.
Inti.	<p><b>Mengamati.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang simulasi digital.</li> <li>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang simulasi digital.</li> </ol> <p><b>Menanya.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi bacaan.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan.</b></p>	90 menit.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan - pertanyaan dalam rumusan masalah.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan informasi.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak - banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi (menalar).</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</li> <li>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</li> <li>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</li> <li>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</li> <li>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</li> </ol>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.</li> <li>3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>4. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>5. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</li> </ol>	15 menit.

Pembelajaran Kedua.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa / menjawab salam bersama-sama.</li> <li>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</li> <li>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan penerapan komunikasi daring.</li> <li>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan penerapan komunikasi daring</li> <li>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan, dan skenario pembelajaran.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 2 orang.</li> </ol>	15 menit.
Inti	<p><b>Mengamati.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang simulasi digital.</li> <li>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang simulasi digital.</li> </ol> <p><b>Menanya.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi bacaan.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan - pertanyaan dalam rumusan masalah.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan informasi.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak - banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi (menalar).</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</li> <li>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</li> </ol>	90 menit.

	<p>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</p> <p><b>Mengkomunikasikan.</b></p> <p>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</p> <p>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</p> <p>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.</p> <p>3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>4. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>5. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</p>	15 menit.

### G. Penilaian Pertemuan Pertama

#### 1. Jenis / Teknik Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- b. Penilaian Keterampilan : Tes Praktik
- c. Penilaian Sikap : Observasi

#### 2. Bentuk Instrumen dan Instrumen

- a. Bentuk Instrumen: Tes Tulis (Uraian)

**Instrumen:**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

1. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring asinkron?
2. Apakah yang dimaksud dengan CC, BCC, Subject, dan Spam?
3. Apa yang dimaksud dengan google drive?
4. Tuliskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengiriman e-mail!
5. Sebutkan contoh komunikasi daring asinkron?

- b. Bentuk Instrumen: Tes Praktik (Skala Penilaian/ Daftar Cek)

**Instrumen:**

Dapat membuat email dengan benar sesuai dengan prosedur yang ada.

*Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil penilaian terhadap praktik etika profesi.*

No	Nama Siswa	Tanggung Jawab				Integritas				Objektivitas				Kemahiran			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	

- c. Bentuk Instrumen: Observasi (Skala Penilaian / Daftar Cek)

**Instrumen:**

*Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!*

No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Santun				Tanggung Jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
dst.																						

3. Pedoman Penskoran

- a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

**Kunci Jawaban**

1. Komunikasi daring asinkron.

Komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh komunikasi daring asinkron adalah e-mail, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui World Wide Web.

2. Pengertian CC, BCC, Subject, Spam.

- a. CC (Carbon Copy) :

Jika pengguna email ingin mengirim email ke banyak teman, dan teman yang lain dapat melihat siapa saja orang yang menerima email yang sama.

- b. BCC (Blind Carbon Copy) :

Jika pengguna ingin mengirim email ke banyak teman, namun teman yang lain tidak akan tahu siapa saja orang yang menerima email yang sama.

- c. Subject :

Dalam artian dapat menjadi sebuah judul atau tema pada sebuah email yang akan dikirim.

- d. Spam: merupakan folder atau pesan yang tidak penting.

3. Pengertian google drive.

Google Drive merupakan layanan berbagi file yang dimiliki oleh Google, dengan membuat akun gmail, Anda telah dapat mengakses fitur Google Drive. Google Drive memiliki beberapa fungsi, salah satunya adalah sebagai tempat untuk mem-back-up data, dan berbagi file yang telah diunggah sebelumnya.

4. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengiriman e-mail.

- a. Gunakanlah bahasa yang baik dan sopan. Bedakan pemilihan kata sesuai hubungan Anda dengan penerima pesan. Saat berkirim pesan pada Guru atau atasan, gunakan bahasa yang formal. Saat berkirim pesan pada teman, Anda dapat menggunakan bahasa yang lebih santai.
- b. Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf kapital. Dalam tata krama korespondensi elektronik, penulisan seluruh kalimat menggunakan huruf kapital berarti sama dengan berteriak/marah.

- c. Tidak menggunakan jenis huruf (font) yang beragam. Gunakanlah font standar, dengan ukuran yang standar. Karena penggunaan font yang beragam akan menyulitkan pembacaan dan melelahkan mata.
  - d. Kejelasan penulisan subjek, gunakanlah subjek yang dapat langsung dimengerti oleh penerima e-mail Anda.
  - e. Perhatikan penerima CC, dan perhatikan juga penerima BCC e-mail Anda. Dianjurkan untuk mengirim CC ataupun BCC berdasarkan hak membaca e-mail tersebut.
  - f. Segera menanggapi pesan yang diterima. Beritahukanlah terlebih dahulu jika Anda membutuhkan waktu tambahan untuk membalas pesan.
  - g. Tidak meneruskan pesan yang tidak penting. Tidak semua orang menyukai lelucon atau gambar yang Anda kirimkan.
5. Contoh komunikasi daring asinkron  
E-mail, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui World Wide Web.

### Rubrik Penilaian

a. Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Komunikasi yang dilakukan secara tertunda.	5	10
	Komunikasi menggunakan perangkat komputer.	5	
2	Pengguna email ingin mengirim email ke banyak teman, dan teman yang lain dapat melihat siapa saja orang yang menerima email yang sama.	5	20
	Jika pengguna ingin mengirim email ke banyak teman, namun teman yang lain tidak akan tahu siapa saja orang yang menerima email yang sama.	5	
	Dalam artian dapat menjadi sebuah judul atau tema pada sebuah email yang akan dikirim.	5	
	Merupakan folder atau pesan yang tidak penting.	5	
3	Google Drive merupakan layanan berbagi file yang dimiliki oleh Google	15	20
	Google Drive memiliki fungsi, salah satunya adalah sebagai tempat mem-back-up data, dan berbagi file yang telah diunggah sebelumnya.	15	
4	Gunakanlah bahasa yang baik dan sopan. Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf kapital.	10	30
	Tidak menggunakan jenis huruf (font) yang beragam.	10	

	Kejelasan penulisan subjek.		
	Perhatikan penerima CC. Segera menanggapi pesan yang diterima. Tidak meneruskan pesan yang tidak penting.	10	
5	E-mail, rekaman simulasi visual.	10	20
	Membaca dan menulis dokumen daring melalui World Wide Web, forum.	10	

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan).

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Tanggung jawab	Kurang bertanggung jawab	10
		Cukup bertanggung jawab	20
		Bertanggung jawab	30
		Sangat bertanggung jawab	40
2.	Integritas	Kurang berintegritas	10
		Cukup berintegritas	20
		Berintegritas	30
		Sangat berintegritas	40
3.	Objektivitas	Kurang objektif	10
		Cukup objektif	20
		Objektif	30
		Sangat objektif	40
4.	Kemahiran	Kurang mahir	10
		Cukup mahir	20
		Mahir	30
		Sangat mahir	40

c. Pedoman Penskoran (Sikap).

NO.	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10
2	Jujur	Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40
		Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri. Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	20

		Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10
3	Disiplin	Selalu bertindak disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan tidak pernah terlambat sesuai dengan tata tertib.	40
		Selalu berupaya untuk disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan berusaha tidak terlambat sesuai dengan tata tertib.	30
		Bertindak kurang disiplin dalam berpakaian, tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan lebih dari lima kali terlambat.	20
		bertindak tidak disiplin dalam berpakaian, selalu tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan sering terlambat.	10
	Soapan Satun	Selalu bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	40
		Selalu berupaya untuk bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta berupaya melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	30
		Sering bertindak kurang santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, kurang sopan dalam berpakaian, serta jarang melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	20
		Tidak mau bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, tidak sopan dalam berpakaian, serta tidak mau melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	10
4	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
		Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
		Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
		Sering tidak melaksanakan tugas.	10

Nilai akhir =  $\Sigma$  skor x 5



### 3. Pedoman Penskoran

#### a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

##### **Kunci Jawaban**

##### 1. Komunikasi daring sinkron.

Komunikasi menggunakan perangkat komputer dan Internet yang dilakukan secara serempak.

##### 2. Pengertian google plus hangout.

Google+ hangouts adalah fitur layanan video chat gratis dari Google yang memungkinkan obrolan satu lawan satu dan obrolan grup hingga sepuluh orang pada waktu bersamaan. Google+ hangouts lebih memfokuskan pada video chatting antar kelompok, bukan satu ke satu, dan memiliki teknologi yang dapat mengubah fokus layar pada orang yang sedang berbicara.

##### 3. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan hangout!

a. Gunakanlah nama asli dan lokasi Anda. Dalam video conference, kita akan diminta untuk memasukkan nama pengguna, dengan menggunakan nama asli dan lokasi Anda (andre\_padang). Hal ini akan memudahkan pengguna lain untuk mengetahui siapa yang sedang berbicara.

b. Sebelum dimulai, cek perlengkapan audio Anda, pastikan semua peserta dapat mendengar suara Anda.

c. Jika Anda sedang menggunakan mikrofon, carilah lingkungan yang tenang, jangan sampai ada suara di sekitar Anda mengganggu jalannya konferensi. Jangan lupa menonaktifkan mikrofon Anda jika sedang tidak digunakan.

d. Saat Anda dipersilakan berbicara, teruslah berbicara. Jangan berhenti untuk bertanya seperti “kedengaran tidak?” atau semacamnya. Jika terdapat masalah teknis, peserta lain akan menginformasikannya.

e. Fokus pada diskusi, jangan melakukan aktivitas lain ketika sedang melaksanakan video conference.

##### 4. Contoh komunikasi daring asinkron.

Chatting, video conference, video call, dan voice call.

