

LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA

Jalan Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta

Periode 1 Juli 2014 – 17 September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan : Achmad Fatchi, M.Pd



Disusun Oleh:

SIDIK NURCAHYO

11520241011

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 : Sidik Nurcahyo.
NIM : 11520241011
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 Fatchi, M.Pd.
NIP. 19461104 197503 1 001


Octo Avomy S.Pd
NBM. 1 185 931

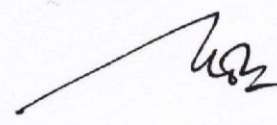
Mengetahui,



Kepala Sekolah
SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta


Drs. H. Supriandono, 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. Ahmad 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. Octo Ayomy, 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

Sidik Nurcahyo

NIM. 11520241011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
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 Simulasi Digital	16
Tabel 3 Pembuatan RPP Mata Pelajaran Jaringan Dasar	18
Tabel 4 Pembuatan RPP Mata Pelajaran Pemrograman Dasar	20
Tabel 5 Pembuatan RPP Mata Pelajaran Sistem Komputer.....	21
Tabel 6 Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Simulasi Digital.....	24
Tabel 7 Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Jaringan Dasar	28
Tabel 8 Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Pemrograman Dasar	33
Tabel 9 Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Sistem Komputer.....	35

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 Agenda Praktik Mengajar.

Lampiran 6 Jadwal Mengajar

Lampiran 7 Kalender Akademik.

Lampiran 8 Silabus Simulasi Digital kelas X.

Lampiran 9 Silabus Jaringan Dasar Kelas X.

Lampiran 10 Silabus Pemrograman Dasar Kelas X.

Lampiran 11 Silabus Sistem Komputer Kelas X.

Lampiran 12 RPP Simulasi Digital Kelas X.

Lampiran 13 RPP Jaringan Dasar Kelas X.

Lampiran 14 RPP Pemrograman Dasar Kelas X.

Lampiran 15 RPP Sistem Komputer Kelas X.

LAPORAN KEGIATAN PPL
PERIODE 2014
SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA

Oleh:

Sidik Nurcahyo

NIM. 11520241011

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 10 pertemuan yang terdiri dari empat mata pelajaran, yaitu Pemrograman dasar, Simulasi digital, Jaringan dasar, dan Sistem Komputer pada kelas XC. Selama praktik PPL, mahasiswa telah membuat 6 RPP dengan rincian 1 RPP Pemrograman Dasar terdiri dari 1 pertemuan, 2 RPP Simulasi Digital terdiri dari 4 pertemuan, 2 RPP Jaringan Dasar terdiri dari 2 pertemuan, dan 1 RPP Sistem Komputer terdiri dari 3 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 praktik 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 10 kali pertemuan untuk XC. 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 dan pemrograman dasar, namun pemrograman dasar diganti dengan sistem komputer dan jaringan dasar. 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 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 Simulasi Digital.

No	RPP ke	Isi
1	RPP 1 (Terlampir)	Materi
		Komunikasi dalam jaringan (daring / online).
		Kompetensi Dasar
		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 mengetahui tujuan komunikasi dalam jaringan dengan benar.
		4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online).
		4.1.1 Dapat mengetahui Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan benar
		Tujuan
		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		

		<p>Media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Internet. 2. Modul. 3. <i>Power point.</i> <p>Metode</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah. 2. Diskusi. 3. <i>Inquiry.</i> 4. Praktik. <p>Penilaian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes tertulis. 2. Observasi.
2	RPP 2 (Terlampir)	<p>Materi</p> <p>Komunikasi dalam Jaringan (Daring/online)</p> <p>Kompetensi Dasar</p> <p>3.2 Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>3.2.1 Dapat melakukan tahapan persiapan komunikasi daring dengan benar.</p> <p>3.2.2 Dapat melakukan proses komunikasi daring dengan baik.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>4.2.1 Dapat melakukan tindak lanjut penggunaan komunikasi daring dengan baik sesuai aturan yang ada.</p> <p>Tujuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat melakukan tahapan persiapan komunikasi daring dengan benar 2. Siswa dapat melakukan proses komunikais daring dengan baik 3. Siswa dapat melakukan tindak lanjut penggunaan komunikasi daring dengan baik sesuai aturan yang ada. <p>Media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Modul 2. Internet

		Metode
		1. Presentasi
		2. Diskusi.
		3. Penugasan.
		4. Praktik.
		Penilaian
		1. Tes tertulis.
		2. Tes praktik.
		3. Observasi.

Tabel 3. Pembuatan RPP Mata Pelajaran Jaringan Dasar

No	RPP ke	Isi
1	RPP 3 (Terlampir)	Materi
		Konsep Teknologi Jaringan Komputer
		Kompetensi Dasar
		3.1 Memahami konsep jaringan komputer
		3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian jaringan PAN (Personal Area Network).
		3.1.2 Dapat menjelaskan pengertian jaringan LAN (Local Area Network).
		3.1.3 Dapat menjelaskan pengertian jaringan MAN (Metro Area Network).
		3.1.4 Dapat menjelaskan pengertian jaringan WAN (Wide Area Network).
		4.1 Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi dan memahami kebutuhan jaringan untuk sebuah organisasi
		4.1.1 Dapat Mengklasifikasi pengertian pelbagai jenis jaringan berdasarkan lingkup area.
		4.1.2 Dapat Menganalisis perbedaan pelbagai jenis jaringan.
		4.1.3 Dapat Mengklasifikasi penerapan jenis jaringan pada sebuah organisasi.
		Tujuan
		1. Siswa dapat menjelaskan pengertian PAN (Personal Area Network).
		2. Siswa dapat menjelaskan pengertian LAN (Local

		Area Network).
		3. Siswa dapat menjelaskan pengertian MAN (Metro Area Network).
		4. Siswa dapat menjelaskan pengertian WAN (Wide Area Network).
		5. Mengklasifikasi pengertian pelbagai jenis jaringan berdasarkan lingkup area.
		6. Menganalisis perbedaan pelbagai jenis jaringan.
		7. Mengklasifikasi penerapan jenis jaringan pada sebuah organisasi.
		Media
		1. Internet.
		2. Buku.
		3. <i>Power point</i> .
		Metode
		1. Ceramah.
		2. Diskusi.
		3. Inkuiri.
		Penilaian
		1. Tes tertulis.
		2. Observasi.
2	RPP 4 (Terlampir)	Materi
		Media Jaringan
		Kompetensi Dasar
		3.4 Menganalisis media yang sesuai dalam komunikasi data
		3.4.1 Dapat menjelaskan jenis-jenis media jaringan dengan benar.
		3.4.2 Dapat memahami jenis-jenis media kabel dalam jaringan dengan benar.
		3.4.3 Dapat memahami dan menjelaskan mengenai media wireless dengan benar.
		4.4 Menalar jenis media yang sesuai dalam komunikasi jaringan
		4.4.1 Dapat menerapkan penggunaan media jaringan dengan benar sesuai dengan kebutuhan.

		4.4.2 Dapat membuat beberapa jenis media kabel yang digunakan dalam transfer data melalui jaringan.
		Tujuan
		8. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis media jaringan dengan benar.
		9. Siswa dapat memahami jenis-jenis media kabel dalam jaringan dengan benar.
		10. Siswa dapat memahami dan menjelaskan mengenai media wireless dengan benar.
		11. Siswa dapat menerapkan penggunaan media jaringan dengan benar sesuai dengan kebutuhan.
		12. Siswa dapat membuat beberapa jenis media kabel yang digunakan dalam transfer data melalui jaringan.
		Media
		4. Internet.
		5. Buku.
		6. <i>Power point.</i>
		Metode
		4. Ceramah.
		5. Diskusi.
		6. Inkuiri.
		Penilaian
		3. Tes tertulis.
		4. Observasi.

Tabel 4. Pembuatan RPP Mata Pelajaran Pemrograman Dasar.

No	RPP ke	Isi
1	RPP 5 (Terlampir)	Materi
		Algoritma Pemrograman
		Kompetensi Dasar
		3.1 Memahami penggunaan data dalam algoritma dan konsep algoritma pemrograman
		3.1.1 Dapat menjelaskan konsep algoritma.

		3.1.2 Dapat menyebutkan memahami struktur algoritma.
		4.1 Menggunakan algoritma pemrograman untuk memecahkan permasalahan
		4.1.1 Dapat menggunakan bahasa natural sebagai algoritma.
		Tujuan
		1. Siswa dapat menjelaskan konsep algoritma
		2. Siswa dapat menyebutkan dan memahami struktur algoritma.
		3. Siswa dapat menggunakan menggunakan bahasa natural sebagai algoritma.
		Media
		1. Internet.
		2. Buku.
		3. Powerpoint.
		Metode
		1. Ceramah
		2. Diskusi
		3. Penugasan
		4. Presentasi
		5. Inkuiri
		Penilaian
		1. Tes tertulis.
		2. Observasi.

Tabel 5. Pembuatan RPP Mata Pelajaran Sistem Komputer.

No	RPP ke	Isi
1	RPP 6 (Terlampir)	Materi
		Sistem Bilangan
		Kompetensi Dasar
		3.1 Memahami sistem bilangan (Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal)
		3.1.1 Dapat memahami dan menjelaskan gambaran umum sistem bilangan.
		3.1.2 Dapat memahami dan menjelaskan jenis-jenis

		sistem bilangan (Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal)
		3.1.3 Dapat memahami dan menjelaskan sistem bilangan BCD dan BCH
		3.1.4 Dapat memahami dan menjelaskan sistem bilangan ASCII Code
		4.1 Menggunakan sistem bilangan (Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal) dalam memecahkan masalah konversi
		4.1.1 Dapat melakukan konversi dalam sistem bilangan dengan baik
		Tujuan
		1. Siswa dapat memahami dan menjelaskan gambaran umum sistem bilangan.
		2. Siswa dapat memahami dan menjelaskan jenis-jenis sistem bilangan (Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal).
		3. Siswa dapat memahami dan menjelaskan sistem bilangan BCD dan BCH.
		4. Siswa dapat memahami dan menjelaskan sistem bilangan ASCII Code
		5. Siswa dapat melakukan konversi dalam sistem bilangan dengan baik dan benar
		Media
		1. Modul.
		2. LKS.
		3. Powerpoint.
		Metode
		1. Ceramah
		2. Diskusi
		3. Penugasan
		4. Inkuiri
		Penilaian
		Tes tertulis.
		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 tiga belas 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 kelas XC. Materi yang di ajar meliputi Simulasi Digital, Jaringan Dasar, Pemrograman Dasar, dan Sistem Komputer. Berikut ini adalah uraian kegiatan pembelajaran selama pelaksanaan program PPL di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta:

Tabel 6. Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Simulasi Digital.

No	RPP ke	Isi	Keterangan	Tatap Muka	Kelas	Jumlah Siswa Yang Hadir	Hambatan dan Solusi
1	RPP 1 (Terlampir)	Materi		1	XC	Pertemuan 1 : 37 Siswa/ 40 Siswa	Hambatan : Hambatan yang terjadi adalah sifat mata pelajaran simulasi digital yang masih terbilang baru bagi siswa, sehingga sulit untuk langsung mengarahkan siswa pada inti pembelajaran Solusi : Banyak memberikan contoh-contoh pengaplikasian materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dengan mudah memahaminya.
		Komunikasi dalam jaringan (daring / online).	1 pertemuan				
		Kompetensi Dasar					
		3.1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online).	Terlaksana				
		3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan dengan benar.	Terlaksana				
		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 mengetahui tujuan komunikasi dalam jaringan dengan benar.	Terlaksana				
		4.2 Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online).	Terlaksana				
4.1.1 Dapat mengetahui Komponen pendukung	Terlaksana						

		komunikasi dalam jaringan dengan benar	Terlaksana				
		Tujuan					
		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				
		5. Siswa dapat mengetahui komponen penfukung komunikasi dalam jaringan dengan benar	Terlaksana				
		Media					
		1. Internet.	Terlaksana				
		2. Modul.	Terlaksana				
		3. <i>Power point.</i>	Terlaksana				
		Metode					
		1. Ceramah.	Terlaksana				
		2. Diskusi.	Terlaksana				

		3. <i>Inquiry</i> .	Terlaksana				
		4. Praktik.	Terlaksana				
		Penilaian					
		1. Tes tertulis.	Terlaksana				
		2. Observasi.	Terlaksana				
2	RPP 2 (Terlampir)	Materi		2, 3, 4	XC	Pertemuan 1 : 37 Siswa/ 40 Siswa	Hambatan 1 : Ketika mahasiswa praktik sedang menjelaskan materi masih banyak siswa yang lebih fokus bermain komputer.
		Komunikasi dalam Jaringan (Daring/online)	3 Pertemuan			Pertemuan 2 : 38 Siswa/ 40 Siswa	Solusi : Membuat sebuah peraturan untuk mematikan perangkat komputer selama mahasiswa praktikan sedang menjelaskan materi. Hasil yang di dapat siswa lebih berkonsentrasi dalam memperhatikan penjelasan
		Kompetensi Dasar				Pertemuan 3 : 36 Siswa/ 40 Siswa.	
		3.2 Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>)	Terlaksana				
		3.2.1 Dapat melakukan tahapan persiapan komunikasi daring dengan benar.	Terlaksana				
		3.2.2 Dapat melakukan proses komunikasi daring dengan baik.	Terlaksana				
		4.2 Menyajikan hasil komunikasi daring (<i>online</i>)	Terlaksana				
		4.2.1 Dapat melakukan tindak lanjut penggunaan komunikasi daring dengan baik sesuai aturan yang ada.	Terlaksana				

							materi dari mahasiswa.
		Tujuan					
		1. Siswa dapat melakukan tahapan persiapan komunikasi daring dengan benar	Terlaksana				
		2. Siswa dapat melakukan proses komunikais daring dengan baik	Terlaksana				
		3. Siswa dapat melakukan tindak lanjut penggunaan komunikasi daring dengan baik sesuai aturan yang ada.	Terlaksana				
		Media					
		1. Modul	Terlaksana				
		2. Internet	Terlaksana				
		Metode					
		1. Presentasi	Terlaksana				
		2. Diskusi.	Terlaksana				
		3. Penugasan.	Terlaksana				
		4. Praktik.	Terlaksana				
		Penilaian					
		1. Tes tertulis.	Terlaksana				
		2. Tes praktik.	Terlaksana				
							<p>Hambatan 2 :</p> <p>Pengumpulan tugas yang masih manual menggunakan <i>flashdisk</i> yang memakan waktu sehingga waktu efektif semakin berkurang.</p> <p>Soulsi :</p> <p>Menggunakan model FTP (<i>File Transfer Protocol</i>) dengan menggunakan jaringan <i>local</i> pada lab 3 sehingga siswa tinggal melakukan <i>upload</i> file tugas yang sudah dikerjakan, sehingga dapat menegefektifkan waktu.</p>

		3. Observasi.	Terlaksana				
--	--	---------------	------------	--	--	--	--

Tabel 7. Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Jaringan Dasar.

No	RPP ke	Isi	Keterangan	Tatap Muka	Kelas	Jumlah Siswa Yang Hadir	Hambatan dan Solusi
1	RPP 3 (Terlampir)	Materi		5	XC	Pertemuan 1 : 39 Siswa / 40 Siswa	Hambatan 1 : Hambatan yang terjadi adalah sifat mata pelajaran jaringan dasar yang masih terbilang baru bagi siswa, sehingga sulit untuk langsung mengarahkan siswa pada inti pembelajaran Solusi : Banyak memberikan contoh-contoh pengaplikasian materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa degan mudah
		Konsep Teknologi Jaringan Komputer	1 pertemuan				
		Kompetensi Dasar					
		3.1 Memahami konsep jaringan komputer	Terlaksana				
		3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian jaringan PAN (Personal Area Network).	Terlaksana				
		3.1.2 Dapat menjelaskan pengertian jaringan LAN (Local Area Network).	Terlaksana				
		3.1.3 Dapat menjelaskan pengertian jaringan MAN (Metro Area Network).	Terlaksana				
		3.1.4 Dapat menjelaskan pengertian jaringan WAN (Wide Area Network).	Terlaksana				

	4.1 Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi dan memahami kebutuhan jaringan untuk sebuah organisasi	Terlaksana					memahaminya. Menyampaikan materi menggunakan video membuat pembelajaran semakin menarik dan mudah dipahami dengan melihat langsung.
	4.1.1 Dapat Mengklasifikasi pengertian pelbagai jenis jaringan berdasarkan lingkup area.	Terlaksana					
	4.1.2 Dapat Menganalisis perbedaan pelbagai jenis jaringan.	Terlaksana					
	4.1.3 Dapat Mengklasifikasi penerapan jenis jaringan pada sebuah organisasi.	Terlaksana					
	Tujuan						
	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian PAN (Personal Area Network).	Terlaksana					
	2. Siswa dapat menjelaskan pengertian LAN (Local Area Network).	Terlaksana					
	3. Siswa dapat menjelaskan pengertian MAN (Metro Area Network).	Terlaksana					
	4. Siswa dapat menjelaskan pengertian WAN (Wide Area Network).	Terlaksana					
	5. Mengklasifikasi pengertian pelbagai jenis jaringan berdasarkan lingkup area.	Terlaksana					

		6. Menganalisis perbedaan pelbagai jenis jaringan.	Terlaksana				
		7. Mengklasifikasi penerapan jenis jaringan pada sebuah organisasi.	Terlaksana				
		Media					
		1. Internet.	Terlaksana				
		2. Buku.	Terlaksana				
		3. <i>Power point</i>	Terlaksana				
		Metode					
		1. Ceramah.	Terlaksana				
		2. Diskusi.	Terlaksana				
		3. Inkuiri.	Terlaksana				
		Penilaian					
		1. Tes tertulis.	Terlaksana				
		2. Observasi.	Terlaksana				
2	RPP 4 (Terlampir)	Materi		6	XC	Pertemuan 1 : 37 Siswa / 40 Siswa	Hambatan 1 : Hambatan yang terjadi adalah kesiapan bengkel yang belum 100%, sehingga siswa belum bisa melihat langsung jenis-jenis media
		Media Jaringan	1 pertemuan				
		Kompetensi Dasar					
		3.4 Menganalisis media yang sesuai dalam komunikasi data	Terlaksana				

		media wireless dengan benar.					
		4. Siswa dapat menerapkan penggunaan media jaringan dengan benar sesuai dengan kebutuhan.	Terlaksana				
		5. Siswa dapat membuat beberapa jenis media kabel yang digunakan dalam transfer data melalui jaringan.	Terlaksana				
		Media					
		4. Internet.	Terlaksana				
		5. Buku.	Terlaksana				
		6. <i>Power point</i>	Terlaksana				
		Metode					
		4. Ceramah.	Terlaksana				
		5. Diskusi.	Terlaksana				
		6. Inkuiri.	Terlaksana				
		Penilaian					
		3. Tes tertulis.	Terlaksana				
		4. Observasi.	Terlaksana				

Tabel 8. Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Pemrograman Dasar.