##### **Rubrik Penilaian**

#### a. Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Komunikasi menggunakan perangkat komputer.	5	10
	Komunikasi yang dilakukan secara serempak.	5	
2	Google+ hangouts adalah fitur layanan video chat gratis dari Google.	10	30
	Google yang memungkinkan obrolan satu lawan satu dan obrolan grup hingga sepuluh orang pada waktu bersamaan.	10	

	Google+ hangouts lebih memfokuskan pada video chatting antar kelompok, bukan satu satu, dan memiliki teknologi yang dapat mengubah fokus layar pada orang yang sedang berbicara.	10	
3	Gunakanlah nama asli dan lokasi Anda. Fokus pada diskusi, jangan melakukan aktivitas lain ketika sedang melaksanakan video conference.	20	40
	Sebelum dimulai, cek perlengkapan audio Anda, pastikan semua peserta dapat mendengar suara Anda. Jika Anda sedang menggunakan mikrofon, carilah lingkungan yang tenang. Saat Anda dipersilakan berbicara, teruslah berbicara.	20	
4	Chatting, video conference.	10	20
	Video call, voice call.	10	

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan)

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Tanggung jawab	Kurang bertanggung jawab	10
		Cukup bertanggung jawab	20
		Bertanggung jawab	30
		Sangat bertanggung jawab	40
2.	Integritas	Kurang berintegritas	10
		Cukup berintegritas	20
		Berintegritas	30
		Sangat berintegritas	40
3.	Objektivitas	Kurang objektif	10
		Cukup objektif	20
		Objektif	30
		Sangat objektif	40
4.	Kemahiran	Kurang mahir	10
		Cukup mahir	20
		Mahir	30
		Sangat mahir	40

c. Pedoman Penskoran (Sikap)

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10

	2	Jujur	Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40
			Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
			Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri. Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	20
			Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10
	3	Disiplin	Selalu bertindak disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan tidak pernah terlambat sesuai dengan tata tertib.	40
			Selalui berupaya untuk disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan berusaha tidak terlambat sesuai dengan tata tertib.	30
			Bertindak kurang disiplin dalam berpakaian, tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan lebih dari lima kali terlambat.	20
			bertindak tidak disiplin dalam berpakaian, selalu tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan sering terlambat.	10
	4	Soapan Satun	Selalu bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	40
			Selalu berupaya untuk bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta berupaya melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	30
			Sering bertindak kurang santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, kurang sopan dalam berpakaian, serta jarang melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	20
			Tidak mau bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, tidak sopan dalam berpakaian, serta tdak mau melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	10
	5	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
			Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
			Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
			Sering tidak melaksanakan tugas.	10

$$\text{Nilai akhir} = \Sigma \text{ skor} \times 5$$

**Kualifikasi Nilai**

NILAI AKHIR	KUALIFIKASI
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



**Ari Purnomo Aji, S.Pd**  
NBM. 1 185 932

Yogyakarta, Agustus 2014  
Mahasiswa PPL



**Zein Syahida Kusuma Putra**  
NIM. 11520241002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 6)**

Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA.  
 Program Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi.  
 Paket Keahlian : Multimedia.  
 Kelas / Semester : X /1.  
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital.  
 Materi Pokok : Kelas Maya  
 Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (1 x pertemuan).

<b>A</b>	<b>Kompetensi Inti</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.</li> <li>2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</li> <li>3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.</li> <li>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.</li> </ol>
<b>B</b>	<b>Kompetensi Dasar dan Indikator.</b>
	<p><b>KD K-1 (Sikap Spiritual).</b></p> <p>1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.</p> <p><b>Indikator.</b></p> <p>1.1.1 Dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam simulasi digital.</p> <p><b>KD K-2 (Sikap Sosial).</b></p> <p>1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.</p> <p><b>Indikator.</b></p>

	<p>Dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran simulasi digital.</p> <p><b>KD KI-3 (Pengetahuan).</b></p> <p>3.1. Memahami kelas maya.</p> <p><i>Indikator.</i></p> <p>3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian kelas maya dengan benar.  3.1.2 Dapat menjelaskan jenis-jenis kelas maya dengan benar.  3.1.3 Dapat mengetahui manfaat kelas maya dengan benar.  3.1.4 Dapat mengetahui fitur-fitur pada kelas maya.</p> <p><b>KD KI – 4 (Keterampilan).</b></p> <p>4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.</p> <p><i>Indikator.</i></p> <p>4.1.1 Dapat menjelaskan pengertian kelas maya dengan benar.  4.1.2 Dapat menjelaskan jenis-jenis kelas maya dengan benar.  4.1.3 Dapat mengetahui manfaat kelas maya dengan benar.  4.1.4 Dapat mengetahui fitur-fitur pada kelas maya.</p>
<b>C</b>	<b>Tujuan Pembelajaran.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam simulasi digital.</li> <li>2. Melalui membaca, mendiskusikan, mempraktikkan dan mempresentasikan, peserta didik dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, santun) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran simulasi digital.</li> <li>3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian kelas maya dengan benar.</li> <li>4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan jenis-jenis kelas maya dengan benar.</li> <li>5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mengetahui manfaat kelas maya dengan benar.</li> <li>6. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mengetahui fitur-fitur kelas maya dengan benar.</li> </ol>
<b>D</b>	<b>Materi Pembelajaran.</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi kelas maya.</li> <li>2. Jenis-jenis kelas maya.</li> <li>3. Manfaat kelas maya.</li> </ol>

	4. Fitur kelas maya.
<b>E</b>	<b>Mater Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah).</li> <li>2. Model : Pembelajaran berbasis penemuan (<i>Discovery Learning</i>).</li> <li>3. Metode : Diskusi, penugasan, presentasi, praktik.</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Media, Alat dan Sumber Pembelajaran</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media : Buku, LKS, Internet, Koran, Majalah, Powerpoint.</li> <li>2. Alat / Bahan : Laptop / PC, LCD Proyektor, <i>Whiteboard</i>.</li> <li>3. Sumber Belajar : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013.</li> <li>b. Video Pembelajaran dari Internet ( <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a>).</li> <li>c. Internet : <a href="http://www.wikipedia.com">www.wikipedia.com</a></li> </ol> </li> </ol>

### G. Langkah – Langkah Pembelajaran.

#### Pertemuna Pertama.

Kegiatan	Diskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik berdoa / menjawab salam bersama - sama.</li> <li>2. Peserta didik dipresensi oleh guru.</li> <li>3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan kelas maya.</li> <li>4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan kelas maya.</li> <li>5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan, dan skenario pembelajaran.</li> <li>6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 2 orang.</li> </ol>	15 menit.
Inti.	<p><b>Mengamati.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang simulasi digital.</li> <li>2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang simulasi digital.</li> </ol> <p><b>Menanya.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi bacaan.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan.</b></p>	90 menit.

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah).</li> <li>2. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan - pertanyaan dalam rumusan masalah.</li> </ol> <p><b>Mengumpulkan informasi.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak - banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi (menalar).</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</li> <li>2. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</li> <li>3. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</li> <li>2. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</li> <li>3. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</li> <li>4. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</li> </ol>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.</li> <li>3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>4. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>5. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</li> </ol>	15 menit.

## G. Penilaian

### 1. Jenis / Teknik Penilaian

- Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis
- Penilaian Keterampilan : Tes Praktik
- Penilaian Sikap : Observasi

### 2. Bentuk Instrumen dan Instrumen

#### a. Bentuk Instrumen: Tes Tulis (Uraian)

##### **Instrumen:**

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

- Mengapa e-learning dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini?
- Perangkat apa sajakah yang diperlukan untuk melaksanakan e-learning?
- Sebutkan minimal 6 kelebihan e-learning!
- Sebutkan minimal 6 kelemahan e-learning!
- Sebutkan minimal 3 model pembelajaran dalam e-learning!

#### b. Bentuk Instrumen: Tes Praktik (Skala Penilaian/ Daftar Cek)

##### **Instrumen:**

Laporan praktikum mengenai pengenalan kelas maya.

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil penilaian terhadap praktik etika profesi!

No.	Nama Siswa	Kelengkapan				Kesesuaian				Kerapian				Waktu Pembuatan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1																	
2																	

#### c. Bentuk Instrumen: Observasi (Skala Penilaian / Daftar Cek)

##### **Instrumen:**

Bubuhkan tanda  $\surd$  pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Santun				Tanggung Jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																						
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
dst.																						

### 3. Pedoman Penskoran

#### a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

##### **Kunci Jawaban**

- Mengapa e-learning dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini.

Karena memiliki peranan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan di dalam pemanfaatan e-learning hendaknya disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini yaitu teknologi *Mobile* dengan teknologi yang bisa dengan

mudah diakses oleh peserta didik tentunya. Sehingga upaya untuk membantu meningkatkan proses belajar siswa dan sebagai solusi dalam pemenuhan tuntutan global akan perkembangan arus informasi.

2. Perangkat apa saja yang diperlukan untuk melaksanakan e-learning.
  - a. Perangkat keras (*hardware*).  
Komputer, laptop, netbook, maupun tablet.
  - b. Perangkat lunak (*software*).  
Learning Management System (LMS), Learning Content Management System (LCMS), Social Learning Network (SLN).
  - c. Infrastruktur.
  - d. Konten pembelajaran.
  - e. Strategi interaksi/komunikasi pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran.
3. Kelebihan e-learning.
  - a. Tersedianya fasilitas e-moderating dimana pengajar dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat, dan waktu.
  - b. Pengajar dan siswa dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet.
  - c. Siswa dapat belajar (re-view) bahan ajar setiap saat dan dimana saja apabila diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
  - d. Baik pengajar maupun siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak.
  - e. Berubahnya peran siswa dari yang pasif menjadi aktif.
  - f. Relatif lebih efisien. Misalnya bagi mereka yang tinggal jauh dari Perguruan Tinggi atau sekolah konvensional dapat mengaksesnya.
4. Kelemahan e-learning.
  - a. Pembelajar yang tidak termotivasi dan perilaku belajar yang buruk akan terbelakang atau tertinggal dalam pembelajaran.
  - b. Pembelajar dapat merasakan terisolasi dan bermasalah dalam interaksi sosial.
  - c. Pengajar tidak mungkin dapat menyediakan waktu pada saat dibutuhkan.
  - d. Koneksi internet yang lambat dan tidak handal dapat menimbulkan rasa frustrasi.
  - e. Beberapa subjek atau mata kuliah bisa saja sulit direalisasikan dalam bentuk e-learning.
  - f. Pembelajar harus menyediakan waktu untuk mempelajari software atau aplikasi e-learning sehingga dapat mengganggu beban belajarnya.

5. Model pembelajaran dalam e-learning.
- Model Adjunct.  
Dalam model ini *e-learning* digunakan untuk menunjang sistem pembelajaran tatap muka di kelas.
  - Model Mixed atau *Blended*.  
Model ini menempatkan *e-learning* menjadi bagian tidak terpisahkan dari pembelajaran.
  - Model Daring Penuh/*Fully Online*.  
Dalam model ini *e-learning* digunakan untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

### Rubrik Penilaian

a. Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

No.	Point Penilaian	Skor	Jumlah Skor
1	Meningkatkan kualitas pembelajaran	10	20
	Membantu dalam meningkatkan proses belajar siswa dan sebagai solusi dalam pemenuhan tuntutan global akan perkembangan arus informasi	10	
2	Perangkat keras ( <i>hardware</i> ). Perangkat lunak ( <i>software</i> ).	10	20
	Infrastruktur. Konten pembelajaran. Strategi interaksi/komunikasipemanfaatan e - learning dalam pembelajaran	10	
3	Berkomunikasi secara mudah. Menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet. Siswa dapat belajar (me-review) bahan ajar setiap saat.	10	20
	Dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak. Berubahnya peran siswa dari yang pasif menjadi aktif. Relatif lebih efisien.	10	
4	Pembelajar yang tidak termotivasi dan perilaku belajar yang buruk akan terbelakang atau tertinggal dalam pembelajaran. Pembelajar merasakan terisolasi dan bermasalah dalam interaksi sosial.	10	20

	Pengajar tidak mungkin dapat menyediakan waktu pada saat dibutuhkan.		
	Koneksi internet yang lambat dan tidak handal dapat menimbulkan rasa frustrasi. Beberapa subjek atau mata kuliah bisa saja sulit direalisasikan dalam bentuk e-learning. Pembelajar menyediakan waktu untuk mempelajari software atau aplikasi e-learning sehingga dapat mengganggu beban belajarnya.	10	
5	Model Adjunct. Model Mixed atau <i>Blended</i> .	10	20
	Model Daring Penuh/ <i>Fully Online</i> .	10	

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan).

NO.	ASPEK ETIKA PROFESI	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Tanggung jawab	Kurang bertanggung jawab Cukup bertanggung jawab Bertanggung jawab Sangat bertanggung jawab	10 20 30 40
2.	Integritas	Kurang berintegritas Cukup berintegritas Berintegritas Sangat berintegritas	10 20 30 40
3.	Objektivitas	Kurang objektif Cukup objektif Objektif Sangat objektif	10 20 30 40
4.	Kemahiran	Kurang mahir Cukup mahir Mahir Sangat mahir	10 20 30 40

c. Pedoman Penskoran (Sikap).

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Religius	Melakukan 4 rutinitas sebelum memulai pelajaran (menjawab salam, berdo'a, tadarus, membaca Asmaul Husna).	40
		Melakukan 3 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	30
		Melakukan 2 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	20
		Melakukan 1 rutinitas sebelum memulai pelajaran.	10
2		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri	40

	Jujur	Mengerjakan ulangan secara mandiri namun tugas tidak dikerjakan sendiri.	30
		Mengerjakan ulangan dan tugas secara mandiri. Mencontek saat ulangan dan tugas dikerjakan secara mandiri.	20
		Mencontek saat ulangan dan tugas tidak dikerjakan sendiri.	10
3	Disiplin	Selalu bertindak disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan tidak pernah terlambat sesuai dengan tata tertib.	40
		Selalui berupaya untuk disiplin dalam berpakaian, tepat waktu melaksanakan tugas, dan berusaha tidak terlambat sesuai dengan tata tertib.	30
		Bertindak kurang disiplin dalam berpakaian, tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan lebih dari lima kali terlambat.	20
		bertindak tidak disiplin dalam berpakaian, selalu tidak tepat waktu melaksanakan tugas, dan sering terlambat.	10
	Soapan Satun	Selalu bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	40
		Selalu berupaya untuk bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, sopan dalam berpakaian, serta berupaya melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	30
		Sering bertindak kurang santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, kurang sopan dalam berpakaian, serta jarang melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	20
		Tidak mau bertindak santun dalam bersikap dan berbicara dengan guru/pegawai dan siswa lain, tidak sopan dalam berpakaian, serta tidak mau melaksanakan budaya senyum, sapa dan salam.	10
4	Tanggung Jawab.	Selalu melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan melakukan upaya maksimal untuk hasil terbaik.	40
		Berupaya melaksanakan tugas dengan penuh kesadaran dan dengan hasil yang baik.	30
		Melaksanakan tugas apabila diminta dan dengan pamrih/ ancaman sanksi.	20
		Sering tidak melaksanakan tugas.	10

Nilai akhir =  $\Sigma$  skor x 5

Kualifikasi Nilai

NILAI AHIR	KUALIFIKASI
0 – 20	Sangat Kurang
21 – 40	Kurang
41 – 60	Cukup
61 – 80	Baik
81 – 100	Sangat Baik

Mengetahui,  
Guru Pembimbing



**Ari Purnomo Aji, S.Pd**  
NBM. 1 185 932

Yogyakarta, Agustus 2014  
Mahasiswa PPL



**Zein Syahida Kusuma Putra**  
NIM. 11520241002

## **TUGAS XI MM 2**

### **TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Pentunjuk :

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 2 siswa.
2. Kerjakan soal dibawah ini pada MS Word.
3. Soal ditulis kembali.
4. Kerjakan secara berurutan sesuai nomor.
5. Kumpulkan tugas anda pada ahir jam pelajaran.

Soal :

1. Jelaskan yang dimaksud dengan animasi stop motion?
2. Jelaskan bentuk perkembangan dari animasi stop motion?
3. Jelaskan dan beri contoh jenis-jenis animation di bawah ini :
  - a. Tanah Liat (Clay).
  - b. Guntingan ( Cutout).
  - c. Gambar (Graphic).
  - d. Aktor Hidup (Pixilation).
  - e. Wayang (Puppet).
  - f. Bayangan (Silhouette).
4. Jelaskan yang dimaksud dengan frame?
5. Bagaimana penggunaan frame dalam membuat animasi stop motion?
6. Sebutkan macam-macam software yang digunakan untuk membuat sebuah animasi stop motion!

----- S E M O G A   S U K S E S -----

## **TUGAS XI MM 2**

### **PERENCANAAN ANIMASI STOP MOTION**

**PETUNJUK :**

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 5 siswa.
2. Kerjakan tugas secara berkelompok.
3. Tuliskan nama anggota kelompok anda pada bagian pojok kanan atas.

**SOAL :**

1. Buat di kertas mengenai konsep dari proyek stop motion yang ingin anda kerjakan.
2. Tulis tema atau pesan apa yang ingin disampaikan melalui stop motion tersebut.
3. Tulis nama-nama tokoh dalam animasi stop motion yang anda akan buat.
4. Tentukan bahan apa yang ingin Anda gunakan sebagai modelnya (bisa papercraft, Lego, action figure, atau bahan-bahan sederhana lainnya).
5. Tulis daftar semua lagu pengiring dan atau efek suara (sound effect) yang sesuai dengan stop motion yang dibuat.
6. Tulis garis besar dari cerita tiap-tiap adegan (storyboard).

----- S E M O G A   S U K S E S -----



**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

***Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi***

Kls : XI MM 2

Adobe Flash

3 x 40 menit

### A. Kompetensi

Setelah melaksanakan praktikum pada minggu ini, siswa diharapkan dapat :

1. Membuat animasi stop motion.
2. Menyajikan animasi stop motion.

### B. Dasar Teori

Stop motion

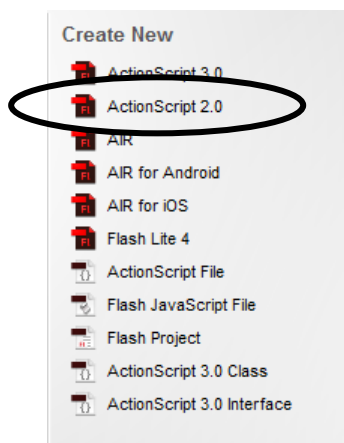
Stop motion berasal dari dua kata stop yang berarti berhenti dan motion yang berarti gerakan. Jadi animasi stop motion adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan. Teknik ini menggunakan prinsip frame to frame, seperti animasi dua dimensi. Serangkaian frame menciptakan ilusi gerak yang dijalankan sebagai urutan kontinyu. Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur frame per frame gambar. Yang membedakan adalah cara menghidupkannya / animatannya.

### C. Langkah Kerja

#### 1. Membuat animasi stop motion.

Pada praktikum kali ini anda diminta membuat animasi stop motion kemudian disimpan menjadi file video dengan format \*avi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi adobe flash.
- b. Pilihlah actionscrip 2.0 pada Create New.



Gambar 1. Menu ActionScrip 2.0



**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

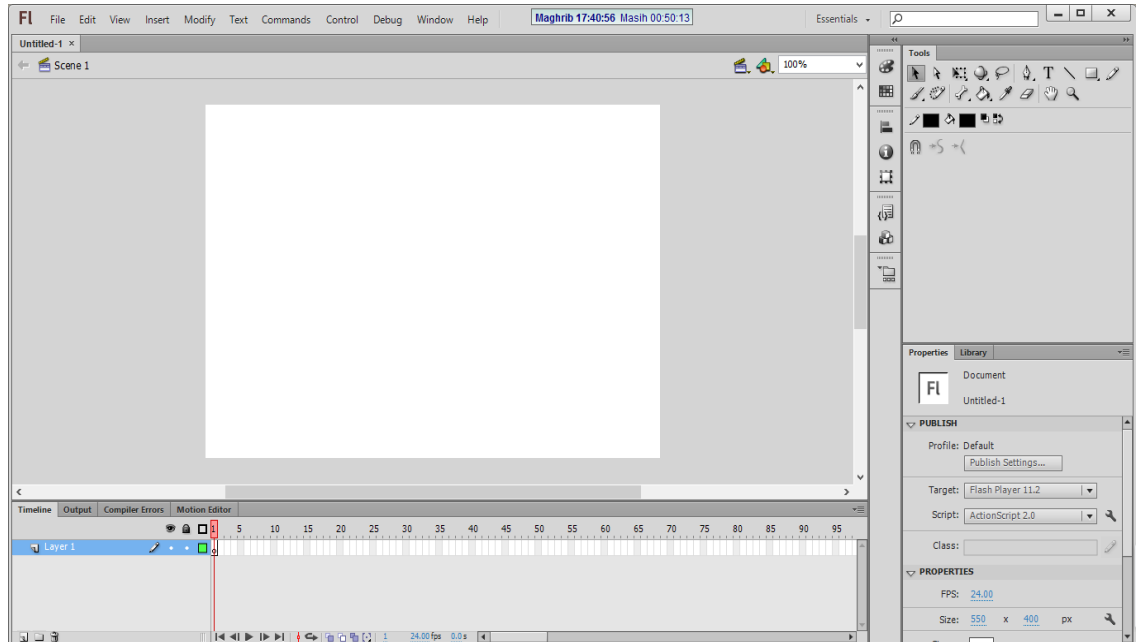
***Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi***