No	RPP Ke	Isi	Keterangan	Tatap Muka	Kelas	Jumlah Siswa Yang Hadir	Hambatan dan Solusi
1	RPP 5 (Terlampir)	Materi		7	XC	Pertemuan 1 : 40 Siswa / 40 Siswa	Hambatan 1 : Hambatan yang terjadi adalah sifat mata pelajaran pemrograman dasar yang masih terbilang baru bagi siswa, sehingga sulit untuk langsung mengarahkan siswa pada inti pembelajaran Solusi : Banyak memberikan contoh-contoh pengaplikasian materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dengan mudah memahaminya.
		Algoritma Pemrograman	1 Pertemuan				
		Kompetensi Dasar					
		3.1 Memahami penggunaan data dalam algoritma dan konsep algoritma pemrograman	Terlaksana				
		3.1.1 Dapat menjelaskan konsep algoritma.	Terlaksana				
		3.1.2 Dapat menyebutkan memahami struktur algoritma.	Terlaksana				
		4.1 Menggunakan algoritma pemrograman untuk memecahkan permasalahan	Terlaksana				
		4.1.1 Dapat menggunakan bahasa natural sebagai algoritma.	Terlaksana				
		Tujuan					
		1. Siswa dapat menjelaskan konsep algoritma	Terlaksana				
2. Siswa dapat menyebutkan dan memahami struktur	Terlaksana						

		algoritma.				
		3. Siswa dapat menggunakan menggunakan bahasa natural sebagai algoritma.	Terlaksana			
		Media				
		1. Internet.	Terlaksana			
		2. Buku.	Terlaksana			
		3. <i>Power point.</i>	Terlaksana			
		Metode				
		1. Ceramah	Terlaksana			
		2. Diskusi	Terlaksana			
		3. Penugasan	Terlaksana			
		4. Presentasi	Terlaksana			
		5. Inkuiri	Terlaksana			
		Penilaian				
		1. Tes tertulis.	Terlaksana			
		2. Tes praktik.	Terlaksana			
		3. Observasi.	Terlaksana			

Tabel 9. Pelaksanaan RPP Mata Pelajaran Sistem Komputer.

No	RPP Ke	Isi	Keterangan	Tatap Muka	Kelas	Jumlah Siswa Yang Hadir	Hambatan dan Solusi
1	RPP 6 (Terlampir)	Materi		8, 9, 10	XC	Pertemuan 1 : 37 Siswa / 40 Siswa Pertemuan 2 : 37 Siswa / 40 Siswa Pertemuan 3 : 36 Siswa / 40 Siswa	Hambatan 1 : Hambatan yang terjadi adalah sifat mata pelajaran sistem komputer yang masih terbilang baru bagi siswa, sehingga sulit untuk langsung mengarahkan siswa pada inti pembelajaran Solusi : Banyak memberikan contoh-contoh pengaplikasian materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa degan mudah memahaminya.
		Sistem Bilangan	3 Pertemuan				
		Kompetensi Dasar					
		3.1 Memahami sistem bilangan (Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal)	Terlaksana				
		3.1.1 Dapat memahami dan menjelaskan gambaran umum sistem bilangan.	Terlaksana				
		3.1.2 Dapat memahami dan menjelaskan jenis-jenis sistem bilangan (Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal)	Terlaksana				
		3.1.3 Dapat memahami dan menjelaskan sistem bilangan BCD dan BCH	Terlaksana				
		3.1.4 Dapat memahami dan menjelaskan sistem bilangan ASCII Code	Terlaksana				
4.1 Menggunakan sistem bilangan (Desimal, Biner,	Terlaksana						

		Oktal, Heksadesimal) dalam memecahkan masalah konversi					
		4.1.2 Dapat melakukan konversi dalam sistem bilangan dengan baik	Terlaksana				
		Tujuan					
		1. Siswa dapat memahami dan menjelaskan gambaran umum sistem bilangan.	Terlaksana				
		2. Siswa dapat memahami dan menjelaskan jenis-jenis sistem bilangan (Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal).	Terlaksana				
		3. Siswa dapat memahami dan menjelaskan sistem bilangan BCD dan BCH.	Terlaksana				
		4. Siswa dapat memahami dan menjelaskan sistem bilangan ASCII Code	Terlaksana				
		5. Siswa dapat melakukan konversi dalam sistem bilangan dengan baik dan benar	Terlaksana				
		Media					
		1. Modul.	Terlaksana				
		2. LKS.	Terlaksana				
		3. Powerpoint.	Terlaksana				

		Metode					
		1. Ceramah	Terlaksana				
		2. Diskusi	Terlaksana				
		3. Penugasan	Terlaksana				
		4. Inkuiri	Terlaksana				
		Penilaian					
		1. Tes tertulis.	Terlaksana				
		2. Observasi.	Terlaksana				

a. Praktik Mengajar Terbimbing

Sebelum praktik mengajar mandiri mahasiswa praktikan mengikuti praktik mengajar terbimbing terlebih dahulu. 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.

a. 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.

b. 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 diisi 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 dilaksanakan 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 dilaksanakan 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 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.

- 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. Selama praktik PPL, mahasiswa telah membuat 6 RPP dengan rincian 1 RPP Pemrograman Dasar terdiri dari 1 pertemuan, 2 RPP Simulasi Digital terdiri dari 4 pertemuan, 2 RPP Jaringan Dasar terdiri dari 2 pertemuan, dan 1 RPP Sistem Komputer terdiri dari 3 pertemuan.
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 SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta
 ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta

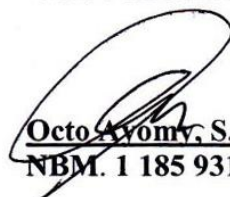
NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
 NOMOR MAHASISWA: 11520241011
 FAK/JUR/PRODI : Teknik/PT Elektronika/ PT Informatika

No	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Ket
1.	Kondisi fisik sekolah	Bangunan sekolah terdiri dari 2 lantai, memanjang, di tepi jalan, dekat dengan perkampungan. Lantai 1 : Ruang TU : terletak di bagian depan gedung Ruang Kepala Sekolah :dekat denganTU Lab 1 dan 2 Ruang kelas Ruang penyimpanan Ruang BK Ruang guru piket UKS Kantin Kamar mandi Lantai 2 : Perpustakaan lab TKJ Ruang kelas Ruang IPM Ruang Guru Kamar mandi	
2.	Potensi siswa	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.	
3.	Potensi guru	Sebagian besar Guru di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta memiliki latar belakang pendidikan minimal S1. Dengan beberapa personil Guru yang masih muda. Guru di SMK Muhammadiyah memiliki kedisiplinan yang tinggi, yaitu selalu hadir pukul	

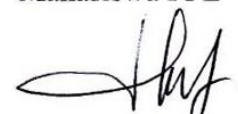
		06.50 untuk melaksanakan apel pagi yang diisi dengan Doa, pembacaan Visi dan kebijakan mutu, serta pengumuman-pengumuman.	
4.	Potensi karyawan	Terdapat beberapa karyawan yang memiliki tugas sendiri-sendiri sesuai bidangnya.	
5.	Fasilitas KBM, media	Memiliki 3 laboratorium komputer untuk praktik (fasilitas : AC, PC, Viewer, speaker, white board) Dan 1 Laboratorium pemasaran yang juga sebagai ruang koperasi. Setiap kelas terdapat 2 kipas angin, white board, papan tulis, kursi, meja, Al Qur'an, jam dinding, sound pengumuman. Terdapat beberapa viewer dan sound yang bisa digunakan apabila dibutuhkan untuk mengajar di kelas.	
6.	Perpustakaan	Penataan buku-buku pada rak dikeompakkan 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 dan 1 Laboratorium pemasaran (koperasi)	
8.	Bimbingan konseling	Bidang bimbingan : pribadi, sosial, belajar, karir Jenis layanan : orientasi, informasi, penempatan, pembelajaran, 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, drum band, dll).	Ekstrakurikuler wajib : Iqra, yaitu satu semester. Ekstrakurikuler lain : tapak suci, English club, teater. Untuk KIR belum ada ekstrakurikulernya di sekolah, tapi sudah sering mengikuti lombanya. Ekstrakurikuler pramuka tidak ada.	
11.	Organisasi dan fasilitas OSIS	Tidak ada OSIS, tetapi ada 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, diting)	Administrasi lengkap.	
14.	Karya tulis ilmiah remaja	Untuk KIR siswa sudah sering mengikuti lomba, namun belum terdapat ekstrakurikuleranya.	
15.	Karya ilmiah oleh guru	Untuk KIR Guru, ada beberapa guru yang berminat mengikuti lombanya.	
16.	Koperasi siswa	Disebut juga laboratorium pemasaran, disini menyediakan berbagai alat tulis, makanan, dan minuman.	
17.	Tempat ibadah	Terdapat masjid milik 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.....		

Mengetahui,
Guru Pembimbing


Octo Ayomy, S.Pd
NBM. 1 185 931

Yogyakarta, Februari 2014
Mahasiswa PPL


Sidik Nurcahyo
NIM. 11520241011



FORMAT OBSERVASI PEMBELAJARAN DI KELAS DAN OBSERVASI PESERTA DIDIK

NPma.1

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta


NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
TGL. OBSERVASI : 9 Agustus 2014

PUKUL : 07.00 WIB
TEMPAT PRAKTIK : SMK MUH 1 YK
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/ P.T. Elektronika/
P.T. Informatika

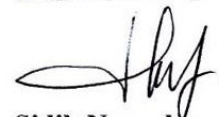
No	ASPEK YANG DIAMATAI	DESKRIPSI HASIL PENGAMATAN
A Perangkat Pembelajaran		
1	Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP)	Ada, lengkap.
	1. Silabus	Ada, lengkap.
	2. Rencana Pembelajaran (RP).	Ada, lengkap.
B Proses Pembelajaran		
	1. Membuka pelajaran	1. Salam pembuka. 2. Berdoa. 3. Tadarus membaca Al Quran dan Terjemahan. 4. Membaca Asmaul Husna. 5. Membaca Visi dan Kebijakan Mutu SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. 6. Mempresensi Siswa. 7. Mengkondisikan dan menyiapkan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran. 8. Penjelasan tentang materi yang akan dipelajari. 9. Tujuan dan manfaat yang akan diperoleh.
	2. Penyajian materi	1. Penyajian materi sesuai dengan RPP, menarik, jelas dan mudah dipahami. 2. Penyajian matereri dilakukan secara sistematis. 3. Proses pembelajaran dilaksanakan secara interaktif dan memotivasi peserta didik agar lebih berpartisipasi aktif.
	3. Metode pembelajaran	1. Demonstrasi 2. Tanya jawab 3. Diskusi kelompok 4. Penugasan 5. Presentasi 6. Kolaborasi
	4. Penguasaan Bahasa	Saat menjelaskan materi guru menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
	5. Penggunaan waktu	2 x 40 menit (Setiap tatap muka pada mata pelajaran teori).
	6. Gerak	Banyak terjadi interaksi antar siswa dengan guru yang membuat pembelajaran berjalan dengan baik.
	7. Cara memotivasi siswa	Memberikan contoh-contoh tokoh yang terkenal di bidangnya sesuai dengan materi yang disampaikan
	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	1. Perangkat komputer. 2. LCD Projector. 3. Sound. 4. <i>Blackboard</i> 5. <i>Whiteboard</i> .

		6. Penghapus dan spidol. 7. 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
C	Perilaku siswa	
	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.

Mengetahui,
Guru Pembimbing


Octo Avomv, S.Pd
NBM. 1 185 931

Yogyakarta, 9 Agustus 2014
Mahasiswa PPL


Sidik Nurcahyo
NIM. 11520241011



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

MATRIKS PELAKSANAAN PPL

F02
Untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Nitikan No. 48, Umbulharjo, Yogyakarta
GURU PEMBIMBING : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
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							8	16	8	8	8			48
5	Revitalisasi Perpustakaan						4			4		28			36
6	Pembuatan RPP							4	4	6	6				20
7	Mengajar Mata Pelajaran Simulasi Digital XC							3	3	3	3				12
8	Mengajar Mata Pelajaran Sistem Komputer XC								2	2	2				6
9	Mengajar Mata Pelajaran Pemrograman Dasar XC							3							3
10	Mengajar Mata Pelajaran Jaringan Dasar XC									3	3				6
11	Renungan HUT Kemerdekaan RI ke-69							2							2
12	Pembuatan Labsheet, Modul dan Bahan Ajar							8	10	10	8				36
13	Bimbingan dan Konsultasi dengan DPL										1	2			3
14	Bimbingan dan Konsultasi dengan Guru Pembimbing							4	2	3	1				10
15	Mengawasi UTS												19		19
16	Pembuatan Laporan PPL										4	7	6		17
Jumlah Jam Per Minggu		22.5	4	39	0	0	6	32	37	39	36	45	25	285.5	



Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta
[Signature]
Drs. H. Suprihandono, M.M.
NBN 949.476

Dosen Pembimbing Lapangan
[Signature]
Achmad Fatchi, M.Pd.
NIP. 19461104 197503 1 001

Mahasiswa PPL UNY
[Signature]
Sidik Nurcahyo
NIM. 11520241011



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
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 Baru SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Gelombang 2 hari pertama.	152 siswa baru telah dinyatakan diterima di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta melalui PPDB Gelombang 1 dan sekitar 5 siswa baru telah terdaftar dan registrasi pada PPDB Gelombang 2 hari pertama.	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
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, 4 Juli 2014.	Penerimaan Peserta Didik Baru SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Gelombang 2 hari keempat.	Sekitar 5 calon siswa siswa baru telah 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,	Penerimaan Peserta Didik	Kuota pendaftaran sudah terpenuhi yaitu sekitar 180 siswa	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	5 Juli 2014.	Baru SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Gelombang 2 hari kelima.	baru telah diterima di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta.		
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 orientasi) serta membahas pesantren ramadhan.	Sosialisasi juknis untuk MOS dan Fortasi serta Pesantren Ramadhan dan pembagian tugas kerja.	-	-
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).	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
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 2 disamapaikan pada jam terahir di hari ke 1 setelah semua agenda selesai.		
9.	Selasa, 15 Juli 2014.	Kegiatan MOS dan Fortasi hari kedua.	Susunan acara: - Tadarus Al Quran. - Mempelajari dan menghafalkan Asmaul Husna. - Aktivasi otak kanan. Pengumuman untuk kegiatan MOS dan Fortasi hari ke 3 disamapaikan pada jam terahir di hari ke 2 setelah semua agenda selesai.	-	-
10	Rabu, 16 Juli 2014.	Kegiatan MOS dan Fortasi.	Susunan acara: - Tadarus Al- Quran. - Cek perlengkapan kegiatan MOS dan Fortasi. - Materi 4 (Pengenalan organisasi otonom Mihahammadiyah). - Materi 5 (Kepemimpinan). - Materi 6 (Kemuhammadiyah). - Materi 7 (IPM).	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
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 disamapaikan 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 disamapaikan pada jam terahir di hari ke 4 setelah semua agenda selesai.	-	-
12	Jum'at, 18 Juli 2014.	Kegiatan MOS dan Fortasi hari kelima.	Susunan acara: - Tadarus. - adabul yaumiyah.	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
			- sholat dhuha. - tuntunan hafalan do'a. Pengumuman untuk kegiatan MOS dan Fortasi hari ke 5 disampaikan pada jam terahir di hari ke 4 setelah semua agenda selesai.		
13	Sabtu, 19 Juli 2014.	Kegiatan MOS dan Fortasi hari keenam.	Susunan acara: - Tadarus, - Tuntunan sholat fardhu dan pentas seni sekaligus penutupan MOS, Fortasi dan Pesantren Ramadhan.	-	-
14	Selasa, 05-08-2014.	Penataan Lab. Pemasaran.	Laboratorium pemasaran di tata sesuai standar labolatorium 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 simulasi digital.	Format penulisan RPP yang berbeda-beda.	Berkonsultasi kepada guru pembimbing.
16	Kamis,	Mencari dan menyusun	Membuat modul dan slide presentasi mengenai animasi	Belum tersedia buku	Mencari <i>resource</i> di