Kls : XI MM 2

Adobe Flash

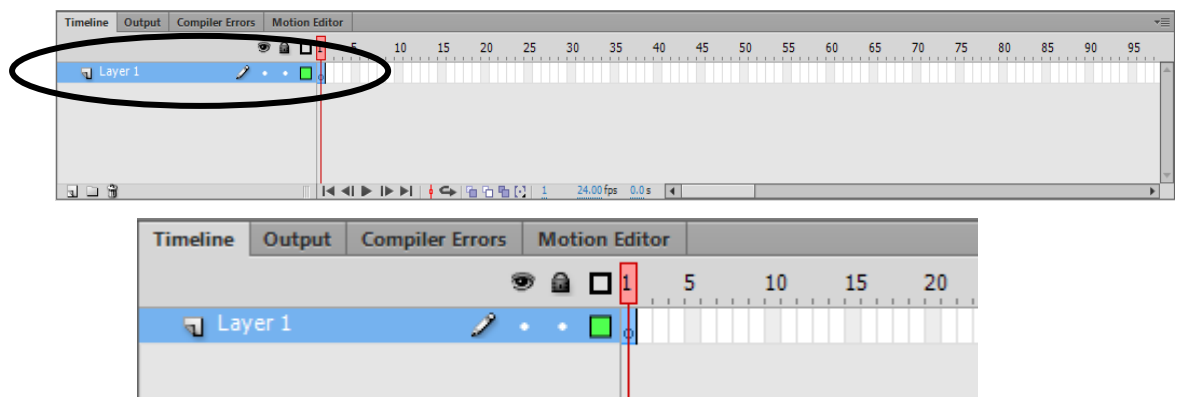
3 x 40 menit

- c. Maka akan muncul tampilan lembar kerja seperti gambar dibawah ini dan terdapat 1 buah layer pada *timeline* bernama layer 1.



Gambar 2. Tampilan area kerja pada Adobe Flash.

- d. Layer digunakan untuk meletakkan objek pada stage. Untuk mengakses objek-objek dalam sebuah layer bisa anda gunakan klik mouse pada layer yang bersangkutan. Nama layer dengan latar berwarna biru menyatakan layer yang sedang terpilih. Atas dasar itu maka biasanya nama layer mendeskripsikan objek-objek yang terletak di dalamnya.



Gambar 3. Tampilan area *timeline* pada Adobe Flash.



**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

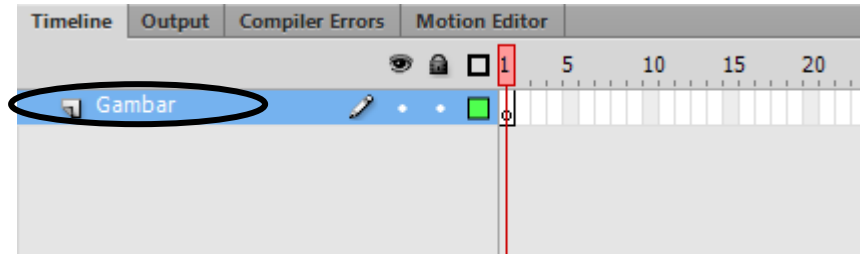
***Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi***

Kls : XI MM 2

Adobe Flash

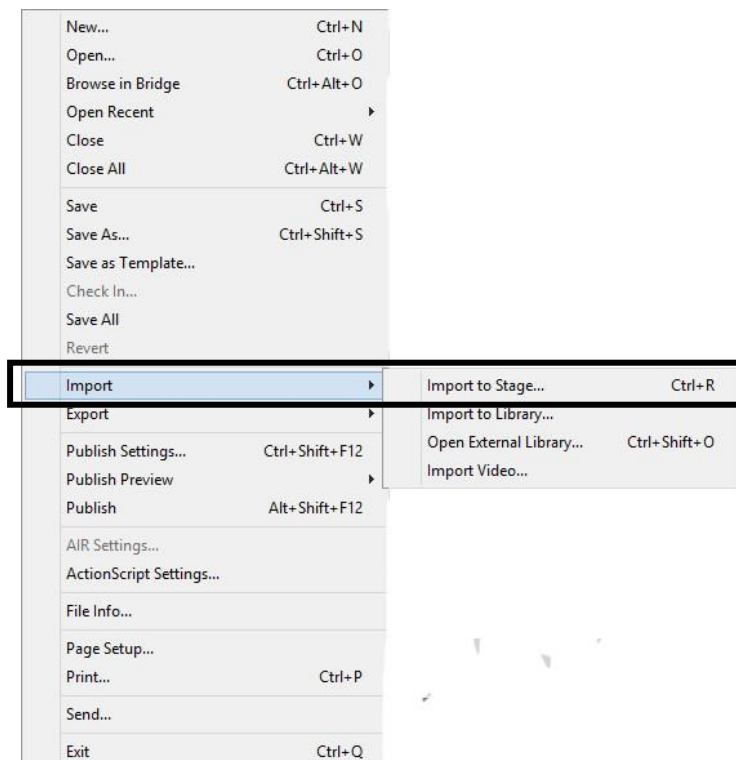
3 x 40 menit

- e. Gantilah nama layer dengan cara mengklik ganda pada nama (teks nama) layer yang bersangkutan. Ubahlah nama Layer 1 menjadi gambar.



Gambar 3. Mengganti nama layer pada Adobe Flash.

- f. Secara default setiap layer memiliki 1 buah keyframe (bulatan pada *timeline*) yang masing-masing terletak pada frame ke-1. Keyframe inilah yang merupakan representasi titik waktu tempat meletakkan objek (dilihat dari sudut pandang waktu tampil).
- g. Importlah gambar yang sudah anda buat dirumah. Caranya pilih terlebih dahulu layer gambar (dengan mengklik namanya), lalu pilih file → import → import to stage (Gambar 4).



Gambar 4. Tampilan menu *import* pada Adobe Flash.



**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

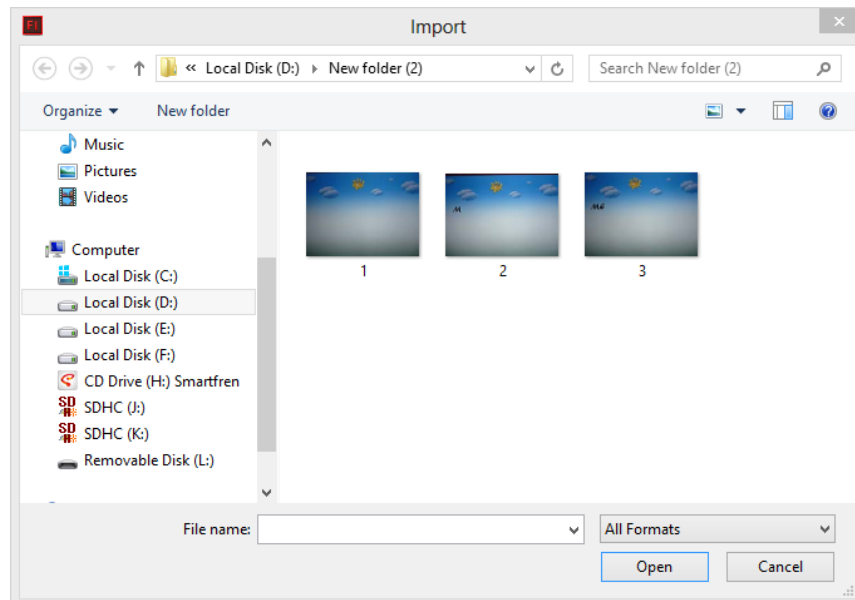
*Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi*

Kls : XI MM 2

Adobe Flash

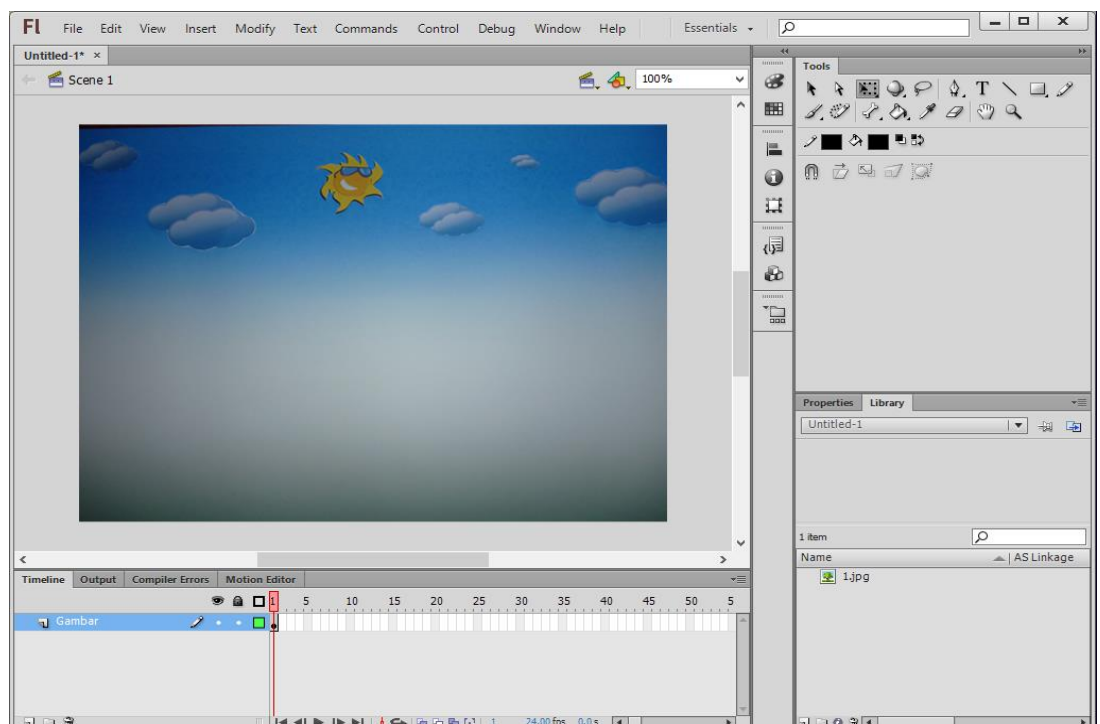
3 x 40 menit

- h. Lalu akan muncul kotak dialog dimana anda diminta untuk memilih salah satu file yang akan diimport (Gambar 5).



Gambar 5. Tampilan kotak dialog pada Adobe Flash.

- i. Setelah anda berhasil import salah satu gambar, maka akan ditampilkan pada lembar kerja adobe flash anda (Gambar 6).



Gambar 6. Gambar urutan 1 pada layer gambar.




**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

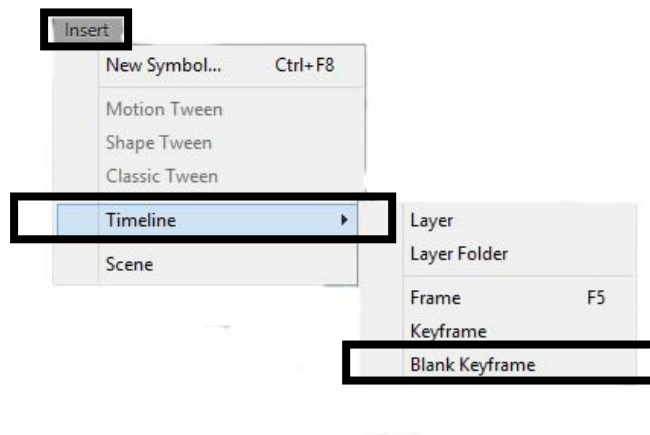
***Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi***

Kls : XI MM 2

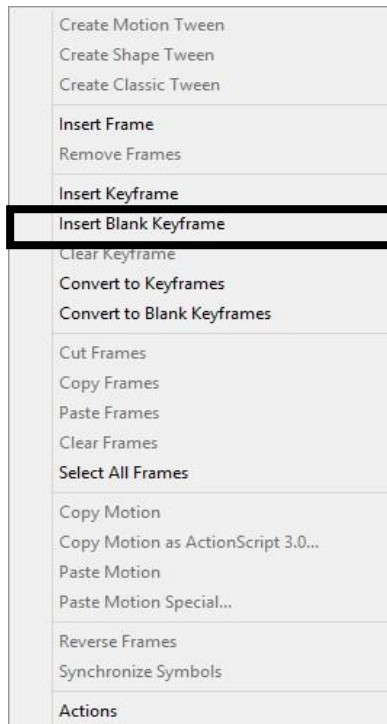
Adobe Flash

3 x 40 menit

- j. Ubahlah ukuran gambar agar sesuai dengan lembar kerja pada adobe flah anda dengan menggunakan free transform tools (  ) dengan cara menarik sisi dari setiap gambar yang anda import atau gunakan bantuan *software* lain untuk merize gambar anda.
- k. Menambah blank keyframe pada frame ke-2. Caranya pilih tepat pada frame ke-2 pada timeline lalu Insert → Timeline → Blank keyframe atau klik kanan insert blank keyframe (Gambar 7 / Gambar 7.1).



Gambar 7. Tampilan menu *insert* pada Adobe Flash.



Gambar 7.1. Tampilan menu *insert* pada Adobe Flash.



**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

*Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi*


Kls : XI MM 2

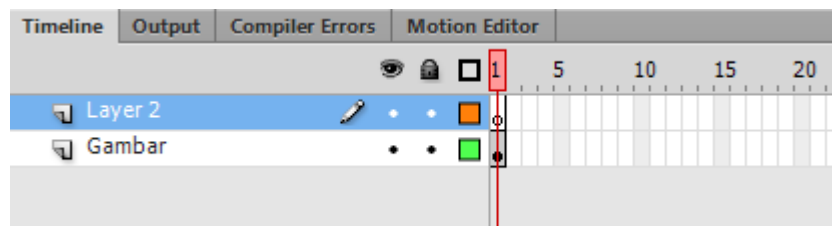
Adobe Flash

3 x 40 menit

1. Lakukan perintah yang sama seperti point g, j, k sesuai dengan kebutuhan anda.

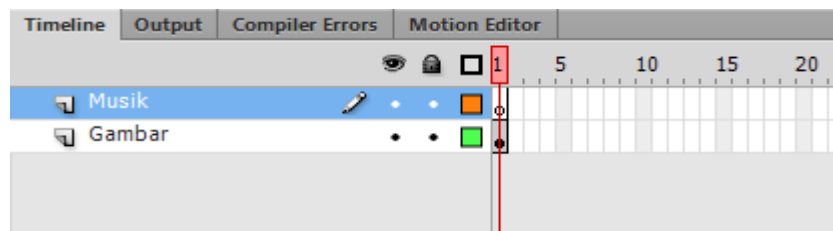
**2. Memasukan musik pada animasi stop motion.**

- a. Tambahkan 1 buah layer pada dokumen menggunakan icon  yang berada pada bagian pojok kiri bawah panel timeline. Gunakan icon Tambah layer. Hasilnya akan diberikan sebuah layer dengan nama Layer 2.



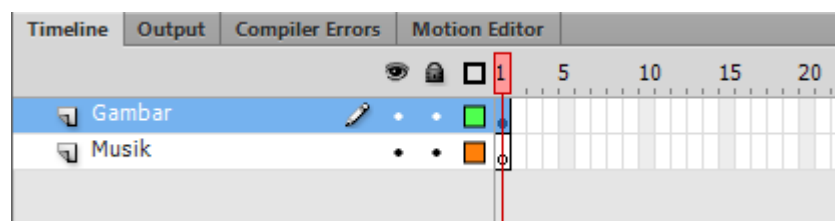
Gambar 8. Menambah layer pada Adobe Flash.

- b. Gantilah nama layer dengan cara mengklik ganda pada nama (teks nama) layer yang bersangkutan. Ubahlah nama Layer 2 menjadi musik.



Gambar 9. Mengubah nama layer pada Adobe Flash.

- c. Urutan layer pada panel timeline merupakan representasi urutan lapisan pada stage. Sebagai contoh pada kasus ini, lapisan dari layer pada stage dari atas ke bawah adalah Gambar, Musik.



Gambar 10. Mengubah urutan layer pada Adobe Flash.

- d. Untuk mengimport musik tekan File → Import → import to library.



**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

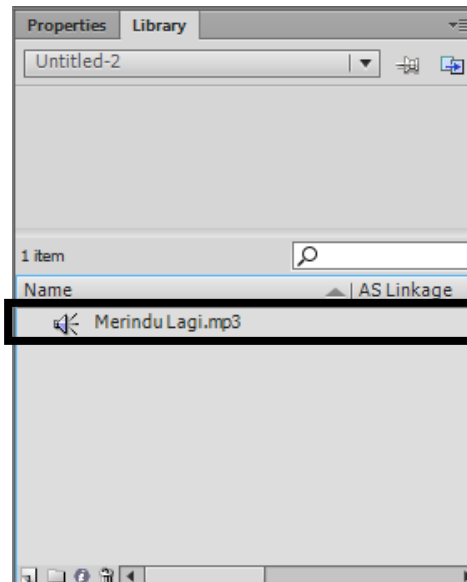
***Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi***

Kls : XI MM 2

Adobe Flash

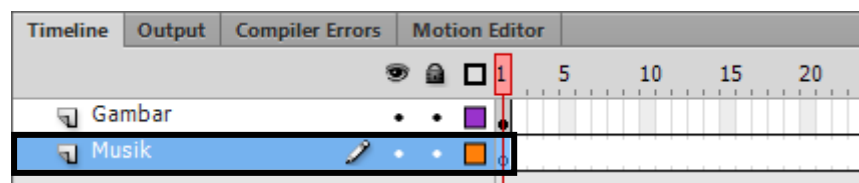
3 x 40 menit

- e. Pilih suara yang akan anda import. Format file yang bisa anda masukan adalah WAV (Windows), AIFF (Macintosh), MP3 (Windows/Macintosh), Setelah anda pilih lalu tekan Open.



Gambar 11. Tampilan musik pada library Adobe Flash.

- f. Pilihlah blank keyframe pada layer musik dengan cara mengklik pada bagian bulatan kosong frame ke-1 pada layer yang bersangkutan (Gambar 12).



Gambar 12. Tampilan memilih layer pada Adobe Flash.

- g. Lalu pilih properties pada bagian kanan library atau tekan Ctrl+F3 untuk memunculkan panel properties.
- h. Ubah sound di panel properties ke nama suara yang anda import. Di bawah sound, ada effect dan sync yang berfungsi :



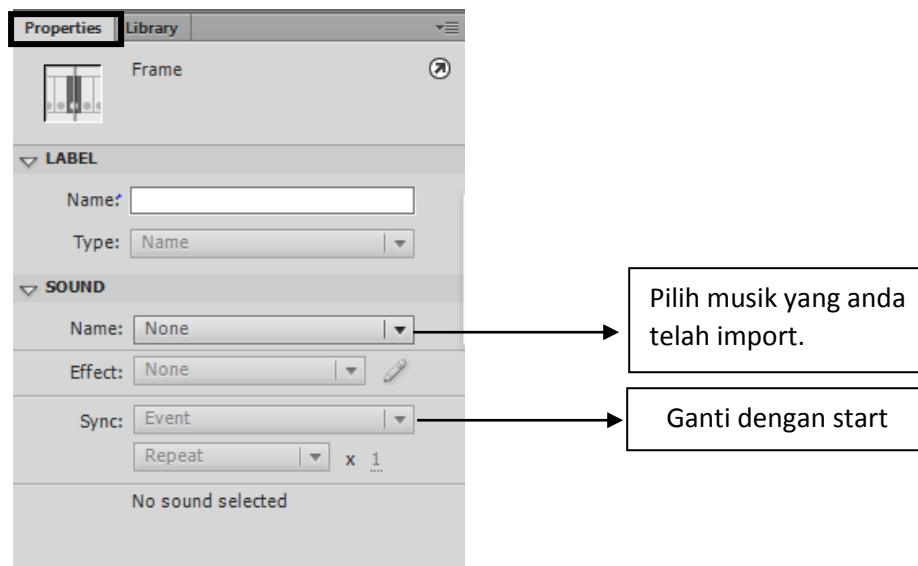
**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

*Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi*

Kls : XI MM 2

Adobe Flash

3 x 40 menit



Gambar 13. Tampilan pannel properties pada Adobe Flash.