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	07-08-2014.	materi ajar mengenai animasi stop motion.	simulasi digital.	pegangan.	<i>internet.</i>
		Konsultasi dengan guru pembimbing.	Konsultasi mengenai materi yang dibuat.	-	-
		Revisi RPP dan media pembelajaran.	Dapat terselesaikanya RPP dan media pembelajaran.	Tidak adanya koneksi unrtuk mencari bahan ajar	Pergi ke warnet 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	Konsultasi dengan guru pembimbing.	Mengevaluasi hasil mengajar bahwa penyampaian materi sudah baik.	-	-
		Piket perpustakaan	Mencatat peminjaman buku siswa.	Untuk siswa kelas X	Mencatat



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
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.	peminjaman di kertas sementara.
19	Minggu, 10-08-2014.	Membuat RPP.	Menghasilkan satu buah RPP dengan materi komunikasi daring.	Pembuatan indikator ketrampilan.	Konsultasi dengan guru pembimbing.
20	Senin, 11-08-2014.	Mengajar Simulasi Digital kelas XC	Tersampaikan materi mengenai komunikasi dan jenis-jenisnya secara umum	Merupakan materi yang masih baru bagi siswa.	Memberikan materi secara pelan-pelan.
		Mencari dan menyusun materi ajar mengenai pemrograman dasar.	Mulai mempelajari bahan ajar mengenai pemrograman dasar.	Belum tersedianya buku pegangan.	Sedikit mengacu pada materi perkuliahan.
21	Selasa, 12-08-2014.	Piket harian	Menjaga pintu masuk ketika mulai memasuki jam pertama, dilanjutkan dengan membantu penjaga piket.	-	-
		Mencari dan menyusun materi ajar mengenai pemrograman dasar.	Slide presentasi pemrograman dasar	Tidak tersedianya video pembelajaran	Download video pembelajaran melalui youtube.
		Melengkapi penyusunan RPP	Terbentuk RPP Pemrograman dasar untuk 1 pertemuan	-	-
22	Rabu, 13-08-2014.	Mengajar pemrograman dasar di kelas XC.	Tersampainya materi mengenai konsep, struktur, bahasa natural algoritma.	Merupakan materi baru bagi siswa.	Mengkaitkan pembelajaran dengan



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
					kehidupan sehari-hari.
23	Kamis, 14-08-2014.	Mencari dan menyusun materi ajar mengenai simulasi digital.	Mulai mempelajari bahan ajar mengenai simulasi digital.	Belum tersedianya buku pegangan.	Melengkapi materi dari internet.
24	Jum'at, 15-08-2014.	Melanjutkan mencari materi pelengkap simulasi digital.	Materi pelengkap berasal dari internet	Jaringan <i>wi-fi</i> yang belum mencapai maksimum.	Menggunakan modem sendiri.
		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.
		Membuat RPP	Memulai pembuatan RPP untuk pelajaran simulasi digital	-	-
25	Sabtu, 16-08-2014.	Mempelajari materi mengenai simulasi digital	Terserapnya materi mengajar dengan baik.	Materi hasil pencarian terlalu banyak	Memilih dan memilah sesuai kebutuhan
		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.



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		Membuat RPP	Melengkapi pembuatan RPP simulasi digital pertemuan ke-2	Belum tersedia evaluasi pada materi yang didapat	Membuat evaluasi sendiri sesuai materi
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.
27	Senin, 18-08-2014.	Melakukan persiapan materi mengajar	Mempelajari kembali materi yang akan diajarkan	-	-
		Mengajar Simulasi Digital kelas XC	Tersampaikan materi mengenai komunikasi dan jenis-jenisnya secara umum	Koneksi internet yang belum maksimal ketika digunakan personal.	Memberikan tugas secara kelompok.
		Mencari dan menyusun materi	Membuat slide presentasi tentang persiapan dan pelaksanaan komunikasi daring.	-	-
		Membuat RPP	Memulai membuat RPP untuk pembelajaran sistem komputer	-	-
28	Selasa, 19-08-2014.	Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai materi ajar.	Disetujuinya RPP dan media pembelajaran sebagai perangkat untuk mengajar.	-	-
		Mencari materi	Mendapat beberapa materi berasal dari internet	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		pembelajaran			
		Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	-	-
29	Rabu, 20-08- 2014	Libur syawalan keluarga besar Muhammadiyah Yogyakarta.	-	-	-
30	Kamis, 21-08-2014.	Mencari dan menyusun materi ajar mengenai sistem komputer.	Membuat modul yang berisikan materi animasi sistem komputer.	-	-
		Membuat RPP	Melengkapi pembuatan RPP sistem komputer	-	-
		Mempersiapkan materi mengajar	Terserapnya materi untuk mengajar dengan baik	-	-
31	Jum'at, 22-08-2014	Mengajar sistem komputer kelas XC	Tersampaikan materi mengenai konversi bilangan.	Belum tersedianya LKS untuk siswa	Memberikan materi dengan menuliskan di <i>black board</i>
		Konsultasi dengan guru pembimbing.	Disetujuinya modul untuk pembelajaran yang telah dibuat.	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		Membuat RPP	Melengkapi pembuatan RPP simulasi digital pertemuan ke-3	-	-
		Mempersiapkan materi mengajar	Ditambahnya video untuk menyampaikan materi simulasi digital	-	-
32	Sabtu, 23-08-2014	Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	-	-
33	Senin, 25-08-2014	Melakukan persiapan materi mengajar	Mempelajari kembali materi yang akan diajarkan	-	-
		Mengajar mata pelajaran Simulasi Digital kelas XC.	Pelaksanaan komunikasi daring <i>asynchronus</i> dan memberikan tugas kepada siswa secara kelompok untuk mengeksplor berbagai contoh komunikasi daring.	Koneksi internet yang belum maksimal ketika digunakan personal.	Memberikan tugas secara kelompok.
		Membuat media untuk mengajar jaringan dasar	Sebuah media <i>slide</i> yang bersumber dari materi yang telah dicari sebelumnya.	Belum tersedianya media video	Mencari video yang tepat tentang jaringan dasar
		Membuat RPP	Memulai pembuatan RPP jaringan dasar	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
34	Selasa, 26-08-2014.	Konsultasi dengan guru pembimbing.	Konsultasi mengenai pembuatan RPP jaringan dasar	Kurang lengkapnya unsur RPP jaringan dasar	Segera melengkapi RPP sesuai aturan
		Mempersiapkan materi jaringan dasar	Mencari materi tambahan melalui video tentang jaringan dasar	Koneksi memakai modem yang kurang memadai	Menggunakan koneksi kampus UNY
		Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	-	-
		Membuat media untuk mengajar	Melengkapi media untuk mengajar jaringan dasar menggunakan video	-	-
35	Rabu, 27-08-2014.	Melakukan persiapan materi mengajar	Mempelajari kembali materi yang akan diajarkan mengenai jaringan dasar	-	-
		Mengajar mata pelajaran jaringan dasar kelas XC.	Tersampaikan materi mengenai Jaringan WAN dan Internet	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Mengkaitkan materi dengan hal-hal yang unik
		Membuat media untuk mengajar	Mempersiapkan media untuk mengajar sistem komputer konversi bilangan	Belum tersedianya buku pegangan	Menggunakan LKS sebagai sumber
		Penyusunan RPP	Menyusun bagian awal RPP untuk mengajar materi sistem	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
			komputer		
36	Kamis, 28-08-2014	Mempersiapkan materi mengajar sistem komputer.	Menyiapkan soal-soal evaluasi mengenai materi konversi bilangan.	Bingung dalam pemilihan soal evaluasi	Mengacu pada LKS sistem komputer
		Konsultasi dengan guru pembimbing.	Mengevaluasi proses belajar mengajar pada simulasi digital dan sistem komputer XC.	-	-
		Membuat RPP	Menyelesaikan RPP sistem komputer dilengkapi dengan soal evaluasi yang telah dibuat	-	-
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	-	-
		Melakukan persiapan materi mengajar	Mempelajari kembali materi yang akan diajarkan mengenai sistem komputer	-	-
		Mengajar mata pelajaran sistem komputer kelas XC.	Melanjutkan materi sistem komputer mengenai sistem bilangan tentang materi konversi	Pantulan cahaya dari <i>whiteboard</i> yang membuat sedikit mengganggu	Menggunakan <i>blackboard</i>



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		Membuat media untuk mengajar simulasi digital	Membuat rancangan software pengumpulan tugas secara cepat	-	-
		Menyusun RPP simulasi digital	Satu buah RPP untuk mata pelajaran simulasi digital.	-	-
38	Sabtu, 30-08-2014.	Konsultasi dengan guru pembimbing.	Disetujuinya RPP dan materi simulasi digital.	-	-
		Membuat media untuk mengajar simulasi digital	Mempersiapkan software hfs untuk memudahkan transfer file tugas di lab.	-	-
		Mempersiapkan materi mengajar simulasi digital.	Menyiapkan soal-soal evaluasi mengenai materi simulasi digital.	-	-
40	Senin, 01-09- 2014	Melakukan persiapan materi mengajar	Mempelajari kembali materi yang akan diajarkan	-	-
		Mengajar mata pelajaran Simulasi Digital kelas XC.	Pelaksanaan komunikasi daring <i>synchronus</i> dan memberikan tugas kepada siswa secara kelompok untuk mengeksplor contoh komunikasi daring.	Koneksi internet yang belum maksimal ketika digunakan personal.	Memberikan tugas secara kelompok.
		Menyusun RPP simulasi digital	Menyusun bagian awal RPP untuk mata pelajaran jaringan dasar	-	-
41	Selasa,	Piket Kedisiplinan.	Merazia siswa yang tidak menaati peraturan sekolah.	Peserta didik banyak	Melibatkan beberapa



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	02-09-2014.			yang meleanggar peraturan sekolah.	guru dan mahasiswa PPL.
		Konsultasi dengan guru pembimbing.	Konsultasi mengenai pembuatan RPP jaringan dasar	Kurang lengkapnya unsur RPP jaringan dasar	Segera melengkapi RPP sesuai aturan
		Mempersiapkan materi jaringan dasar	Mencari materi tambahan melalui video tentang jaringan dasar	Koneksi memakai modem yang kurang memadai	Menggunakan koneksi kampus UNY
		Membuat media untuk mengajar	Melengkapi media untuk mengajar jaringan dasar menggunakan video	-	-
42	Rabu, 03-09-2014	Melakukan persiapan materi mengajar	Mempelajari kembali materi yang akan diajarkan mengenai jaringan dasar	-	-
		Mengajar mata pelajaran jaringan dasar kelas XC.	Tersampaikan materi mengenai Media jaringan dan jenis-jenisnya	Peserta didik sibuk dengan kepentingan sendiri.	Menyajikan materi menggunakan video
		Membuat media untuk mengajar	Mempersiapkan media untuk mengajar sistem komputer konversi bilangan	Belum tersedianya buku pegangan	Menggunakan LKS sebagai sumber
		Penyusunan RPP	Menyusun bagian awal RPP untuk mengajar materi sistem komputer	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
43	Kamis, 04-09-2014	Mempersiapkan materi mengajar sistem komputer.	Menyiapkan soal-soal evaluasi mengenai materi konversi bilangan.	Bingung dalam pemilihan soal evaluasi	Mengacu pada LKS sistem komputer
		Membuat media untuk mengajar	Membuat media menggunakan lembar kerja berupa evaluasi soal dari materi pertama sistem komputer.	-	-
		Membuat RPP	Menyelesaikan RPP sistem komputer dilengkapi dengan soal evaluasi yang telah dibuat	-	-
44	Jum'at, 05-09-2014	Melakukan persiapan materi mengajar	Mempelajari kembali materi yang akan diajarkan mengenai sistem komputer	-	-
		Mengajar mata pelajaran sistem komputer kelas XC.	Melanjutkan materi sistem komputer mengenai sistem bilangan tentang materi konversi	Pantulan cahaya dari <i>whiteboard</i> yang membuat sedikit mengganggu	Menggunakan <i>blackboard</i>
45	Sabtu, 06-09-2014	Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	Belum lengkapnya data rekap absensi seluruh siswa hari sabtu 6 september 2014	Membantu meminta data absen ke setiap kelas
46	Senin,	Bimbingan dengan DPL	Revisi RPP.	-	-



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
	08-09-2014	Jurusan			
		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 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.
		Piket harian.	Menyalami siswa di gerbang masuk, membimbing siswa yang terlambat, menjaga piket selama pelajaran berlangsung.	-	-
48	Rabu, 10-09-2014	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



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
					melabeli.
49	Kamis, 11-09-2014	Melabeli buku paket Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kelas X dan XI Kurikulum 2013 dari Kemendikbud.	Sebanyak 157 buku paket Pendidikan Jasmani dan Olahraga kelas X dan 157 buku paket Pendidikan Jasmani dan Olahraga 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.
50	Juma'at, 12-09-2014	Melabeli buku paket Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kelas X dan XI Kurikulum 2013 dari Kemendikbud.	Sebanyak 157 buku paket Pendidikan Jasmani dan Olahraga kelas X dan 157 buku paket Pendidikan Jasmani dan Olahraga 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.
51	Sabtu, 13-09-2014	Melabeli buku paket Prakarya dan Ketrampilan Kelas X dan XI Kurikulum	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	Buku yang harus dilabeli sangat banyak dengan SDM yang terbatas.	Pekerjaan dibagi menjadi 3 bagian, yaitu yang memberi



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		2013 dari Kemendikbud.	label perpustakaan.		cap, yang menulis keterangan inventaris dan yang melabeli.
		Bimbingan dengan DPL Jurusan.	Revisi RPP.	-	-
52	Senin, 15-09-2014.	Mengawasi UTS kelas XC simulasi digital	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar.	-	-
		Mengawasi UTS kelas XI TKJ materi Pemrograman dasar	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar.		
53	Selasa, 16-09-2014.	Mengawasi UTS kelas XI TKJ materi Jaringan dasar.	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar.	-	-
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.



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 : Octo Ayomy, S.Pd

NAMA MAHASISWA : Sidik Nurcahyo
NO. MAHASISWA : 11520241011
FAK./JUR./PRODI : FT/Pend Teknik Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Achmad Fatchi, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		Mengawasi UTS kelas XC materi Jaringan Dasar.	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, 18-09-2014.	Mengawasi UTS kelas XC materi pemrograman dasar.	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar.	-	-
		Mengawasi UTS kelas XC materi pemrograman web.	UTS dilaksanakan dengan baik dan lancar.	-	-
		Mengawasi UTS kelas XII MM 2.	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.

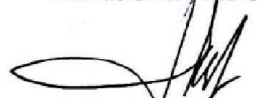
NIP. 19461104 197503 1 001

Guru Pembimbing


Octo Ayomy, S.Pd

NBM. 1 185 931

Mahasiswa PPL UNY


Sidik Nurcahyo

NIM. 11520241015



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 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,-
JUMLAH							Rp. 150.000,-



Mengetahui,
Kepala SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Drs. H. Suprihandono, M.M.
NBM. 949.476

Dosen Pembimbing Lapangan PPL

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

Yogyakarta, 17 September 2014

Sidik Nurcahyo
NIM. 11520241011

AGENDA KEGIATAN MENGAJAR DI KELAS

Hari, Tanggal	Alokasi Waktu	Mata Pelajaran	Materi	Kelas
Senin 11 Agustus 2014	3 x 40 menit	Simulasi Digital	1. Pengertian Komunikasi secara umum 2. Jenis-jenis komunikasi secara umum	XC
Rabu 13 Agustus 2014	2 x 40 menit	Pemrograman Dasar	1. Konsep algoritma 2. Struktur algoritma 3. Algoritma menggunakan bahasa natural	XC
Senin 18 Agustus 2014	2 x 40 menit	Simulasi Digital	1. Pengertian komunikasi dalam jaringan 2. Jenis komunikasi dalam jaringan 3. Tujuan komunikasi dalam jaringan 4. Fungsi komunikasi dalam jaringan 5. Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan	XC
Jumat 22 September 2014	2 x 40 menit	Sistem Komputer	Konversi bilangan Hexa – Oktal Oktal – Hexa	XC
Senin 25 Agustus 2014	3 x 40 menit	Simulasi Digital	Persiapan komunikasi daring, pembuatan google <i>account</i>	XC
Rabu 27 September 2014	3 x 40 menit	Jaringan Dasar	1. Jaringan WAN 2. Jaringan Internet	XC
Jumat 29 Agustus 2014	2 x 40 menit	Sistem Komputer	Konversi bilangan Oktal – Desimal Desimal – Oktal	XC
Senin 8 September 2014	3 x 40 menit	Simulasi Digital	Pelaksanaan dan Tindak Lanjut komunikasi daring. Praktik pelaksanaan komunikasi daring <i>synchronous</i>	XC
Rabu 3 September 2014	3 x 40 menit	Jaringan Dasar	1. Media Jaringan 2. Jenis-jenis Media Jaringan	XC
Jumat 5 September 2014	2 x 40 menit	Sistem Komputer	Konversi bilangan Hexa – Biner Biner – Hexa	XC

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	XC	XC	XC							
Selasa										
Rabu	XC	XC								
Kamis										
Jumat										
Sabtu										

BERLAKU MULAI RABU 18 AGUSTUS 2014

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

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.

**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
SENIN		3	10	17	23
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 SIMULASI DIGITAL
(DASAR PROGRAM KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)**

Satuan Pendidikan : SMK / MAK
 Kelas : X
 Semester : GASAL
 JUMLAH WAKTU : 36 JAM (18 KALI PERTEMUAN)

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					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya</p> <p>1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam</p> <p>1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari</p>					
<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</p>					

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian komunikasi dalam jaringan • Mengeksplorasi jenis komunikasi dalam jaringan • Mengeksplorasi tujuan komunikasi dalam jaringan • Mengeksplorasi fungsi komunikasi dalam jaringan • Mengeksplorasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang komunikasi dalam jaringan.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan.</p>	<p>Tes 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>Penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan komunikasi daring • Pelaksanaan komunikasi daring • Tindak lanjut komunikasi daring 	<p>Mengamati Mengamati penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tahap persiapan komunikasi daring • Mendiskusikan tahap pelaksanaan komunikasi daring • Mendiskusikan tahap tindak lanjut 	<p>Tugas Membuat laporan penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau</p>	<p>6JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>komunikasi daring</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring • Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring • Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring <p>Mengasosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p>dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes</p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		

<p>3.3. Memahami kelas maya.</p> <p>4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.</p>	<p>Kelas maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definisi kelas maya • Jeniskelas maya • Manfaatkelas maya • Fitur kelas maya 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai aplikasi kelas maya</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi kelas maya • Mendiskusikanjeniskelas maya • Mendiskusikanmanfaatkelas maya • Mendiskusikanfitur kelas maya <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi kelas maya • Mengeksplorasi jenis kelas maya • Mengeksplorasi manfaat kelas maya • Mengeksplorasi fitur kelas maya <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang kelas maya</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pelbagai aplikasi kelas maya</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang kelas maya <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	<p>6JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>
<p>3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>4.4. Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya.</p>	<p>Pembelajaran melalui kelas maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan akun • Pengaturan profil • Bergabung dalam grup/kelas/kelompok • Perpustakaan maya (<i>library</i>) • Catatan (<i>note</i>) • Tugas atau kuis • Kalender • <i>Search</i> dan <i>filter</i> • Materi belajar 	<p>Mengamati Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan proses pembuatan akun • Mendiskusikan proses pengaturan profil • Mendiskusikan proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok • Mendiskusikantentang perpustakaan maya (<i>library</i>) • Mendiskusikantentang catatan (<i>note</i>) • Mendiskusikantentang tugas atau kuis • Mendiskusikantentang kalender 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang proses pembelajaran melalui kelas maya. <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p>	<p>18JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Jajak Pendapat (<i>polling</i>) • Evaluasi pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikantentang <i>Search</i> dan <i>filter</i> • Mendiskusikantentang materi belajar • Mendiskusikantentang jajak pendapat (<i>polling</i>) • Mendiskusikantentang evaluasi pembelajaran <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi proses pembuatan akun • Mengeksplorasi proses pengaturan profil • Mengeksplorasi proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok • Mengeksplorasi tentang perpustakaan maya (<i>library</i>) • Mengeksplorasi tentang catatan (<i>note</i>) • Mengeksplorasi tentang tugas atau kuis • Mengeksplorasi tentang kalender • Mengeksplorasi tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i> • Mengeksplorasi tentang materi belajar • Mengeksplorasi tentang jajak pendapat (<i>polling</i>) • Mengeksplorasi tentang evaluasi pembelajaran <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
3.5. Memahami presentasi video 4.5. Menyajikan hasil pemahaman	<p>Presentasi video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definisi presentasi video • Fungsi presentasi 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai presentasi video</p> <p>Menanya</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang presentasi video 	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

tentang presentasi video	<p>video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis presentasi video • Ciri khas presentasi video 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi presentasi video • Mendiskusikan fungsi presentasi video • Mendiskusikan jenis presentasi video • Mendiskusikan ciri khas presentasi video <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi presentasi video • Mengeksplorasi fungsi presentasi video • Mengeksplorasi jenis presentasi video • Mengeksplorasi ciri khas presentasi video <p>Mengasosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan tentang presentasi video</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil pelbagai presentasi video</p>	<p>Observasi</p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes</p> <p>Essay , pilihan ganda</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>Presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahap praproduksivideo untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> 	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati pelbagai presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tahap praproduksivideo untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Mendiskusikan tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Mendiskusikan tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tahap praproduksivideo untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Mengeksplorasi tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Membuat presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> <p>Observasi</p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p>	21JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

		<ul style="list-style-type: none">• Mengeksplorasi tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• Hasil kerja mandiri/kelompok• Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
--	--	--	---	--	--

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

Satuan Pendidikan : SMK / MAK
 Kelas :X
 Semester : Genap
 JUMLAH WAKTU : JAM (18 KALI PERTEMUAN)

<p>3.7. Memahami simulasi visual 4.7. Menyajikan hasil pemahaman tentang simulasi visual</p>	<p>Simulasi visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definisi simulasi visual • Jenis simulasi visual • Fungsi simulasi visual 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai simulasi visual</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi simulasi visual • Mendiskusikan jenis simulasi visual • Mendiskusikan fungsi simulasi visual <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi simulasi visual • Mengeksplorasi jenis simulasi visual • Mengeksplorasi fungsi simulasi visual <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang simulasi visual</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil simulasi visual</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang simulasi visual <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	<p>3JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>
---	---	--	--	-------------------	--

<p>3.8. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <p>4.8. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p>	<p>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep produk • Pencarian ide dan premis • Sinopsis • <i>Storyboard</i> 	<p>Mengamati Mengamati pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep produk • Mendiskusikan pencarian ide dan premis • Mendiskusikan synopsis • Mendiskusikan <i>storyboard</i> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi konsep produk • Mengeksplorasi pencarian ide dan premis • Mengeksplorasi synopsis • Mengeksplorasi <i>storyboard</i> <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	<p>12JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>
<p>3.9. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <p>4.9. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi</p>	<p>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instalasi aplikasi • <i>Character</i> • <i>Environment</i> • <i>Property</i> dan <i>effect</i> • Menganimasikan 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pengolah simulasi visual tahap produksi <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Instalasi aplikasi • Mendiskusikan <i>Character</i> • Mendiskusikan <i>Environment</i> • Mendiskusikan <i>Property</i> dan <i>effect</i> • Mendiskusikan proses menganimasikan <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi Instalasi aplikasi • Mengeksplorasi <i>Character</i> • Mengeksplorasi <i>Environment</i> • Mengeksplorasi <i>Property</i> dan <i>effect</i> 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap produksi <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p>	<p>15JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi proses menganimasikan <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pengolahan simulasi visual tahap produksi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolahan simulasi visual tahap produksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.10. Menerapkan fitur aplikasi pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>4.10. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p>	<p>Aplikasi pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Editing</i> • <i>Fixing dan mixing</i> • Kemasan 	<p>Mengamati Mengamati pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tentang <i>editing</i> • Mendiskusikan tentang <i>fixing dan mixing</i> • Mendiskusikan tentang kemasan <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tentang <i>editing</i> • Mengeksplorasi tentang <i>fixing dan mixing</i> • Mengeksplorasi tentang kemasan <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p>	<p>Tugas Membuat laporan tentang pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	12JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013
<p>3.11. Memahami buku digital</p> <p>4.11. Menyajikan hasil pemahaman tentang buku digital</p>	<p>Buku Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definisi buku digital • Jenis buku digital • Fungsi dan tujuan 	<p>Mengamati Mengamati tentang buku digital</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi buku digital • Mendiskusikan jenis buku digital 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang buku digital <p>Observasi Mengamati</p>	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

	buku digital	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan fungsi dan tujuan buku digital <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi definisi buku digital Mengeksplorasi jenis buku digital Mengeksplorasi fungsi dan tujuan buku digital <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang buku digital</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi terkait buku digital</p>	<p>kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>		
3.12. Menerapkan format buku digital 4.12. Menyajikan hasil penerapan format buku digital	<p>Format buku digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Konversi format file Sampul (<i>cover</i>) buku digital Daftar isi Gambar, suara dan video 	<p>Mengamati Mengamati format buku digital</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan konversi format file Mendiskusikan sampul (<i>cover</i>) buku digital Mendiskusikan daftar isi Mendiskusikan gambar, suara dan video <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi konversi format file Mengeksplorasi sampul (<i>cover</i>) buku digital Mengeksplorasi daftar isi Mengeksplorasi gambar, suara dan video <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang format buku digital</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi tentang format buku digital</p>	<p>Tugas Membuat buku digital</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	6JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013
3.13. Menerapkan	Publikasi buku digital	Mengamati	Tugas	3JP	Modul Simulasi

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

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

Satuan Pendidikan : SMK/MAK

Kelas : X

Kompetensi Inti* :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin,tanggungjawab, 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 di bawah 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 kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>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 dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1. Memahami konsep jaringan komputer</p> <p>4.1 Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi</p>	<p>Konsep Teknologi Jaringan Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • PAN (Personal Area Network) • LAN (Local Area Network) • MAN (Metropolit Area Network) • WAN (Wide Area Network) 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelbagai jenis jaringan PAN (Personal Area Network) • Pelbagai jenis jaringan LAN (Local Area Network) • Pelbagai jenis jaringan MAN (Metropolit Area Network) • Pelbagai jenis jaringan WAN (Wide Area Network) <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Konsep teknologi jaringan komputer • Mendiskusikan cara kerja PAN (Personal Area Network) • Mendiskusikan cara kerja LAN (Local Area Network) • Mendiskusikan cara kerja MAN (Metropolit Area Network) • Mendiskusikan cara kerja WAN (Wide Area Network) <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pelbagai teknologi jaringan komputer • Mengeksplorasi Pelbagai jenis jaringan PAN (Personal Area Network) • Mengeksplorasi Pelbagai jenis jaringan LAN (Local Area Network) • Mengeksplorasi Pelbagai jenis jaringan MAN (Metropolit Area Network) • Mengeksplorasi Pelbagai jenis jaringan WAN (Wide Area Network) 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah yang melibatkan jenis konsep teknologi jaringan komputer dan jenis jaringan PAN ,LAN,MAN serta WAN <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain <p>Portofolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essay dan/atau pilihan ganda 	<p>8 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • Wahana Komputer.Konsep Jaringan Komputer dan Pengembanganya .2003.Salemba Infotek • <i>Networking Complete, 2000 sibex Inc.</i> • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi Komonikasi pengiriman data menggunakan email atau jejaring soasial <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan Konsep tentang teknologi jaringan komputer dan jenis jaringan PAN ,LAN,MAN serta WAN <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil tentang Konsep tentang teknologi jaringan komputer dan jenis jaringan PAN ,LAN,MAN serta WAN 			
<p>3.2 Memahami model OSI dalam jaringan komputer</p> <p>4.2. Menyajikan konsep dan fungsi setiap layer dalam lapisan OSI</p>	<p>Model OSI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lapisan fisik • Lapisan Data Link • Lapisan Network • Lapisan Transport • Lapisan Sesion • Lapisan Presentasi • Lapisan Aplikasi 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kecepatan (wire speed) dan susunan kabel pada lapisan fisik • Proses paket data menjadi byte dan byte menjadi Frame pada lapisan data link • Pengalamatan secara logical pada lapisan network • Metode pengiriman data pada lapisan transport • Proses aplikasi pada lapisan session • Pemrosesan data pada lapisan presentasi • Penyediaan user interface pada lapisan aplikasi 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah tentang pengolahan data pada lapisan fisik ,Data Link,Network ,Transport,Sesion,Presentasi dan Aplikasi <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain 	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • Wahana Komputer.Konsep Jaringan Komputer dan Pengembanganya .2003.Salemba Infotek • <i>Networking Complete, 2000 sibex Inc.</i> • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Kecepatan (wire speed) dan susunan kabel pada lapisan fisik • Mendiskusikan Proses paket data menjadi byte dan byte menjadi Frame pada lapisan data link • Mendiskusikan Pengalamatan secara logical pada lapisan network • Mendiskusikan Metode pengiriman data pada lapisan transport • Mendiskusikan Proses aplikasi pada lapisan session • Mendiskusikan Pemrosesan data pada lapisan presentasi • Mendiskusikan Penyediaan user interface pada lapisan aplikasi <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan fisik • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan data link • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan network • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan transport • Mengeksplorasi identifikasi 	<p>Portofolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan percobaan <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essay dan pilihan ganda 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>perangkat jaringan pada setiap lapisan session</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan presentasi <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan pelbagai pengamatan dan percobaan yang dilakukan terkait pengolahan data dalam lapisan fisik ,Data Link,Network ,Transport,Sesion,Presentasi dan Aplikasi <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang pengolahan data dalam lapisan fisik ,Data Link,Network,Transport,Sesion,Presentasi dan Aplikasi 			
<p>3.3. Memahami topologi jaringan</p> <p>4.3. Menyajikan jaringan sederhana menggunakan topologi tertentu</p>	<p>Topologi Jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Topologi Bus • Topologi Ring • Topologi Star • Topologi Extended Star • Topologi Mesh • Topologi Hierarchical 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelbagai jenis konfigurasi jaringan yang menerapkan Topologi Bus • Pelbagai jenis konfigurasi jaringan yang menerapkan Topologi Ring • Pelbagai jenis konfigurasi jaringan yang menerapkan Topologi Star • Pelbagai jenis konfigurasi jaringan yang menerapkan Topologi Extended Star 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah tentang konfigurasi jaringan menggunakan Topologi Bus ,Ring,Star, Extended Star, Mesh dan Hierarchical <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati 	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • Wahana Komputer.Konsep Jaringan Komputer dan Pengembanganya .2003.Salemba Infotek • <i>Networking Complete, 2000 sibex Inc.</i> • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Pelbagai jenis konfigurasi jaringan yang menerapkan Topologi Mesh • Pelbagai jenis konfigurasi jaringan yang menerapkan Topologi Hierarchical <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pelbagai konfigurasi Topologi Bus • Mendiskusikan pelbagai konfigurasi Topologi Ring • Mendiskusikan pelbagai konfigurasi Topologi Star • Mendiskusikan pelbagai konfigurasi Topologi Extended Star • Mendiskusikan pelbagai konfigurasi Topologi Mesh • Mendiskusikan pelbagai konfigurasi Topologi Hierarchical <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi konfigurasi jaringan dengan Topologi Bus • Mengeksplorasi konfigurasi jaringan dengan Topologi Ring • Mengeksplorasi konfigurasi jaringan dengan Topologi Star • Mengeksplorasi konfigurasi jaringan dengan Topologi Extended Star 	<p>kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan percobaan <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essay dan pilihan ganda 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi konfigurasi jaringan dengan Topologi Mesh • Mengeksplorasi konfigurasi jaringan dengan Topologi Hierarchical <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan pelbagai hasil percobaan dan pengamatan terkait dengan konfigurasi jaringan menggunakan Topologi Bus ,Ring,Star, Extended Star, Mesh dan Hierarchical <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil pengamatan dan percobaan konfigurasi jaringan dengan Topologi Bus ,Ring,Star, Extended Star, Mesh dan Hierarchical 			
<p>3.4. Menganalisis media yang sesuai dalam komunikasi data jaringan</p> <p>4.4. Menalar jenis media yang sesuai dalam komunikasi data jaringan</p>	<p>Media Jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kabel jenis UTP • Kabel jenis STP • Kabel jenis Coaxial • Wireless • Fiber Optik • Jenis jenis Koneksi 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Struktur dan karakteristik kabel UTP • Struktur dan karakteristik kabel STP • Struktur dan karakteristik kabel Coaxial • Struktur dan karakteristik fiber Optik • Jenis jenis media jaringan wireless • Jenis jenis koneksi kabel <p>Menanya:</p>	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah terkait dengan Struktur , karakteristik dan kegunaan kabel UTP,STP,Coaxial. optik dan wireless • Menyelesaikan masalah terkait dengan koneksi /sambungan kabel <p>Observasi:</p>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • Wahana Komputer.Konsep Jaringan Komputer dan Pengembangannya .2003.Salemba Infotek • <i>Networking Complete, 2000 sibex Inc.</i> • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Struktur dan karakteristik kabel UTP • Mendiskusikan Struktur dan karakteristik kabel STP • Mendiskusikan Struktur dan karakteristik kabel Coaxial • Mendiskusikan Struktur dan karakteristik wireless • Mendiskusikan Jenis jenis media jaringan Fiber Optik • Mendiskusikan Jenis jenis koneksi kabel dalam jaringan <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi membuat sambungan kabel Staright • Mengeksplorasi membuat sambungan kabel Cross • Mengeksplorasi membuat sambungan kabel Rollover <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan tentang Struktur , karakteristik dan kegunaan kabel UTP,STP,Coaxial. • Menyimpulkan implementasi fiber optik dan wireless • Menyimpulkan implementasi Koneksi kabel Staright, Cross dan Rollover <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain <p>Portofolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan percobaan <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essay dan pilihan ganda 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>pengamatan dan percobaan pembuatan Koneksi kabel Staright, Cross dan Rollover</p>			
<p>3.5. Memahami protokol jaringan 4.5. Menyajikan penggunaan protokol dalam jaringan</p>	<p>Protokol Jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protokol Netware • Protokol UDP • Sejarah dan arsitektur TCP/IP • Perbandingan Model OSI dengan TCP/IP • Protokol Pada Jaringan Peer to peer • Setting IP pada windows dan Linux 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prinsip Protokol Netware • Prinsip Protokol UDP • Sejarah TCP/IP • Sejarah arsitektur TCP/IP • Perbandingan Model OSI dengan TCP/IP • Implementasi Protokol Pada Jaringan Peer to peer • Langkah langkah Setting IP pada windows dan Linux <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan cara kerja Protokol Netware • Mendiskusikan cara kerja Protokol UDP • Membandingkan Model OSI dengan TCP/IP • Mendiskusikan Implementasi Protokol Pada Jaringan Peer to peer • Mendiskusikan Langkah langkah Setting IP pada windows • Langkah langkah Seting IP pada Linux <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi penerapan Protokol Netware dalam jaringan • Mengeksplorasi penerapan 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah yang melibatkan fungsi dan kegunaan protocol Netware,UDP dan peer to peer dalam jaringan • Menyelesaikan masalah yang melibatkan penyetingan IP pada windows dan linux <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain <p>Portofolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essay dan/atau pilihan ganda 	<p>20 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • Wahana Komputer.Konsep Jaringan Komputer dan Pengembanganya .2003.Salemba Infotek • <i>Networking Complete, 2000 sibex Inc.</i> • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Protokol UDP dalam jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi penerapan Protokol pada jaringan peer to peer • Mengeksplorasi menseting IP pada windows • Mengeksplorasi menseting IP pada linux <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan fungsi dan kegunaan Protokol Netware,UDP dan peer to peer dalam jaringan • Menyimpulkan langkah langkah pensetingan IP pada windows dan linux <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil tentang fungsi dan kegunaan protocol Netware,UDP dan peer to peer dalam jaringan • Menyampaikan hasil tentang pensetingan IP pada windows dan linux 			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.6. Memahami protokol pengalamatan jaringan</p> <p>4.6. Menyajikan penggunaan protokol pengalamatan dalam jaringan</p>	<p>Protokol Pengalamatan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengalamatan IP v4 • Pengalamatan IP v6 • Subnetting classfull • Network Address Translation (NAT) 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protokol pengalamatan IP v4 • Protokol pengalamatan IP v6 • Subnetting pada IP v4 • Cara kerja NAT dalam jaringan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengalamatan IP v4, IP v6 dan subnetting • Mendiskusikan cara kerja NAT <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengalamatan IP v4, IP v6, subnetting • Mengeksplorasi fungsi NAT dalam jaringan <p>Mengasosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan tentang cara kerja NAT, pengalamatan IP v4, IP v6, dan subnetting</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil tentang cara kerja NAT, pengalamatan IP v4, IP v6, dan subnetting</p>	<p>Tugas</p> <p>Menyelesaikan masalah tentang pengalamatan dalam jaringan komputer</p> <p>Observasi</p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes</p> <p>Essay dan/atau pilihan ganda</p>	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • <i>Networking Complete</i>, Penerbit Sybex, 2002 • <i>Konsep Jaringan Komputer dan Pengembangannya</i>, Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, Penerbit Salemba Infotek, 2003 • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.7. Memahami perangkat keras jaringan</p> <p>4.7. Menyajikan perangkat keras jaringan yang sesuai dengan kebutuhan</p>	<p>Perangkat Keras Jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perangkat hub dan repeater • Perangkat bridge dan switch • Perangkat router 	<p>Mengamati Pelbagai jenis perangkat keras dalam jaringan komputer</p> <p>Menanya Mendiskusikan pelbagai penerapan perangkat keras jaringan</p> <p>Mengeksplorasi Eksplorasi pelbagai jenis perangkat keras jaringan</p> <p>Mengasosiasi Membuat ulasan tentang berbagai penerapan perangkat keras jaringan</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang penerapan pelbagai perangkat keras jaringan</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang pelbagai perangkat keras jaringan</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay dan pilihan ganda</p>	<p>16 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • <i>Networking Complete</i>, Penerbit Sybex, 2002 • <i>Konsep Jaringan Komputer dan Pengembangannya</i>, Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, Penerbit Salemba Infotek, 2003 • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.8. Memahami aplikasi jaringan pada sistem operasi operasi komputer</p> <p>4.8. Menyajikan aplikasi jaringan pada sistem operasi komputer</p>	<p>Sistem Operasi Jaringan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Sistem Operasi Jaringan • Sistem Operasi Windows Server • Sistem Operasi GNU Linux Server • Sistem Operasi Unix Server 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelbagai teknologi pada sistem operasi jaringan • Pelbagai jenis sistem operasi jaringan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pelbagai teknologi pada sistem operasi jaringan • Mendiskusikan jenis-jenis sistem operasi jaringan <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi pelbagai teknologi pada sistem operasi jaringan • Mengeksplorasi dengan pelbagai sistem operasi jaringan <p>Mengasosiasi</p> <p>Menyimpulkan pelbagai jenis dan teknologi dalam sistem operasi jaringan</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil pengamatan dan percobaan pelbagai sistem operasi jaringan</p>	<p>Tugas</p> <p>Menyelesaikan masalah pada penerapan sistem operasi jaringan</p> <p>Observasi</p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan percobaan</p> <p>Tes</p> <p>Essay dan pilihan ganda</p>	<p>16 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • <i>Networking Complete</i>, Penerbit Sybex, 2002 • <i>Konsep Jaringan Komputer dan Pengembangannya</i>, Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, Penerbit Salemba Infotek, 2003 • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.9. Memahami penggelaran jaringan sederhana horisontal</p> <p>4.9. Menyajikan hasil penggelaran jaringan sederhana horisontal</p>	<p>Pengembangan Jaringan Sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahapan perancangan dan pengembangan jaringan • Membangun jaringan lokal • Membangun server berbagi data (file dan printer) 	<p>Mengamati Pelbagai tahapan dalam perancangan jaringan</p> <p>Menanya Mendiskusikan pelbagai tahapan dalam perancangan dan pengembangan jaringan</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pembangunan jaringan lokal • Mengeksplorasi pembangunan layanan berbagi data (file dan printer) <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan tahapan perancangan dan pengembangan jaringan. • Menyimpulkan hasil pembangunan jaringan dan layanan berbagi data <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pengamatan dan percobaan pembangunan jaringan lokal dan berbagi data</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah dalam perancangan dan pengembangan jaringan</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio Laporan percobaan</p> <p>Tes Essay dan pilihan ganda</p>	<p>16 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • <i>Networking Complete</i>, Penerbit Sybex, 2002 • <i>Konsep Jaringan Komputer dan Pengembangannya</i>, Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, Penerbit Salemba Infotek, 2003 • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