**Keterangan effect :**

- None : Tidak ada efek yang di aktifkan.
- Left Channel : Suara akan terdengar di speaker sebelah kiri saja.
- Right Channel : Suara akan terdengar di speaker sebelah kanan saja.
- Fade Left to Right : Suara akan terdengar dari speaker sebelah kiri ke speaker sebelah kanan.
- Fade Right to Left : Suara akan terdengar dari speaker sebelah kanan ke speaker sebelah kiri.
- Fade In : Volume suara akan semakin meningkat secara bertahap selama suara dimainkan.
- Fade Out : Volume suara akan semakin menurun secara bertahap selama suara dimainkan.

**Keterangan sync :**

- Event : suara akan dimainkan sampai selesai jika jumlah frame adalah 1 atau jumlah frame sama dengan panjang suara.
- Start : suara akan dimainkan sampai selesai.
- Stop : suara tidak akan dimainkan.
- Stream : suara akan dimainkan sesuai dengan jumlah maksimal frame di timeline.



**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

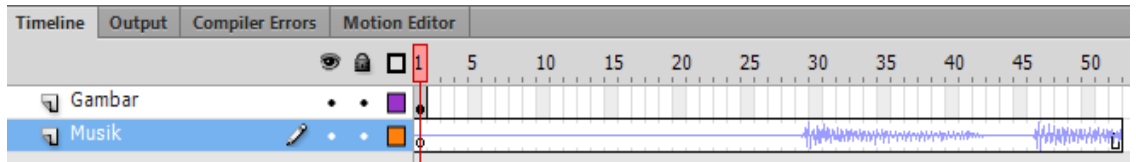
*Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi*

Kls : XI MM 2

Adobe Flash

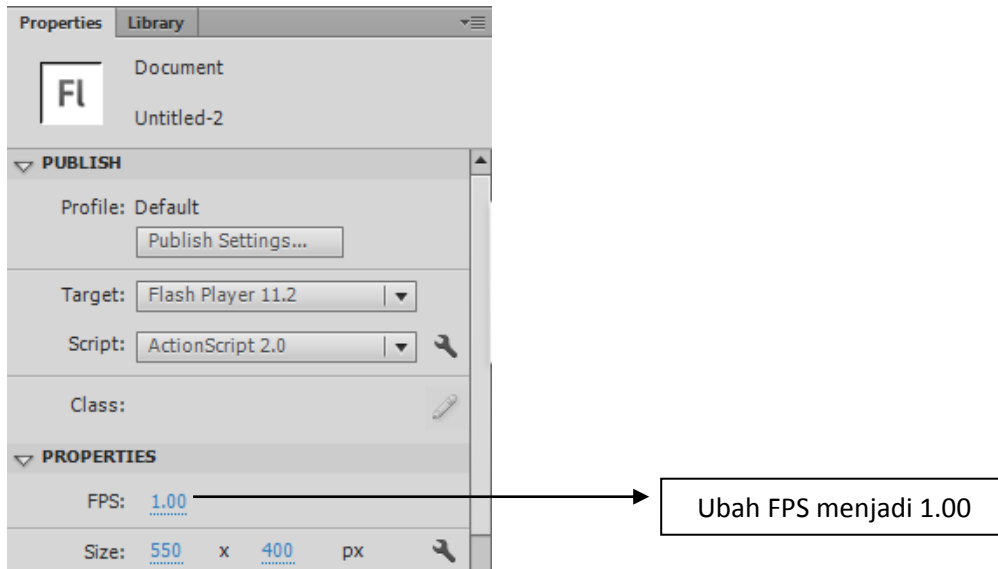
3 x 40 menit

- Repeat : berapa banyak suara dimainkan.
- Loop : suara akan dimainkan secara terus menerus.



Gambar 14. Tampilan frame yang sudah terdapat suara didalamnya.

- Atur FPS (Frame rate persecond) pada jendela properties dengan cara :
  - Klik sembarang pada lembar kerja adobe flash anda.
  - Atur FPS pada jendela properties ( Pada bagian kanan bawah).



Gambar 15. Mengatur FPS.

- Jika sudah selesai mengaturnya tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya.

### 3. Menyimpan file

- Klik file – export – export movie, lalu pilih lokasi penyimpanan, di file name isikan judul yang anda inginkan, dan di Save As Type pilih \*avi



# SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA

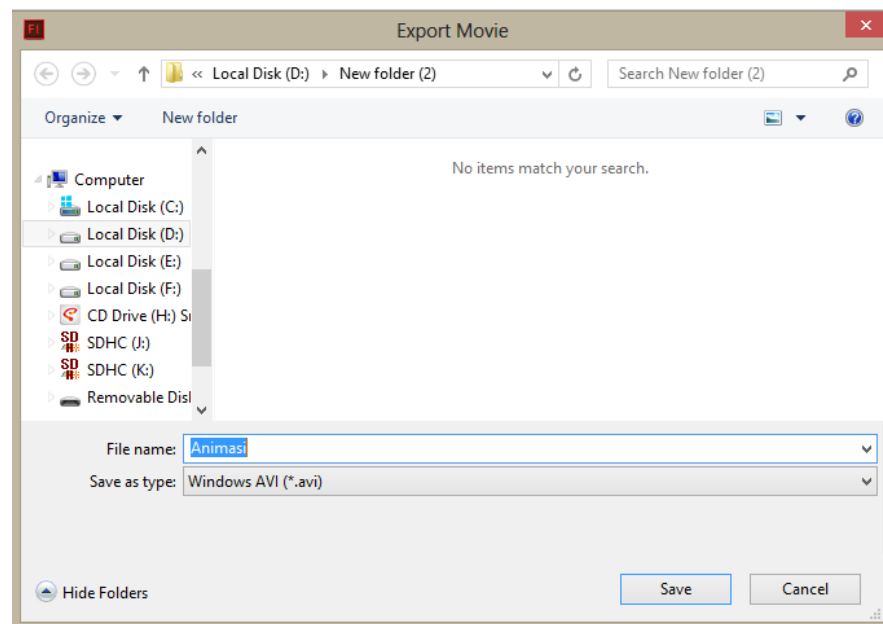
## PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

### *Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi*

Kls : XI MM 2

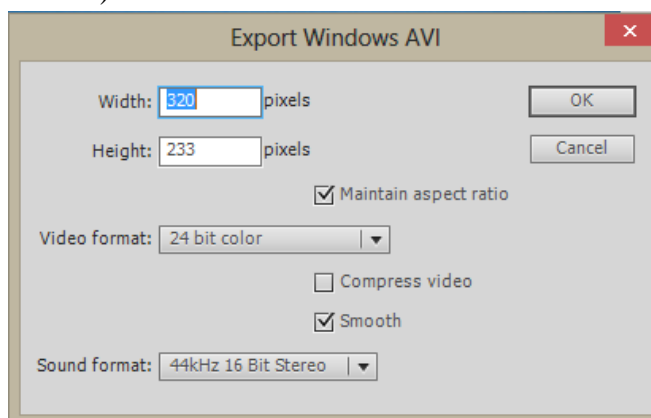
Adobe Flash

3 x 40 menit



Gambar 16. Tampilan kotak dialog pada Adobe Flash.

b. Klik OK (Gambar 17)



Gambar 17. Tampilan kotak dialog export pada Adobe Flash.

c. Selesai dan untuk melihat hasilnya silahkan cari dimana anda menyimpan file anda tadi

#### **D. Tugas Kelompok.**

- Buatlah animasi stop motion dari rancangan minggu lalu dan bahan yang sudah anda persiapkan dari rumah.
- Kemudian buatlah laporan berupa penjelasan langkah-langkah yang kalian kerjakan beserta screenshotnya.



**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

***Labsheet Teknik Animasi 2 Dimensi***

Kls : XI MM 2

Adobe Flash

3 x 40 menit

- Dimasukkan dalam folder yang berisi : **satu folder berisi foto atau gambar asli, animasi Stop motion yang sudah jadi, laporan praktikum.**
- Format nama folder foto atau gambar asli: Asli\_nama anggota kelompok.
- Format animasi stop motion : Animasi\_nama anggota kelompok.
- Format laporan : Laporan \_ nama anggota kelompok.
- Format folder : Tugas Animasi\_ nama anggota kelompok.

----- S E M O G A   S U K S E S -----

# TUGAS

## SIMULASI DIGITAL

Pentunjuk :


1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa.
2. Kerjakan soal dibawah ini pada MS Word.
3. Soal ditulis kembali.
4. Kerjakan secara berurutan sesuai nomor.

Soal :

Bayangkan kelompok anda merupakan pegawai sebuah perusahaan yang berdomisili di Yogyakarta.

Pada suatu waktu pimpinan perusahaan meminta kelompok anda untuk memperluas jaringan perusahaan ke negara lain, memperkenalkan perusahaan anda, dan meyakinkan perusahaan calon mitra usaha di negara lain tersebut untuk bekerja sama dengan perusahaan anda. Sebagai seorang karyawan, anda dituntut untuk bekerja dalam waktu yang cepat, tepat, dan tanpa mengeluarkan dana yang tidak perlu.

1. Silakan menentukan nama perusahaan, produk, dan negara asal perusahaan anda.
2. Buatlah media promosi sederhana mengenai perusahaan anda, media dapat berupa tulisan, brosur, maupun paparan.
3. Tuliskan langkah-langkah yang akan dilakukan oleh kelompok anda untuk mendapatkan mitra usaha di luar Indonesia.
  - a. Silakan berdiskusi dan rangkum dalam file paparan mengenai hal-hal berikut. Sebutkan paling tidak 3 jenis dan metode komunikasi yang dapat anda gunakan, sebutkan kelebihan dan kelemahan masing-masing jenis dan metode.
  - b. Silakan berdiskusi dengan anggota kelompok, seberapa pentingkah komunikasi daring terhadap kemajuan teknologi saat ini, berikan buktinya.
  - c. Berdasarkan fakta dan perkembangan teknologi saat ini, seperti apakah bentuk dan teknologi komunikasi daring pada masa yang akan datang?

	<b>SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA</b> <b>KELAS X</b>	
	<b><i>Labsheet Simulasi Digital</i></b>	
	<b>Kls : X</b>	<b>Google Drive</b>

### A. Kompetensi

Setelah melaksanakan praktikum pada minggu ini, siswa diharapkan dapat:

1. Menggunakan email dengan gmail sebagai media komunikasi dengan benar.
2. Menggunakan google drive sebagai media komunikasi dengan benar.
3. Menggunakan hangout sebagai media komunikasi dengan benar.

### B. Dasar Teori

Google Drive.

Google Drive adalah layanan penyimpanan daring milik Google yang diluncurkan pada 24 April 2012. Layanan ini merupakan ekstensi dari Google Docs dan akan mengganti URL docs.google.com dengan drive.google.com setelah diaktifkan. Google Drive memberikan layanan penyimpanan gratis sebesar 5 GB dan dapat ditambahkan dengan pembayaran tertentu. Dengan fitur unggulan yang sama seperti Dropbox, yaitu sinkronisasi data melalui folder khusus di dalam desktop atau lebih dikenal dengan Desktop Sync Clients.


### C. Langkah Kerja

#### **Menggunakan google drive document.**

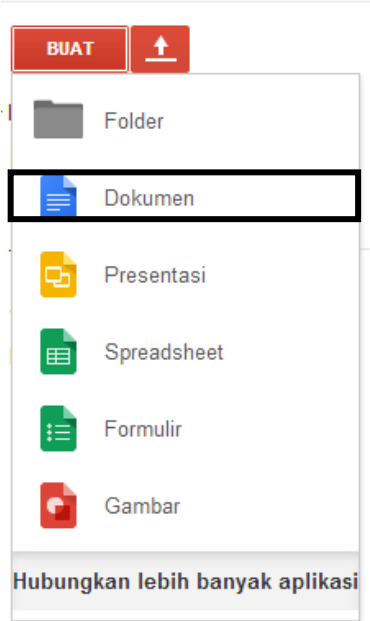
Pada praktikum ini anda diminta membuat dan mengeksplorasi google drive, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Bukalah browser anda, lalu ketikkan terlebih dahulu “google.com” dan search “google drive”. Maka pada baris paling atas akan muncul Google Drive, lalu klik. Dan akan muncul tampilan seperti dibawah ini, masukkan email kalian yang sudah dibuat pada minggu lalu . Jika belum mempunyai email “Gmail”, maka registrasi lah terlebih dahulu, atau klik daftar pada pojok kanan atas tampilan tersebut. Karena google drive hanya bisa diakses dengan menggunakan email resmi google, yaitu google mail (gmail). Lalu ketikkan password kalian, dan klik masuk.

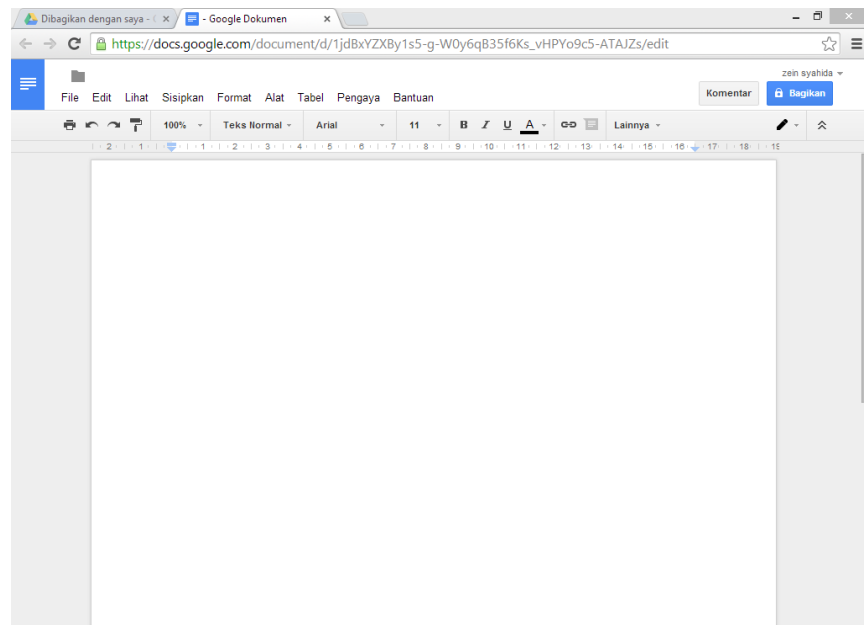


	<b>SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA</b> <b>KELAS X</b>	
	<b><i>Labsheet Simulasi Digital</i></b>	
	Kls : X	Google Drive

### Drive



- Nah, setelah muncul tampilan Dokumen seperti dibawah ini, seperti tampilan Microsoft Word.



- Silahkan anda buat judul untuk dokumen anda dengan cara klik pada tulisan “Dokumen tanpa judul”.



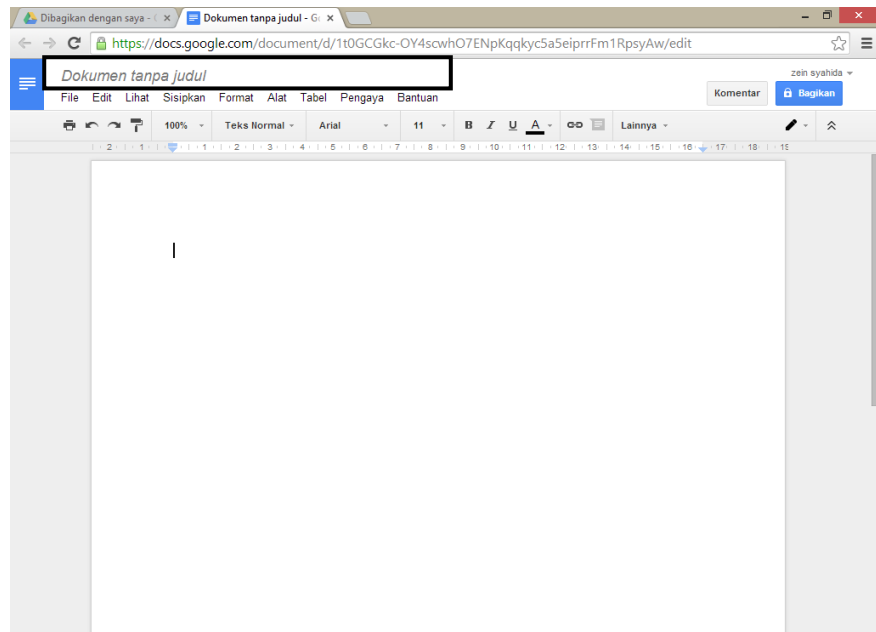
SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA  
KELAS X

*Labsheet Simulasi Digital*

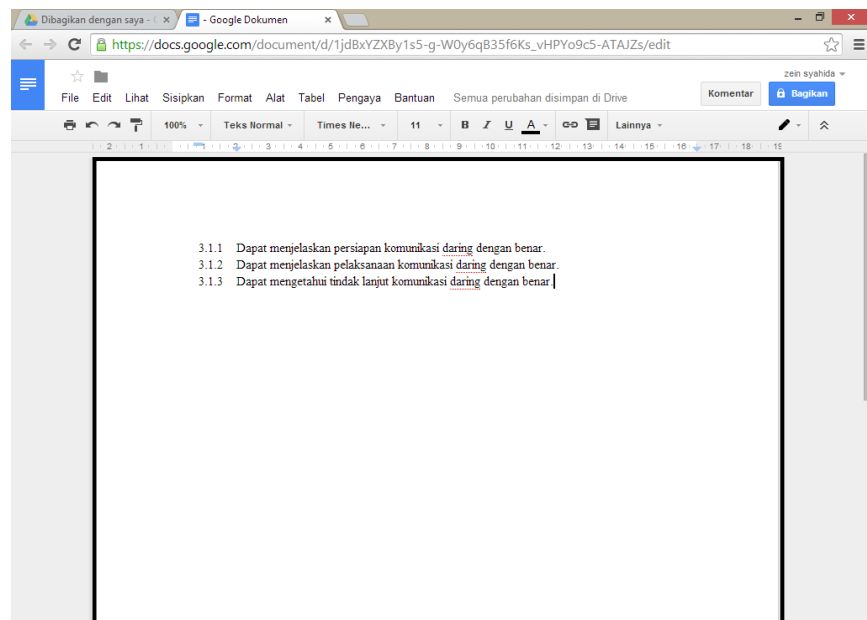
Kls : X

Google Drive

3 x 40 menit




6. Setelah semuanya data sudah anda ketikkan pada word tersebut, maka secara otomatis akan tersimpan secara sendiri, jadi jangan khawatir jika kalian lupa menyimpannya.



7. Jika anda ingin membagikan dokumen anda tersebut, atau share dokumen anda, maka anda tinggal klik tombol BAGIKAN, pada pojok kanan atas. Dan akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Ketikkan email seseorang yang akan kalian ajak sharing, contoh :

zein.syahida.kusuma.putra@gmail.com lalu pilih “Dapat Mengedit”.

Kemudian klik BAGIKAN & SIMPAN.

	<b>SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA</b> <b>KELAS X</b>	
	<b><i>Labsheet Simulasi Digital</i></b>	
	<b>Kls : X</b>	<b>Google Drive</b>

Setelan berbagi



Tautan untuk berbagi (hanya dapat diakses oleh kolaborator)

[https://docs.google.com/document/d/1jdBxYZXBy1s5-g-W0y6qB35f6Ks\\_vHPYo9c5-A](https://docs.google.com/document/d/1jdBxYZXBy1s5-g-W0y6qB35f6Ks_vHPYo9c5-A)

Bagikan tautan melalui:



Siapa yang memiliki akses

	Pribadi - Hanya Anda yang dapat mengakses	<a href="#">Ubah...</a>
	zein syahida (Anda) zein.syahida.kusuma...	Adalah pemiliknya

Undang orang:

Dapat mengedit ▾

Beri tahukan orang lain melalui email - Tambahkan pesan

Kirim salinan kepada saya  
 Tempel item tersebut ke email

Editor dibolehkan untuk menambah orang dan mengubah izin. [\[Ubah\]](#)

8. Jika anda ingin membagikan dokumen anda tersebut, atau share dokumen anda, maka anda tinggal klik tombol BAGIKAN, pada pojok kanan atas. Dan akan muncul tampilan seperti dibawah ini. Pilih URL pada bagian atas atau pilih icon jejaring sosial lain seperti twitter, facebook dan masih banyak yang lainnya.