**SILABUS MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR
(DASAR BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)**

Satuan Pendidikan : SMK/MAK

Kelas : X

Kompetensi Inti* :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

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

KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan procedural 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 di bawah 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. Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan Pelbagai sumber energi di alam.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya 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 dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					
<p>3.1. Memahami penggunaan data dalam algoritma dan konsep algoritma pemrograman</p> <p>4.1. Menggunakan algoritma pemrograman untuk memecahkan</p>	<p>Algoritma Pemrograman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsep algoritma - Struktur algoritma - Algoritma menggunakan bahasa natural - Pengenalan Variabel 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelbagai contoh penerapan algoritma dasar dalam kehidupan sehari-hari - Karakteristik tipe data <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah terkait penerapan algoritma 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat algoritma sederhana (bahasa natural, <i>pseudocode</i> dan <i>flowchart</i>) untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. 	<p>14 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku teks pelajaran - Buku panduan guru - Sutedjo, budi, Algoritma dan Teknik Pemrograman, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
permasalahan	<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan tipe data - Pengenalan operator - Pseudocode - Flowchart - Penggunaan Tool flowchart 	<p>sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> - Logika penyelesaian masalah dengan struktur algoritma <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat algoritma sederhana untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan bahasa natural, flowchart dan pseudocode <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan konsep algoritma (bahasa natural, flowchart dan pseudocode) untuk menyelesaikan permasalahan <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempresentasikan algoritma penyelesaian permasalahan 	<p>Portopolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laporan praktek membuat algoritma pemecahan masalah menggunakan bahasa natural, flowchart dan pseudocode. <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Checklist</i> hasil pengamatan Pelbagai contoh algoritma <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tertulis dan praktek tentang konsep algoritma, pseudocode, flowchart 		<ul style="list-style-type: none"> - Munir, Rinaldi, Algoritma dan pemrograman dalam bahasa Pascal dan C, Informatika Bandung, 2011

<p>3.2. Memahami struktur algoritma serta menganalisis data dalam suatu algoritma percabangan</p> <p>4.2. Menggunakan algoritma percabangan untuk memecahkan permasalahan</p>	<p>Algoritma percabangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percabangan 1 kondisi - Percabangan 2 kondisi - Percabangan lebih dari 2 kondisi - Percabangan bersarang 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelbagai contoh penerapan algoritma percabangan 1, 2, lebih dari 2 kondisi dan percabangan bersarang <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah terkait algoritma percabangan 1, 2, lebih dari 2 kondisi dan percabangan bersarang - Alur penyelesaian masalah dengan algoritma percabangan. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat algoritma penyelesaian masalah percabangan 1, 2, lebih dari 2 kondisi, serta percabangan bersarang <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan penerapan algoritma percabangan untuk memecahkan masalah - Menganalisa algoritma percabangan dengan Pelbagai data <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempresentasikan algoritma penyelesaian masalah percabangan 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat algoritma (<i>pseudocode</i> dan <i>flowchart</i>) untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan logika percabangan 1, 2, lebih dari 2 kondisi, serta percabangan bersarang. <p>Portopolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laporan praktikum algoritma percabangan 1, 2, lebih dari 2 kondisi, dan percabangan bersarang <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Checklist</i> hasil pengamatan contoh algoritma percabangan <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tertulis dan praktek tentang konsep algoritma percabangan 1, 2 lebih dari 2 kondisi, dan percabangan bersarang 	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku teks pelajaran - Buku panduan guru - Sutedjo, budi, Algoritma dan Teknik Pemrograman, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009. - Munir, Rinaldi, Algoritma dan pemrograman dalam bahasa Pascal dan C, Informatika Bandung, 2011
<p>3.3. Memahami struktur algoritma serta menganalisa data dalam suatu algoritma perulangan</p>	<p>Algoritma perulangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perulangan dengan kondisi diawal - Perulangan dengan kondisi diakhir 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelbagai ragam contoh penerapan algoritma perulangan <p>Menanya:</p>	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat algoritma (<i>pseudocode</i> dan <i>flowchart</i>) untuk menyelesaikan 	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku teks pelajaran - Buku panduan guru - Sutedjo, budi, Algoritma dan

<p>4.3. Memecahkan permasalahan dengan algoritma perulangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Perulangan dengan kondisi akhir diinputkan user - Perulangan sebagai pencacah naik - Perulangan sebagai pencacah turun. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah dan logika penyelesaian masalah menggunakan algoritma perulangan Mengeksplorasi: - Membuat pelbagai algoritma penyelesaian masalah menggunakan logika perulangan Mengasosiasi: - Menyimpulkan penerapan algoritma perulangan untuk menyelesaikan masalah - Menganalisa algoritma perulangan dengan Pelbagai macam data Mengkomunikasikan: - Mempresentasikan pelbagai ragam algoritma penyelesaian masalah menggunakan logika perulangan 	<p>permasalahan menggunakan logika perulangan</p> <p>Portopolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laporan praktikum algoritma perulangan <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>checklist</i> hasil pengamatan Pelbagai ragam contoh penerapan algoritma perulangan <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tes tertulis dan praktek algoritma perulangan 		<p>Teknik Pemrograman, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Munir, Rinaldi, Algoritma dan pemrograman dalam bahasa Pascal dan C, Informatika Bandung, 2011
<p>3.4. Menerapkan bahasa pemrograman 4.4. Mengolah algoritma ke dalam bentuk kode program komputer</p>	<p>Bahasa pemrograman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan bahasa pemrograman - Pengenalan tools/<i>framework</i> pengembangan program - Instalasi tools bahasa pemrograman - Struktur bahasa pemrograman - Standar output dalam bahasa 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Framework bahasa pemrograman - Instalasi tools bahasa pemrograman - Pelbagai contoh kode program dalam bahasa pemrograman <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Struktur penulisan program dalam bahasa pemrograman - Proses kompilasi dan eksekusi program 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat kode program sederhana sesuai dengan algoritma yang telah dirumuskan sesuai standar input dan output - Mengkompilasi, mengeksekusi kode dan perbaikan program <p>Portopolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laporan pembuatan kode program sesuai 	<p>8 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku teks pelajaran - Buku panduan guru - Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours, 2011, United States of America: Pearson Education, Inc - Qt Basic Curriculum, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast)

	<p>pemrograman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Standar Input dalam bahasa pemrograman - Kompilasi dan eksekusi program - Perbaiki kesalahan 	<p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan instalasi bahasa pemrograman - Membuat kode program dengan algoritma sederhana - Melakukan kompilasi, eksekusi dan perbaikan kesalahan program <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan penerapan struktur penulisan program dan algoritma dasar dalam pembuatan program komputer sederhana. <p>Mengkomunikasikan:</p> <p>Membuat laporan dan presentasi program.</p>	<p>dengan algoritma yang telah dirumuskan sesuai standar input dan output.</p> <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>checklist</i> hasil pengamatan <p>Tes:</p> <p>Tes tertulis dan praktek tentang konsep dan penerapan bahasa pemrograman dalam program sederhana</p>		
<p>3.5. Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi</p> <p>4.5. Mengolah data menggunakan konsep tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi.</p>	<p>Tipe Data, Variabel, Operator dan Ekspresi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipe data, variabel dan konstanta - Operator dan ekspresi 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelbagai ragam contoh kode program yang melibatkan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ragam tipe data, variabel, konstanta, operator, ekspresi dan karakteristiknya <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat pelbagai kode program menggunakan ragam tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi sesuai algoritma sederhana. - Melakukan kompilasi, eksekusi dan perbaikan kesalahan program 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat kode program komputer menggunakan pelbagai ragam tipe data, variabel konstanta, operator dan ekspresi. <p>Portopolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laporan pembuatan kode program menggunakan pelbagai ragam tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi sesuai dengan algoritma sederhana. <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>checklist</i> hasil pengamatan pelbagai 	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Buku teks pelajaran - Buku panduan guru - Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours, 2011, United States of America: Pearson Education, Inc - Qt Basic Curriculum, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast)

		<p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi dalam program komputer sederhana <p>Mengkomunikasikan:</p> <p>Membuat laporan dan mempresentasikan hasil program komputer</p>	<p>ragam contoh kode program</p> <p>Tes:</p> <p>Tes tertulis tentang penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi.</p>		
<p>3.6. Menerapkan struktur kontrol percabangan dalam bahasa pemrograman</p> <p>4.6. Memecahkan masalah menggunakan struktur kontrol percabangan</p>	<p>Struktur Kontrol Percabangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Percabangan 1 kondisi - Percabangan 2 kondisi - Percabangan lebih dari 2 kondisi - Percabangan bersarang 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelbagai contoh kode program dengan struktur kontrol percabangan. <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelbagai struktur penulisan kontrol percabangan 1, 2, lebih dari 2 kondisi dan bersarang. <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat pelbagai kode program menggunakan struktur percabangan sesuai dengan algoritma yang telah dirumuskan. - Melakukan kompilasi, eksekusi dan perbaikan kesalahan program <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan penerapan algoritma dan struktur kontrol percabangan 1, 2, lebih dari 2 kondisi dan bersarang dalam program komputer 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat kode program menggunakan struktur kontrol percabangan <p>Portopolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laporan pembuatan kode program menggunakan struktur kontrol percabangan sesuai dengan algoritma yang telah dirumuskan <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Checklist</i> hasil pengamatan pelbagai contoh kode program dengan struktur kontrol percabangan. <p>Tes:</p> <p>Tes tertulis dan praktek tentang konsep dan penerapan struktur percabangan</p>	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Buku teks pelajaran - Buku panduan guru - Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours, 2011, United States of America: Pearson Education, Inc - Qt Basic Curriculum, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast)