Setelan berbagi

Tautan untuk berbagi (hanya dapat diakses oleh kolaborator)

[https://docs.google.com/document/d/1jdBxYZXBy1s5-g-W0y6qB35f6Ks\\_vHPYo9c5-A](https://docs.google.com/document/d/1jdBxYZXBy1s5-g-W0y6qB35f6Ks_vHPYo9c5-A)

Bagikan tautan melalui: 

Siapa yang memiliki akses

	Pribadi - Hanya Anda yang dapat mengakses	<a href="#">Ubah...</a>
	zein syahida (Anda) zein.syahida.kusuma...	Adalah pemiliknya

Undang orang:

Dapat mengedit ▾


Beri tahukan orang lain melalui email - Tambahkan pesan

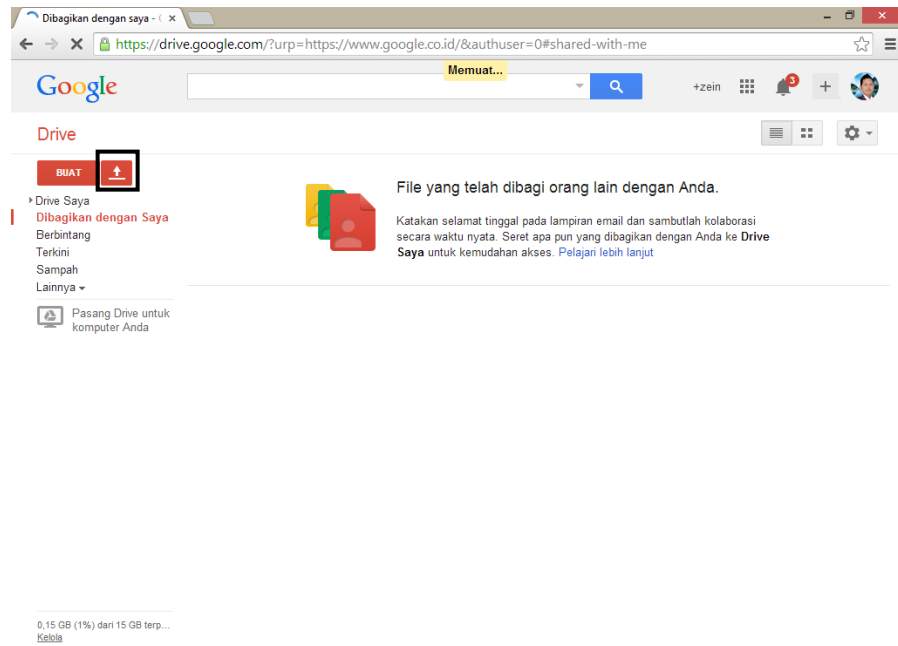
Kirim salinan kepada saya  
 Tempel item tersebut ke email

Editor dibolehkan untuk menambah orang dan mengubah izin. [\[Ubah\]](#)

### Untuk megupload File

1. Setelah anda berhasil login dan **Google Drive** sudah aktif anda bisa langsung Upload File / folder seperti gambar di bawah ini:

	<b>SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA</b> <b>KELAS X</b>	
	<b><i>Labsheet Simulasi Digital</i></b>	
	Kls : X	Google Drive



2. Pilihlah file yang akan anda upload ke dalam google drive.

#### D. Tugas Kelompok II

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 2 siswa.
2. Cobalah eksplor/jelaskan semua fitur dalam google drive seperti Folder, Dokumen, Presentasi, Spreadsheet, Formulir, Gambar dan fitur yang lain.
3. Buatlah laporan berupa penjelasan langkah-langkah yang anda kerjakan beserta screenshootnya (**Screenshoot merupakan gambar asli dari tahap-tahap yang anda lakukan bukan mencari dari internet**).
4. Susunan Laporan :
  - Halaman sampul.
  - Laporan berupa penjelasan langkah-langkah yang anda kerjakan beserta screenshootnya
5. Format Laporan
  - **Sampul Pembuatan Laporan**
    - Judul Laporan.
      - Font : Time New Roman.
      - Size : 16.
      - Spasi : 1,5
    - Nama dan No. Absen.
    - Kelas.



**SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA**  
**KELAS X**

***Labsheet Simulasi Digital***

Kls : X

Google Drive

3 x 40 menit

Font : Time New Roman.

Size : 12.

Spasi : 1,5

- Nama dan Tempat Sekolah.

- Tahun.

Font : Time New Roman.

Size : 16.

Spasi : 1,5

➤ **Ukuran Kertas.**

a. Kertas : A4.

c. Font : Time New Roman.

d. Size : 12.

e. Spasi : 1,5

f. Margin :

Atas : 4 cm

Kiri : 4 cm

Bawah : 3 cm

Kanan : 3 cm


h. Nomor Halaman

- Letak di kanan atas

- Angka 1,2, dst. Mulai dari setelah halaman sampul hingga selesai.

6. Format nama laporan : Tugas2\_nama siswa1\_nama siswa2\_kelas.

----- S E M O G A S U K S E S -----

	<b>SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA</b> <b>KELAS X</b>		
	<b><i>Labsheet Simulasi Digital</i></b>		
	Kls : X	Hangout	3 x 40 menit

### A. Tugas Kelompok

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 2 siswa.
2. Cobalah eksplor/jelaskan semua fitur hangout dari mulai login hingga proses penggunaannya. Jelaskan setiap langkah secara detail.
3. Buatlah laporan berupa penjelasan semua fitur dari mulai login hingga proses penggunaannya yang anda kerjakan beserta screenshotsnya (**Screenshot merupakan gambar asli dari tahap-tahap yang anda lakukan bukan mencari dari internet**).
4. Susunan Laporan :
  - Halaman sampul.
  - Laporan berupa penjelasan tahap-tahap yang anda kerjakan beserta screenshot.

#### 5. Format Laporan.

##### ➤ **Sampul Laporan**

- Judul Laporan.

Font : Time New Roman.

Size : 16.

Spasi : 1,5

- Nama dan No. Absen.

- Kelas.

Font : Time New Roman.

Size : 12.

Spasi : 1,5

- Nama dan Tempat Sekolah.

- Tahun.

Font : Time New Roman.

Size : 16.

Spasi : 1,5

##### ➤ **Ukuran Kertas.**

a. Kertas : A4.


c. Font : Time New Roman.

d. Size : 12.

e. Spasi : 1,5

f. Margin :

Atas : 4 cm

	<b>SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA</b>		
	<b>KELAS X</b>		
	<b><i>Labsheet Simulasi Digital</i></b>		
	<b>Kls : X</b>	<b>Hangout</b>	<b>3 x 40 menit</b>

Kiri : 4 cm

Bawah : 3 cm

Kanan : 3 cm

h. Nomor Halaman

- Letak di kanan atas

- Angka 1,2, dst. Mulai dari setelah halaman sampul hingga selesai.

6. Format nama laporan : Tugas 3\_nama siswa1\_nama siswa2\_kelas.

----- S E M O G A   S U K S E S -----

## TUGAS X A

### PETUNJUK :

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 2 siswa.
2. Kerjakan tugas secara berkelompok.
3. Tuliskan nama anggota kelompok anda pada halaman bagian awal.
4. Kerjakan dalam MS Word dengan urutan:
  - Halaman Samapul.
  - Penjelasan mengenai tahap pembuatan email hingga berhasil membuat accountemail.
  - Penjelasan mengenai fitur ( seperti : inbox,dll) yang ada dalam account email anda.

### SOAL :

1. Buatlah email dengan menggunakan gmail.  
Email yang anda buat harus menggunakan format : XA>Nama Siswa@gmail.com  
Contoh: XA.Rengga@gmail.com.
2. Jelaskan seluruh tahap dari awal pembuatan email anda hingga berhasil membuat account email disertai dengan **SCREEN SHOOT (CTRL+PRINT SCREEN)** dari setiap tahap yang anda lakukan.
3. Setelah berhasil membuat acoount email, masuklah ke dalam account email anda dan jelaskan seluruh fitur yang ada dalam account email anda disertai dengan screen shoot dari tiap penjelasan.

## TUGAS X B

### PETUNJUK :

1. Buatlah kelompok yang terdiri dari 2 siswa.
2. Kerjakan tugas secara berkelompok.
3. Tuliskan nama anggota kelompok anda pada halaman bagian awal.
4. Kerjakan dalam MS Word dengan urutan:
  - Halaman Samapul.
  - Penjelasan mengenai tahap pembuatan email hingga berhasil membuat accountemail.
  - Penjelasan mengenai fitur ( seperti: inbox,dll) yang ada dalam account email anda.

### SOAL :

1. Buatlah email dengan menggunakan gmail.  
Email yang anda buat harus menggunakan format : XB>Nama Siswa@gmail.com  
Contoh: **XB.Rengga@gmail.com.**
2. Jelaskan seluruh tahap dari awal pembuatan email anda hingga berhasil membuat account email disertai dengan **SCREEN SHOOT (CTRL+PRINT SCREEN)** dari setiap tahap yang anda lakukan.
3. Setelah berhasil membuat acoount email, masuklah ke dalam account email anda dan jelaskan seluruh fitur yang ada dalam account email anda disertai dengan **SCREEN SHOOT (CTRL+PRINT SCREEN)** dari tiap penjelasan.

**DOKUMENTASI PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN  
DI SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA  
PERIODE 1 Juli 2014 – 17 September 2014**



Gambar 1. Gedung SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.



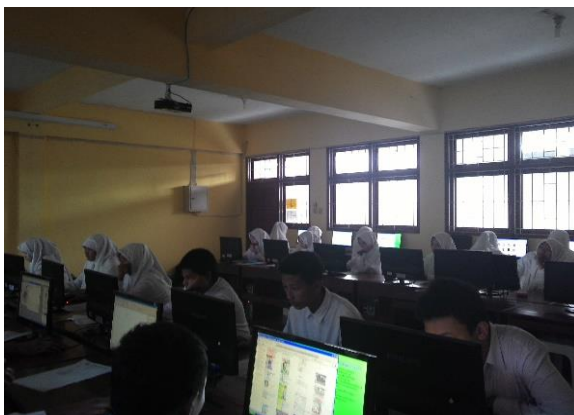
Gambar 2. MOS dan Fortasi



Gambar 3. Pelatihan menghafal Asmaul Husna.



Gambar 4. Upacara HUT RI ke-69



Gambar 5. Proses KBM



Gambar 6. Proses KBM