		<p>Mengkomunikasikan: Mempresentasikan hasil program komputer yang melibatkan struktur percabangan</p>			
<p>3.7. Menerapkan struktur kontrol perulangan dalam bahasa pemrograman. 4.7. Memecahkan masalah menggunakan struktur kontrol perulangan.</p>	<p>Struktur Kontrol Perulangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perulangan dengan kondisi diawal - Perulangan dengan kondisi diakhir - Perulangan dengan kondisi diinputkan user - Perulangan dengan pernyataan <i>continue</i> - Perulangan dengan pernyataan <i>break</i> 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelbagai ragam contoh kode program dengan struktur kontrol perulangan <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pelbagai penulisan kode program struktur kontrol perulangan <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat pelbagai kode program menggunakan struktur perulangan sesuai dengan algoritma yang telah dirumuskan - Melakukan kompilasi, eksekusi dan perbaikan kesalahan program. <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan pelbagai ragam struktur kontrol perulangan dalam program komputer sesuai dengan algoritma yang telah dirumuskan <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempresentasikan hasil program komputer yang melibatkan struktur perulangan 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat pelbagai kode program menggunakan struktur kontrol perulangan sesuai dengan algoritma yang telah dirumuskan <p>Portopolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laporan pembuatan kode program menggunakan struktur kontrol perulangan <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>checklist</i> hasil pengamatan pelbagai ragam contoh kode program dengan struktur kontrol perulangan <p>Tes:</p> <p>Tes tertulis dan praktek tentang konsep dan penerapan struktur kontrol perulangan</p>	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Buku teks pelajaran - Buku panduan guru - Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours, 2011, United States of America: Pearson Education, Inc - Qt Basic Curriculum, 2010, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast)

<p>3.8. Menerapkan keseluruhan konsep algoritma dalam penyelesaian masalah kompleks</p> <p>4.8. Menganalisa kesalahan dalam program</p>	<p>Pengembangan Algoritma Aplikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definisi - Analisa Pemecahan Masalah - <i>Debugging</i> dan <i>error handling</i> - Studi kasus proyek aplikasi program komputer 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rancangan algoritma untuk permasalahan yang kompleks - Contoh <i>debugging</i> program komputer <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsep desain dan analisa algoritma untuk penyelesaian permasalahan kompleks <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merumuskan permasalahan kompleks sebagai studi kasus - Merancang aplikasi program komputer - Membuat kode program komputer (<i>coding</i>) - <i>Debugging</i> dan <i>error handling</i> program komputer <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan konsep desain dan analisa algoritma untuk menyelesaikan permasalahan kompleks <p>Mengkomunikasikan:</p> <p>Mempresentasikan hasil rancangan, pembuatan kode program analisa dan perbaikan</p>	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang program komputer untuk permasalahan yang kompleks - Membuat kode program komputer - <i>Debugging</i> dan <i>error handling</i> program komputer <p>Portopolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laporan praktek perancangan pembuatan dan analisa program komputer <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>checklist</i> hasil rancangan algoritma untuk permasalahan yang kompleks dan contoh <i>debugging</i> program komputer <p>Tes:</p> <p>Tes tertulis dan praktek tentang desain program komputer, <i>debugging</i> dan <i>error handling</i> program komputer</p>	<p>8 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku teks pelajaran - Buku panduan guru - Sutedjo, budi, Algoritma dan Teknik Pemrograman, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009. - Munir, Rinaldi, Algoritma dan pemrograman dalam bahasa Pascal dan C, Informatika Bandung, 2011 - Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours, 2011, Pearson Education, Inc, United States of America - Qt Basic Curriculum, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast)
---	---	---	---	-------------	--

**SILABUS MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER
(DASAR BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)**

Satuan Pendidikan : SMK / MAK
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
kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari					
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1. Memahami sistem bilangan (Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal)</p> <p>4.1. Menggunakan sistem bilangan (Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal) dalam memecahkan masalah konversi</p>	<p>Sistem Bilangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gambaran umum sistem bilangan • Sistem bilangan (Desimal, Biner, Octal dan Hexadecimal) • Konversi bilangan • Sistem bilangan Binary Code Decimal (BCD) dan Binary Code Hexadecimal (BCH) • ASCII Code 	<p>Mengamati Tayangan atau simulasi susunan bilangan desimal satuan, puluhan, ratusan dan seterusnya</p> <p>Menanya Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau simulasi atau hal-hal yang berhubungan dengan sistem bilangan</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan bilangan 1001 dalam beberapa bentuk sistem bilangan • Membuat perbandingan pemahaman tentang sistem bilangan pada sistem komputer • Mengeksplorasi konversi bilangan (Desimal, Biner, dan Heksa) <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang tempat kedudukan (digit) bilangan berdasar pada basis bilangan</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil penulisan beberapa sistem bilangan, BCD , BCH, dan ASCII Code</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang penulisan beberapa sistem bilangan, BCD, BCH serta konversi bilangan</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	<p>8 JP</p>	<p>Albert Paul Malvino, Ph.D. , Digital Computer Electronics, Tata McGraw-Hill Publishing Company Limited, Second Edition, New Delhi.</p>

<p>3.2. Memahami relasi logik dan fungsi gerbang dasar (AND, OR, NOT, NAND, EXOR)</p> <p>4.2. Merencanakan rangkaian penjumlah dan pengurang dengan gerbang logika (AND, OR, NOT, NAND, EXOR)</p>	<p>Relasi Logik dan Fungsi Gerbang Dasar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relasi logik • Operasi logik • Fungsi gerbang dasar (AND, OR, NOT) • Fungsi gerbang kombinasi (NAND, EXOR) • Penggunaan operasi logik 	<p>Mengamati Tayangan atau gambar Relasi logik dan fungsi gerbang dasar yang dinyatakan dalam 4 pernyataan yaitu simbol, tabel kebenaran, persamaan fungsi, dan sinyal fungsi waktu</p> <p>Menanya Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau gambar atau hal-hal yang berhubungan dengan relasi logik dan fungsi gerbang dasar.</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi fungsi masing-masing gerbang untuk 2 buah input data masing-masing 8 bit • Mengeksplorasi operasi logik untuk memecahkan masalah <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat ulasan tentang hubungan antara nama gerbang (AND, OR, dan NOT) dengan hasil keluaran. • Mendiskusikan hasil pemecahan masalah menggunakan operasi logik secara berkelompok <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang pemecahan masalah menggunakan operasi logik</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang relasi logik dan fungsi gerbang</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	<p>6JP (sebelumnya 10 JP)</p>	<p>Josef Kammerer, Wolfgang Obertheur [1984], Grundsaltungen, Richard Pflaum Verlag KG, 3. Verbesserte Auflage, Muenchen.</p> <p>Texas Instruments [1985], The TTL Data Book Volume 1.</p>
---	---	---	---	---	--

<p>3.3. Memahami operasi Aritmatik</p> <p>4.3. Melaksanakan percobaan Aritmatic Logic Unit (Half-Full Adder, Ripple Carry Adder)</p>	<p>Operasi Aritmatik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Operasi arithmatik (penjumlahan, pengurangan, increment, decrement) • Perkalian dan pembagian bilangan biner • Operasi aritmatik (penjumlah dan pengurang) dalam BCD 	<p>Mengamati Tayangan operasi aritmatik</p> <p>Menanya Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau operasi aritmatik</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat perbandingan pemahaman tentang Half Adder, Full Adder, dan Ripple Carry Adder. • Mengeksplorasi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan biner untuk 2 buah input data masing-masing 8 bit • Mengeksplorasi operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan Heksadesimal, increment, dan decrement • Melakukan percobaan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan biner pada Arithmetic Logic Unit (ALU) <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan hubungan antara aturan pada operasi penjumlahan/pengurangan bilangan desimal dengan aturan pada operasi penjumlahan/pengurangan bilangan biner. • Mengolah data hasil percobaan kedalam tabel untuk mendapatkan 	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang operasi aritmatik</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio Membuat laporan percobaan</p> <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	<p>6 JP</p>	<p>Klaus-Dieter Thies [1983], Teil I : Grundlagen und Architektur, TeWi Verlag GmbH, Muenchen.</p>
--	--	--	--	--------------------	--

		<p>kemungkinan-kemungkinan operasi selain operasi penjumlahan dan pengurangan</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil percobaan operasi penjumlahan dan pengurangan dalam bentuk tulisan dan gambar rangkaian</p>			
<p>3.4. Memahami Arithmetic Logic Unit (Half-Full Adder, Ripple Carry Adder)</p> <p>4.4. Menerapkan operasi aritmatik dan logik pada Arithmetic Logic Unit</p>	<p>Arithmetic Logic Unit (ALU)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rangkaian half dan full adder • Rangkaian penjumlah dan pengurang (Ripple Carry Adder) • Arithmetic Logik Unit (TTL ALU) 	<p>Mengamati Tayangan Gambar Rangkaian Arithmetic Logic Unit (ALU)</p> <p>Menanya Mengajukan pertanyaan terkait gambar rangkaian ALU</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merangkai rangkaian half adder • Merangkai rangkaian full adder • Mengeksplorasi rangkaian half dan full adder • Melakukan pengujian rangkaian half dan full adder yang telah dieksplorasi <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan perbandingan antara rangkaian half adder dengan full adder • Menganalisa hasil perbandingan antara rangkaian half adder dengan full adder 	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang operasi Arithmetic Logic Unit (ALU)</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio Membuata Laporan percobaan</p> <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	8 JP	Klaus-Dieter Thies [1983], Teil I : Grundlagen und Architektur, TeWi Verlag GmbH, Muenchen.

		<p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil percobaan ALU dalam bentuk tulisan dan gambar rangkaian</p>			
<p>3.5. Memahami rangkaian Multiplexer, Decoder, Flip-Flop dan Counter 4.5. Merencanakan dan membuat rangkaian counter up dan counter down</p>	<p>Rangkaian Multiplexer, Decoder, Flip-Flop dan Counter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multiplexer dan decoder • Rangkaian Flip-flop (RS, JK, D) • Shift register • Rangkaian Counter 	<p>Mengamati Tayangan Rangkaian Multiplexer, Decoder, Flip-Flop dan Counter</p> <p>Menanya Mengajukan pertanyaan terkait gambar rangkaian Multiplexer, Decoder, Flip-Flop dan Counter</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat perbandingan pemahaman tentang RS, JK, dan D flip-flop. • Mengeksplorasi multiplexer dan decoder sebagai rangkaian utama yang membangun fungsi pada sistem komputer • Mengeksplorasi RS, JK dan D flip-flop berdasar pada perilaku clock input. • Mengeksplorasi shift register untuk memindahkan informasi dari flip-flop sebelumnya ke flip-flop berikutnya. • Mengeksplorasi rangkaian counter • Mencoba semua rangkaian di atas yang telah dieksplorasi <p>Mengasosiasi Menganalisis data masukan untuk</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang multiplexer, Decoder, Flip-Flop shift register dan Counter</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan hasil kerja kelompok • Laporan hasil percobaan <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	8 JP	<p>Josef Kammerer, Wolfgang Obertheur [1984], Grundsaltungen, Richard Pflaum Verlag KG, 3. Verbesserte Auflage, Muenchen.</p>

		menentukan hasil keluaran pada rangkaian flip-flop.			
		<p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi dalam bentuk tulisan, tabel, dan gambar rangkaian</p>			
<p>3.6. Memahami Organisasi dan Arsitektur Komputer</p> <p>4.6. Menyajikan gambar struktur sistem komputer Von Neumann</p>	<p>Pengantar Organisasi dan Arsitektur Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dan perbedaan organisasi dan arsitektur komputer • Struktur dan fungsi utama komputer • Konsep dasar operasi komputer • Struktur mesin Von Neumann • Sejarah perkembangan teknologi sistem komputer dari generasi ke generasi 	<p>Mengamati Tayangan tentang Organisasi dan Arsitektur Komputer dari beberapa sumber belajar</p> <p>Menanya Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau teks pembelajaran Organisasi dan Arsitektur Komputer</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat perbandingan pemahaman tentang perbedaan antara organisasi komputer dan arsitektur komputer • Mengeksplorasi organisasi dan arsitektur komputer (evolusi komputer) <p>Mengasosiasi Menganalisis keterkaitan antara sistem komputer yang terkini dengan struktur mesin Von Neumann</p> <p>Mengkomunikasikan Menyajikan gambar dari struktur mesin Von Neumann</p>	<p>Tugas Menyelesaikan permasalahan tentang Organisasi dan Arsitektur Komputer</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio Membuat laporan tentang hasil kerja kelompok</p> <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	10 JP	William Stalling, [1997] Organisasi dan Arsitektur Komputer, Perancangan Kinerja, Edisi Bahasa Indonesia, PT Prenhallindo.

<p>3.7. Memahami media penyimpan data eksternal (magnetik disk, RAID optical disk dan pita magnetik)</p> <p>4.7. Membedakan beberapa alternatif pemakaian beberapa media penyimpan data (semikonduktor, magnetik disk, RAID, optical disk dan pita magnetik)</p>	<p>Media Penyimpan Data Eksternal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Magnetik disk • Teknologi RAID • Optical Disk • Pita Magnetik • Hirarki dan karakteristik sistem memori (inboard memory, outboard storage, off-line storage) 	<p>Mengamati Tayangan atau demonstrasi jenis – jenis media penyimpan eksternal</p> <p>Menanya Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau demonstrasi tentang media penyimpan eksternal</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar letak memori Utama (tanpa melalui I/O) dan memori External (melalui I/O). • Mengeksplorasi memori eksternal jenis magnetik dan optik • Mengeksplorasi teknologi RAID • Mengeksplorasi memori berdasar Hirarki dan karakteristik sistem memori (inboard memory, outboard storage, off-line storage) <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan hasil analisis memori untuk menentukan karakteristik sistem memori • Mengelompokkan memori sesuai dengan hierarkinya <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil dalam bentuk gambar letak media penyimpan eksternal dan memori utama</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah memori eksternal dan Utama</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio Membuat Laporan dalam bentuk tulisan dan gambar</p> <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>	<p>10 JP</p>	<p>William Stalling, [1997] Organisasi dan Arsitektur Komputer, Perancangan Kinerja, Edisi Bahasa Indonesia, PT Prenhallindo.</p>
<p>3.8. Menganalisis memori berdasarkan</p>	<p>Karakteristik Memori</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik pada 	<p>Mengamati Tayangan tentang karakteristik</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah</p>	<p>6 JP</p>	<p>William Stalling, [1997] Organisasi dan Arsitektur</p>

<p>4.8. Menyajikan gagasan untuk merangkai beberapa memori dalam sistem komputer</p>	<p>memori (lokasi, kapasitas, satuan transfer, metode akses, kinerja, tipe fisik dan karakteristik fisik)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keandalan memori • Rangkaian memori RAM - EPROM 	<p>memori</p> <p>Menanya Mengajukan pertanyaan terkait Karakteristik Memori</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi memori berdasarkan karakteristiknya • Mengeksplorasi keandalan memori • Mengeksplorasi rangkaian memori (RAM-EPROM) <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan hasil analisis memori untuk menentukan karakteristik memori • Mengelompokkan memori sesuai dengan karakteristiknya <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil gagasan untuk merangkai beberapa memori (RAM-EPROM) dalam bentuk gambar rangkaian</p>	<p>memori internal dan eksternal</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio Membuat laporan dalam bentuk tulisan dan gambar</p> <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>		<p>Komputer, Perancangan Kinerja, Edisi Bahasa Indonesia, PT Prenhallindo.</p>
<p>3.9. Memahami memori semikonduktor (RAM, ROM, PROM, EPROM, EEPROM, EAPROM)</p> <p>4.9 Menerapkan sistem bilangan pada memori semikonduktor (address dan data)</p>	<p>Memori Semikonduktor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengantar Memori semikonduktor • Random Access Memory (Organisasi Memori, Sel memori statis, sel memori dinamis) 	<p>Mengamati Tayangan atau demonstrasi jenis – jenis semikonduktor (RAM, ROM, PROM, EPROM, EEPROM, EAPROM)</p> <p>Menanya Mengajukan pertanyaan terkait Memori Semikonduktor</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang memori semikonduktor</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa</p>	<p>10 JP (5 x 2 JP)</p>	<p>Josef Kammerer, Peter Lamparter [1985], Mikrocomputer, Richard Pflaum Verlag KG, 4. Verbesserte Auflage, Muenchen.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Read Only Memory (ROM) • Programmable Read Only Memory (PROM) • Erasable Programmable Read Only Memory (EPROM) • Electrically Erasable Programmable Read Only Memory (EEPROM) • Electronically Alterable Programmable Read Only Memory (EAPROM) • Alamat dan Data pada memori yang dinyatakan dalam bilangan hexa dan biner 	<p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar (diagram) untuk mengelompokkan memori sesuai dengan jenisnya • Mengeksplorasi memori Baca – Tulis (RAM) • Mengeksplorasi memori yang hanya dapat dibaca (ROM) • Mengeksplorasi dekoder alamat <p>Mengasosiasi</p> <p>Mengelompokkan memori sesuai dengan fungsinya, cara akses, jenis sel, dan teknologinya</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Mempresentasikan hasil analisis memori berdasarkan jenisnya</p>	<p>secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <p>Membuat laporan dalam bentuk tulisan dan gambar</p> <p>Tes</p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		
--	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

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

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

KD KI-3 (Pengetahuan)

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.

3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online).

Indikator.

- 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.

KD KI – 4 (Keterampilan)

2.1 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.

4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online).

Indikator.

- 4.1.1 Dapat mengetahui Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan benar

C Tujuan Pembelajaran.

- 1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mensyukuri karunia Allah SWT atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam komunikasi simulasi digital.
- 2. Melalui membaca, mendiskusikan, mempraktikkan dan mempresentasikan, peserta didik dapat 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 sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran simulasi digital.
- 3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi secara umum dengan benar.
- 4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam bidang simulasi digital dengan benar.
- 5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan jenis komunikasi jaringan dengan benar.

	6. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan cakupan dalam bidang komunikasi jaringan dengan benar 7. Melalui praktik simulasi digital, peserta didik dapat melaksanakan komunikasi secara umum dengan benar. 8. Melalui praktik simulasi digital, peserta didik dapat melaksanakan komunikasi dalam jaringan dengan benar.
D	Mater Pembelajaran
	1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah) 2. Model : <i>Discovery Learning</i> 3. Metode : Diskusi, <i>Inquiry</i> , penugasan, ceramah.
E	Media, Alat dan Sumber Pembelajaran
	1. Media : Power point, Modul, Internet. 2. Alat / Bahan : Laptop / PC, LCD Proyektor. 3. Sumber Belajar : a. Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013. b. Internet : www.wikipedia.com

G. Langkah – Langkah Pembelajaran.

Pembelajaran Pertama.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Peserta didik berdoa / menjawab salam bersama-sama. 2. Peserta didik dipresensi oleh guru. 3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan komunikasi dalam jaringan. 4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan komunikasi dalam jaringan. 5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan, dan skenario pembelajaran. 6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang.	15 menit
Inti	<p>Mengamati</p> 1. Peserta didik memperoleh <i>hand out</i> / mengeluarkan buku tentang simulasi digital. 2. Peserta didik membaca <i>hand out</i> / buku tentang simulasi digital. <p>Menanya</p> 3. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi bacaan. <p>Mengumpulkan</p> 4. Peserta didik mengidentifikasi isi bacaan (identifikasi masalah)	95 menit

	<p>5. Peserta didik menyeleksi isi bacaan (pembatasan masalah).</p> <p>Menanya</p> <p>6. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah)</p> <p>7. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah.</p> <p>Mengumpulkan informasi</p> <p>8. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</p> <p>Mengasosiasi (menalar)</p> <p>9. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</p> <p>10. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</p> <p>11. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>12. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>13. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar)</p> <p>14. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</p> <p>15. 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
<p>1. Jenis / Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis</p> <p>b. Penilaian Keterampilan : Tes Praktik</p> <p>c. Penilaian Sikap : Observasi</p> <p>2. Bentuk Instrumen dan Instrumen</p> <p>a. Bentuk Instrumen: Tes Tulis (Uraian)</p> <p>Instrumen:</p> <p>Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!</p>

- 1) Jelaskan pengertian komunikasi secara umum!
- 2) Jelaskan pengertian komunikasi jaringan dalam bidang simulasi jaringan!
- 3) Sebutkan jenis-jenis komunikasi jaringan!
- 4) Sebutkan fungsi komunikasi dalam jaringan!
- 5) Sebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan !

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

Instrumen:

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

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				Tanggung Jawab			
		BT	MT	MK	MB	BT	MT	MK	MB	BT	MT	MK	MB	BT	MT	MK	MB
1																	
2																	

- BT : Belum Tampak
- MT : Mulai Tampak
- MK : Mulai Membudaya
- MB : Menjadi Berkembang

3. Pedoman Penskoran

a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

Kunci Jawaban

- 1) Komunikasi adalah
 - a. 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).
 - b. Komunikasi adalah proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan, informasi dari seseorang ke orang lain (Handoko, 2002:30).
 - c. Sedangkan menurut Robbins (2002:310) komunikasi adalah pentransferan makna di antara anggota kelompok. Lewat pentransferan makna, informasi dan gagasan dapat dihantarkan. Tetapi komunikasi bukan hanya sekedar menanamkan makna tetapi juga harus dapat dipahami.
- 2) Komunikasi jaringan dalam bidang komunikasi jaringan 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

- a. Sebagai informasi: komunikasi membantu proses penyampaian informasi yang diperlukan individu dan kelompok untuk mengambil keputusan dengan meneruskan data dan menilai pilihan-pilihan alternatif.
 - b. Sebagai kendali: komunikasi bertindak untuk mengendalikan perilaku anggota dalam beberapa cara misalnya setiap sekolah mempunyai wewenang dan garis panduan formal yang harus dipatuhi oleh siswa.
 - c. Sebagai motivasi: komunikasi membantu perkembangan motivasi dengan menjelaskan kepada para siswa apa yang harus dilakukan atau bagaimana mereka agar dapat belajar dengan baik.
 - d. Sebagai pengungkapan emosional: bagi sebagian komunitas, mereka memerlukan interaksi sosial, komunikasi yang terjadi di dalam komunitas itu merupakan cara anggota untuk menunjukkan kekecewaan dan rasa puas. Oleh karena itu, komunikasi menyiarkan ungkapan emosional dari perasaan dan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan sosial.
- 5) Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan
- a. Komponen perangkat keras (hardware).
 - b. Komponen perangkat lunak (software).
 - c. Komponen perangkat nalar atau akal (brainware).

Rubrik Penilaian

1) Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

Soal nomor 1 dijawab benar skor maksimal 10

Soal nomor 2 dijawab benar skor maksimal 10

Soal nomor 3 dijawab lengkap skor maksimal 30

Soal nomor 4 dijawab lengkap skor maksimal 30

Soal nomor 5 dijawab lengkap skor maksimal 20

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

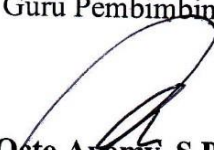
c. Pedoman Penskoran (Sikap)

NO.	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Religius	Sikap dan perilaku religius sudah membudaya	40

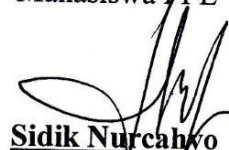
		Sikap dan perilaku religius mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku religius mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku religius belum tampak	10
2.	Jujur	Sikap dan perilaku jujur sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku jujur mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku jujur mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku jujur belum tampak	10
3.	Disiplin	Sikap dan perilaku disiplin sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku disiplin mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku disiplin mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku disiplin belum tampak	10
4.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku tanggung jawab sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku tanggung jawab belum tampak	10

<p>Skor yang dicapai</p> <p>Nilai: ----- x 100</p> <p>Skor maksimal</p>

Mengetahui,
Guru Pembimbing


Octo Aroniy, S.Pd
NBM. 1 185 931

Yogyakarta, Agustus 2014
Mahasiswa PPL


Sidik Nurcahwo
NIM. 11520241011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
 Program Keahlian : Teknologi Komputer dan Informatika
 Paket Keahlian : Teknik Komputer Jaringan
 Kelas / Semester : X C/1
 Mata Pelajaran : SIMULASI DIGITAL
 Materi Pokok : Komunikasi dalam Jaringan (Daring/online)
 Alokasi Waktu : 9 x 40 menit (3 kali pertemuan)

A	<p>Kompetensi Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah. 4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
B	<p>Kompetensi Dasar dan Indikator</p> <p><i>KD KI – 1 (Sikap Spiritual)</i> 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam</p> <p><i>KD KI – 2 (Sikap Sosial)</i> 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><i>KD KI – 3 (Pengetahuan)</i> 3.2. Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><i>Indikator:</i> 3.1.1 Dapat melakukan tahapan persiapan komunikasi daring dengan benar. 3.1.2 Dapat melakukan proses komunikasi daring dengan baik.</p> <p><i>KD KI – 4 (Keterampilan)</i> 4.2 Menyajikan hasil komunikasi daring (<i>online</i>) 4.2.1 Dapat melakukan tindak lanjut penggunaan komunikasi daring dengan baik sesuai aturan yang ada.</p>
C.	<p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 2. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat 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 3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat melakukan persiapan komunikasi daring dengan baik.

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat melakukan pelaksanaan komunikasi daring dengan baik. 5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menindak lanjuti proses komunikasi daring dengan baik. 6. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menggunakan jenis-jenis komunikasi daring dengan benar.
D	Materi Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan komunikasi daring 2. Pelaksanaan komunikasi daring 3. Tindak lanjut komunikasi daring
E.	Metode Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah) 2. Model : <i>Discovery Learning</i> 3. Metode : Diskusi, penugasan, presentasi, praktik.
F	Media, Alat dan Sumber Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media : Modul, Internet 2. Alat/Bahan : Laptop, LCD Proyektor 3. Sumber Belajar : <ol style="list-style-type: none"> a. Modul pembelajaran (sumber SEAMOLEC – 7 Maret 2014) b. Video pembelajaran c. Internet : http://www.ilmukomputer.com

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdoa/ menjawab salam bersama-sama. 2. Peserta didik dipresensi oleh guru. 3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan konsep teknologi aplikasi web. 4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan konsep teknologi aplikasi web. 5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang KD, tujuan, dan scenario pembelajaran. 6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang. 	15 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati presentasi mengenai materi komunikasi daring. 2. Peserta didik mengamati video yang berkaitan dengan konsep komunikasi daring. <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi presentasi, video, dan modul. <p>Mengumpulkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik mengidentifikasi isi presentasi, video, dan modul (identifikasi masalah). 5. Peserta didik menyeleksi isi presentasi, video, dan modul (pembatasan masalah). <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah) 7. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas 	95 menit

	<p>pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah.</p> <p>Mengumpulkan informasi</p> <p>8. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban.</p> <p>Mengasosiasi (menalar)</p> <p>9. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</p> <p>10. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</p> <p>11. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>12. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>13. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</p> <p>14. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</p> <p>15. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</p>	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan 3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 4. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 5. Peserta didik menerima tugas dari guru untuk dikerjakan dirumah. 	15 menit

Pertemuan Kedua

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdoa/ menjawab salam bersama-sama. 2. Peserta didik dipresensi oleh guru. 3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan teknologi pengembangan aplikasi web. 4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan teknologi pengembangan aplikasi web 5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang KD, tujuan, dan scenario pembelajaran. 6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang. 	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati presentasi mengenai materi komunikasi daring. 2. Peserta didik mengamati video yang berkaitan dengan konsep komunikasi daring. <p>Menanya</p>	95 menit

	<p>3. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi presentasi, video, dan modul. Mengumpulkan</p> <p>4. Peserta didik mengidentifikasi isi presentasi, video, dan modul (identifikasi masalah).</p> <p>5. Peserta didik menyeleksi isi presentasi, video, dan modul (pembatasan masalah). Menanya</p> <p>6. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah)</p> <p>7. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah. Mengumpulkan informasi</p> <p>8. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban. Mengasosiasi (menalar)</p> <p>9. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</p> <p>10. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</p> <p>11. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban. Mengkomunikasikan</p> <p>12. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>13. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</p> <p>14. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</p> <p>15. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>6. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>7. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>8. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>9. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>10. Peserta didik menerima tugas dari guru untuk dikerjakan di rumah.</p>	15 menit

H. Penilaian
Pertemuan Pertama
<p>1. Jenis / Teknik Penilaian</p> <p>a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis (Tugas Terstruktur)</p> <p>b. Penilaian Keterampilan : Tes Praktik</p> <p>c. Penilaian Sikap : Observasi</p> <p>2. Bentuk Instrumen dan Instrumen</p> <p>a. Bentuk Instrumen : Tes Tulis (Uraian)</p> <p>Instrumen: Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar</p> <p>1. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring <i>asynchronous</i> ?</p> <p>2. Sebutkan 3 kelebihan <i>e-mail</i> dibandingkan dengan surat biasa.</p> <p>3. Sebutkan 3 layanan yang dimiliki oleh Gmail</p>

b. Bentuk Instrumen : Tes Praktik

Instrumen:

1. Kirimkanlah sebuah email yang berisi anggota masing-masing kelompok kepada guru
2. Buatlah langkah-langkah pengiriman email yang sudah dilakukan disertai dengan *screenshotnya*.

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

Instrumen:

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

No.	Nama Siswa	Disiplin				Tanggung Jawab				Kerjasama			
		BT	MT	BT	MT	MK	MB	MK	MB	BT	MT	MK	MB
1													
2													

MK : Membudaya

MB : Mulai berkembang

MT : Mulai tampak

BT : Belum tampak

3. Pedoman Penskoran

a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

Kunci Jawaban

1. Komunikasi daring tak serempak atau komunikasi asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan jaringan Internet yang dilakukan secara tunda.
2. Kelebihan *e-mail* dibanding surat biasa
 - a. *e-mail* akan langsung terkirim ke alamat tujuan dalam waktu yang singkat
 - b. *e-mail* dapat menampung lampiran (*attachment*) berupa *file* digital
 - a. Sebagian besar *e-mail* tidak memerlukan biaya selain untuk koneksi Internet
3. Layanan yang dimiliki *G-mail*
 - a. Mempunyai kapasitas penampungan *e-mail* yang besar. Secara terus-menerus kapasitas penampungan tersebut selalu ditambah.
 - b. Mempunyai fasilitas pencarian (*search*) untuk membantu proses pencarian *e-mail* tertentu dalam penampungan *e-mail* Anda.
 - c. Mendapatkan akses aplikasi Google lainnya, antara lain:
 - *Google Drive*
Aplikasi ini memungkinkan Anda untuk membuka lampiran dokumen secara langsung tanpa mengunduh terlebih dahulu.
 - *Google Talk*
Memungkinkan sesama pengguna Gmail untuk berkomunikasi secara sinkron.
 - *Google Calendar*
Memungkinkan Anda untuk mengagendakan berbagai kegiatan.
 - d. Mendapatkan layanan POP dan *Forwarding*
POP (*Post Office Protocol*) adalah layanan untuk mengunduh *e-mail* dari Gmail ke komputer pribadi sehingga dapat Anda baca secara luring (*offline*).
Forwarding adalah fasilitas untuk meneruskan *e-mail* yang masuk ke Gmail ke *e-mail* lain secara otomatis.

Rubrik Penilaian

1) Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

Untuk nomor 1 jawaban benar dan lengkap bernilai 10

Untuk nomor 2 dan 3 jawaban benar dan lengkap masing-masing bernilai 15

Skor maksimal untuk soal = 40

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan)

LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI
DAN KINERJA PRESENTASI

Mata Pelajaran: Simulasi Digital

Kelas/Program: XC/ Teknik Komputer Jaringan

Kompetensi : KD 3.2 dan 4.2

No	Nama Siswa	Observasi			Kinerja Presentasi			Jml Skor	Nilai
		Disiplin	Tggjwb	Kerjasm	Presentasi	Visual	Isi		
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)		
1		4	4	3	4	3	3	21	
2									
3									
4									
5									
dst									

Keterangan pengisian skor:

4. Sangat tinggi
3. Tinggi
2. Cukup tinggi
1. Kurang

c. Pedoman Penskoran (Sikap)

NO.	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Disiplin	Sikap dan perilaku disiplin sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku disiplin mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku disiplin mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku disiplin belum tampak	10
2.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku tanggung jawab sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku tanggung jawab belum tampak	10
3.	Kerjasama	Sikap dan perilaku kerjasama sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku kerjasama mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku kerjasama mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku kerjasama belum tampak	10

Skor yang dicapai
Nilai: ----- x 100
Skor maksimal (40)

Pertemuan kedua

1. Jenis / Teknik Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis (Tugas Terstruktur)
- b. Penilaian Sikap : Observasi

2. Bentuk Instrumen dan Instrumen

- a. Bentuk Instrumen : Tes Tulis (Uraian)

Instrumen:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar

1. Jelaskan apa yang Anda ketahui mengenai komunikasi daring.
2. Jelaskan jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya.
3. Apakah kelebihan dari komunikasi daring bila dibandingkan dengan komunikasi konvensional?

4. Sebutkan dan jelaskan komponen apa saja yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring.

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

Instrumen:

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

No.	Nama Siswa	Disiplin				Tanggung Jawab				Kerjasama			
		BT	MT	BT	MT	MK	MB	MK	MB	BT	MT	MK	MB
1													
2													

MK : Membudaya

MB : Mulai berkembang

MT : Mulai tampak

BT : Belum tampak

3. Pedoman Penskoran

a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

Kunci Jawaban

1.

Rubrik Penilaian

2) Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

Untuk nomor 1 jawaban benar dan lengkap bernilai 10

Untuk nomor 2 dan 3 jawaban benar dan lengkap masing-masing bernilai 15

Skor maksimal untuk soal = 40

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan)

**LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI
DAN KINERJA PRESENTASI**

Mata Pelajaran: Simulasi Digital

Kelas/Program: XC/ Teknik Komputer Jaringan

Kompetensi : KD 3.2 dan 4.2

No	Nama Siswa	Observasi			Kinerja Presentasi			Jml Skor	Nilai
		Disiplin	Tggjwb	Kerjasm	Presentasi	Visual	Isi		
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)		
1		4	4	3	4	3	3	21	
2									
3									
4									
5									
dst									

Keterangan pengisian skor:

4. Sangat tinggi

3. Tinggi

2. Cukup tinggi

1. Kurang

c. Pedoman Penskoran (Sikap)

NO.	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Disiplin	Sikap dan perilaku disiplin sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku disiplin mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku disiplin mulai tampak	20

		Sikap dan perilaku disiplin belum tampak	10
2.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku tanggung jawab sudah membudaya Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai berkembang Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai tampak Sikap dan perilaku tanggung jawab belum tampak	40 30 20 10
3.	Kerjasama	Sikap dan perilaku kerjasama sudah membudaya Sikap dan perilaku kerjasama mulai berkembang Sikap dan perilaku kerjasama mulai tampak Sikap dan perilaku kerjasama belum tampak	40 30 20 10

Skor yang dicapai Nilai: ----- x 100 Skor maksimal (40)

Penilaian ketiga

1. Jenis / Teknik Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis (Tugas Terstruktur)
- b. Penilaian Ketrampilan : Tes Praktik
- c. Penilaian Sikap : Observasi

2. Bentuk Instrumen dan Instrumen

- a. Bentuk Instrumen : Tes Tulis (Uraian)

Instrumen:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar

1. Apakah yang dimaksud dengan komunikasi daring sinkron?
2. Tuliskan hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan komunikasi daring sinkron!

- b. Bentuk Instrumen : Tes Praktik

Instrumen:

1. Lakukanlah kegiatan text chat dengan guru menggunakan *Google+ Hangouts*, dengan mengirimkan nama dari anggota kelompok,
2. Buatlah langkah-langkah pengiriman email yang sudah dilakukan disertai dengan *screenshotnya*.

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

Instrumen:

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

No.	Nama Siswa	Disiplin				Tanggung Jawab				Kerjasama			
		BT	MT	BT	MT	MK	MB	MK	MB	BT	MT	MK	MB
1													
2													

MK : Membudaya

MB : Mulai berkembang

MT : Mulai tampak

BT : Belum tampak

3. Pedoman Penskoran

- a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

Kunci Jawaban

1. Komunikasi serempak atau sinkron adalah penggunaan komputer untuk berkomunikasi dengan individu lainnya pada waktu yang sama melalui bantuan perangkat lunak.

2. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan komunikasi daring sinkron
 - 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*.

Rubrik Penilaian

1) Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

Untuk nomor 1 jawaban benar dan lengkap bernilai 10

Untuk nomor 2 dan 3 jawaban benar dan lengkap masing-masing bernilai 30

Skor maksimal untuk soal = 40

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan)

**LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI
DAN KINERJA PRESENTASI**

Mata Pelajaran: Simulasi Digital

Kelas/Program: XC/ Teknik Komputer Jaringan

Kompetensi : KD 3.2 dan 4.2

No	Nama Siswa	Observasi			Kinerja Presentasi			Jml Skor	Nilai
		Disiplin	Tggjwb	Kerjasm	Presentasi	Visual	Isi		
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)		
1		4	4	3	4	3	3	21	
2									
3									
4									
5									
dst									

Keterangan pengisian skor:

4. Sangat tinggi

3. Tinggi

2. Cukup tinggi

1. Kurang


c. Pedoman Penskoran (Sikap)

NO.	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Disiplin	Sikap dan perilaku disiplin sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku disiplin mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku disiplin mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku disiplin belum tampak	10
2.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku tanggung jawab sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku tanggung jawab belum tampak	10


3.	Kerjasama	Sikap dan perilaku kerjasama sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku kerjasama mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku kerjasama mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku kerjasama belum tampak	10

<p>Skor yang dicapai</p> <p>Nilai: ----- x 100</p> <p>Skor maksimal (40)</p>
--

Mengetahui,
Guru Pembimbing


Octo Avomy, S.Pd
NBM. 1 185 931

Yogyakarta, Agustus 2014
Mahasiswa PPL


Sidik Nurcahyo
NIM. 11520241011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	:	SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
Program Keahlian	:	Teknologi Informasi dan Komunikasi
Paket Keahlian	:	TKJ
Kelas / Semester	:	X /1
Mata Pelajaran	:	Pemrograman Dasar
Materi Pokok	:	Algoritma Pemrograman
Alokasi Waktu	:	2 x 40 menit

A	Kompetensi Inti
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. 2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah. 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.
B	Kompetensi Dasar dan Indikator.
	<p>KD K-1 (<i>Sikap Spiritual</i>)</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 style="padding-left: 20px;">Indikator.</p> <p style="padding-left: 40px;">1.1.1 Dapat mensyukuri karunia Allah SWT, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam simulasi digital.</p> <p>KD K-2 (<i>Sikap Sosial</i>)</p> <p>1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.</p> <p style="padding-left: 20px;">Indikator.</p> <p style="padding-left: 40px;">Dapat menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran simulasi digital.</p>

	<p>KD KI-3 (Pengetahuan)</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>3.1. Memahami penggunaan data dalam algoritma dan konsep algoritma pemrograman</p> <p>Indikator.</p> <p>3.1.1 Dapat menjelaskan konsep algoritma.</p> <p>3.1.2 Dapat menyebutkan memahami struktur algoritma.</p> <p>KD KI – 4 (Keterampilan)</p> <p>2.1 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.</p> <p>4.1. Menggunakan algoritma pemrograman untuk memecahkan permasalahan</p> <p>Indikator.</p> <p>4.1.1 Dapat menggunakan bahasa natural sebagai algoritma.</p>
C	<p>Tujuan Pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mensyukuri karunia Allah SWT atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam komunikasi simulasi digital. 2. Melalui membaca, mendiskusikan, mempraktikkan dan mempresentasikan, peserta didik dapat 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 sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran simulasi digital. 3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi secara umum dengan benar. 4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam bidang simulasi digital dengan benar. 5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan jenis komunikasi jaringan dengan benar. 6. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan cakupan dalam bidang komunikasi jaringan dengan benar 7. Melalui praktik simulasi digital, peserta didik dapat melaksanakan komunikasi secara umum dengan benar. 8. Melalui praktik simulasi digital, peserta didik dapat melaksanakan komunikasi dalam jaringan dengan benar.

D	Mater Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah) 2. Model : <i>Discovery Learning</i> 3. Metode : Diskusi, inkuiri, penugasan, presentasi, ceramah.
E	Media, Alat dan Sumber Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media : Internet, <i>Power point</i>, Buku. 2. Alat / Bahan : Laptop / PC, LCD Proyektor. 3. Sumber Belajar : <ol style="list-style-type: none"> a. Inter Modul algoritma, Sutedjo, budi, Algoritma dan Teknik Pemrograman, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009. b. internet : www.wikipedia.com

G. Langkah – Langkah Pembelajaran.

Pembelajaran Pertama.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdoa / menjawab salam bersama-sama. 2. Peserta didik dipresensi oleh guru. 3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan komunikasi dalam jaringan. 4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan komunikasi dalam jaringan. 5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang kompetensi dasar, tujuan, dan skenario pembelajaran. 6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang. 	15 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati contoh penerapan algoritma dasar dalam kehidupan sehari-hari. <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Peserta didik menyusun masalah terkait penerapan algoritma sederhana <p>Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik membuat algoritma sederhana untuk menyelesaikan permasalahan menggunakan bahasa natural. <p>Mengasosiasi (menalar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik menyimpulkan mengenai konsep algoritma menggunakan bahasa natural untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari. <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik menyatakan sebuah algoritma yang dipahami untuk menyelesaikan permasalahan sehari . 	95 menit

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan . 3. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 4. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya. 5. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru. 	15 menit
------------------	---	----------

G. Penilaian																	
1. Jenis / Teknik Penilaian																	
a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis																	
b. Penilaian Sikap : Observasi																	
2. Bentuk Instrumen dan Instrumen																	
a. Bentuk Instrumen: Tes Tulis (Uraian)																	
Instrumen:																	
1) Buatlah masing-masing satu contoh permasalahan dan pemecahannya																	
menggunakan algoritma untuk masing-masing struktur algoritma :																	
a. Runtutan (sequence)																	
b. Penyeleksian (selection)																	
c. Pengulangan (repetition)																	
b. Bentuk Instrumen: Observasi (Skala Penilaian / Daftar Cek)																	
Instrumen:																	
<i>Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!</i>																	
No.	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab			
		BT	MT	MK	MB	BT	MT	MK	MB	BT	MT	MK	MB	BT	MT	MK	MB
1																	
2																	
BT : Belum Tampak																	
MT : Mulai Tampak																	
MK : Mulai Membudaya																	
MB : Menjadi Berkembang																	
3. Pedoman Penskoran																	
a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)																	
Penilaian dilakukan dengan mencocokkan permasalahan dengan algoritma yang																	
diberikan.																	
Rubrik Penilaian																	
1) Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)																	
Untuk setiap pemberian contoh pada masing struktur algoritma diberi nilai																	
maksimal 10, jadi sekor maksimal ada 30 lalu dibagi dengan 3.																	
b. Pedoman Penskoran (Keterampilan)																	
NO.	ASPEK ETIKA PROFESI				KRITERIA PENILAIAN								SKOR				

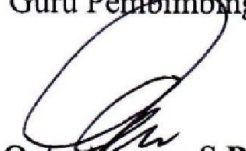
1.	Tanggung jawab	Kurang bertanggung jawab Cukup bertanggung jawab Bertanggung jawab Sangat bertanggung jawab	10 20 30 40
2.	Integritas	Kurang berintegritas Cukup berintegritas Berintegritas Sangat berintegritas	10 20 30 40
3.	Objektivitas	Kurang objektif Cukup objektif Objektif Sangat objektif	10 20 30 40
4.	Kemahiran	Kurang mahir Cukup mahir Mahir Sangat mahir	10 20 30 40

c. Pedoman Penskoran (Sikap)

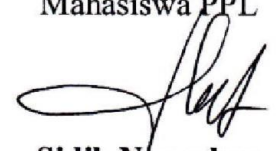
NO.	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Religius	Sikap dan perilaku religius sudah membudaya Sikap dan perilaku religius mulai berkembang Sikap dan perilaku religius mulai tampak Sikap dan perilaku religius belum tampak	40 30 20 10
2.	Jujur	Sikap dan perilaku jujur sudah membudaya Sikap dan perilaku jujur mulai berkembang Sikap dan perilaku jujur mulai tampak Sikap dan perilaku jujur belum tampak	40 30 20 10
3.	Disiplin	Sikap dan perilaku disiplin sudah membudaya Sikap dan perilaku disiplin mulai berkembang Sikap dan perilaku disiplin mulai tampak Sikap dan perilaku disiplin belum tampak	40 30 20 10
4.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku tanggung jawab sudah membudaya Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai berkembang Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai tampak Sikap dan perilaku tanggung jawab belum tampak	40 30 20 10

Skor yang dicapai
Nilai: ----- x 100
Skor maksimal

Mengetahui,
Guru Pembimbing


Octo Avomy, S.Pd
NBM. 1 185 931

Yogyakarta, Agustus 2014
Mahasiswa PPL


Sidik Nurcahyo
NIM. 11520241011

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 1)**

Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
 Program Keahlian : Teknologi Komputer dan Informatika
 Paket Keahlian : Teknik Komputer Dan Jaringan
 Kelas / Semester : X C / 1
 Mata Pelajaran : Jaringan Dasar
 Materi Pokok : Konsep Teknologi Jaringan Komputer
 Alokasi Waktu : 3 x 2 x 40 menit

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

	<p>peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.</p> <p>3.1. Memahami konsep jaringan komputer.</p> <p>Indikator.</p> <p>3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian jaringan PAN (Personal Area Network). 3.1.2 Dapat menjelaskan pengertian jaringan LAN (Local Area Network). 3.1.3 Dapat menjelaskan pengertian jaringan MAN (Metro Area Network). 3.1.4 Dapat menjelaskan pengertian jaringan WAN (Wide Area Network).</p> <p>KD KI – 4 (Keterampilan)</p> <p>4.1 Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi dan memahami kebutuhan jaringan untuk sebuah organisasi.</p> <p>Indikator.</p> <p>Mengklasifikasi pengertian pelbagai jenis jaringan berdasarkan lingkup area. Menganalisis perbedaan pelbagai jenis jaringan. Mengklasifikasi penerapan jenis jaringan pada sebuah organisasi.</p>
C	Tujuan Pembelajaran.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mensyukuri karunia Allah SWT atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam komunikasi jaringan dasar. 2. Melalui membaca, mendiskusikan, mempraktikkan dan mempresentasikan, peserta didik dapat 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 sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran jaringan dasar. 3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian jaringan secara umum dengan benar. 4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan pengertian jaringan dalam bidang jaringan dasar dengan benar. 5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan jenis jaringan dengan benar. 6. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menyebutkan cakupan dalam jenis jaringan dengan benar
D	Materi Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jaringan PAN (Personal Area Network). 2. Jaringan LAN (Local Area Network). 3. Jaringan MAN (Metro Area Network). 4. Jaringan WAN (Wide Area Network).
E	Metode Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah) 2. Model : <i>Discovery Learning</i>

	3. Metode : Diskusi, inkuiri, ceramah.
F	Media, Alat dan Sumber Pembelajaran
	1. Media : Buku, <i>Power point</i> , Internet. 2. Alat / Bahan : Laptop / PC, LCD Proyektor. 3. Sumber Belajar : a. Wahana Komputer. Konsep Jaringan Komputer dan Pegembangannya. 2003. b. Internet : www.wikipedia.com

G. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran.

Pertemuan 1 (3 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Peserta Didik	Guru	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Bila belum rapi peserta didik membenahi • Berdoa • Peserta didik memperoleh apersepsi guru dan motivasi berkaitan dengan teknologi jaringan komputer • Mengamati dan mencermati mengikuti penjelasan guru • Peserta didik membagi kelompok sesuai dengan arahan guru serta memperhatikan penjelasan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi Salam • Guru memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan) • Berdoa • Guru melakukan presensi • Guru memberikan apersepsi dan motivasi berkaitan dengan teknologi jaringan komputer • Menyampaikan penjelasan tentang KD, materi garis besar dan tujuan pembelajaran serta scenario dan penilaian yang akan dilaksanakan • Membagi kelompok beranggotakan 3-4 orang serta menjelaskan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok 	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik memperoleh modul dan membuka modul tentang konsep jaringan komputer. 2. Peserta didik membaca modul tentang konsep jaringan komputer. <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik menanyakan bila ada yang belum memahami tentang konsep jaringan komputer 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan peserta didik menanyakan bila ada yang belum dipahami, dan bila sudah paham membuat pertanyaan sambil mengendalikan 	55 menit

	<p>Membuat pertanyaan mengenai konsep jaringan komputer</p> <p>Mengumpulkan</p> <p>4. Peserta didik mengidentifikasi isi modul (identifikasi masalah).</p> <p>5. Peserta didik menyeleksi isi modul (pembatasan masalah).</p> <p>6. Peserta didik membuka referensi lain di internet tentang konsep jaringan komputer.</p> <p>Menanya</p> <p>7. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah)</p> <p>8. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah.</p> <p>Mengasosiasi (menalar)</p> <p>9. Peserta didik melakukan analisis data, mendiskusikan serta membuat rangkuman tentang konsep jaringan komputer.</p> <p>10. Peserta didik melakukan percobaan untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</p> <p>11. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>12. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi konsep jaringan komputer.</p> <p>13. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</p> <p>14. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</p>	<p>situasi bila mana perlu dan menginformasikan batas waktu yang tersedia saat menjelang habis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menginformasikan agar peserta didik mulai mengumpulkan informasi dan memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya, baik secara individu maupun kelompok • Guru membagikan kertas untuk merangkum hasil percobaan peserta didik kepada setiap kelompok untuk didiskusikan • Gurumengambil/mengamati nilai sikap dan memberi informasi batasan waktu. • Guru mengamati aktifitas diskusi dan mengendalikan situasi bila dipandang perlu, serta melaksanakan penilaian sikap • Guru meminta masing-masing kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas • Guru disamping melakukan penilaian sikap, juga mencermati pelaksanaan dikusi merekam dengan seksama kurang dan kelebihan diskusi masing-masing kelompok sebagai
--	--	--

	<p>15. Peserta didik (kelompok) menentukan kesimpulan akhir jawaban dan dokumentasi akhir.</p>	<p>bahan penguatan setelah selesai diskusi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bila terjadi kesalahan dalam presentasi guru mencatat dan setelah selesai diskusi menyampaikan kepada peserta didik lain agar ditemukan penyelesaiannya, bila tidak ada yang bisa guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan. • Guru memberikan penguatan dengan memberikan ulasan singkat membetulkan yang salah dan memberikan apresiasi bagi yang berhasil baik secara individu (sebagai moderator, presenter, menjawab pertanyaan, dll) maupun kelompok yang terbaik. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yaitu tentang konsep jaringan komputer. 2. Tes tertulis bentuk uraian mengenai konsep jaringan komputer. 3. Peserta didik menerima tugas dari guru untuk dikerjakan di rumah. 4. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan 5. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 6. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya <p>Tugas Mandiri Tidak Terstruktur (TMTT): Jelaskan cara kerja jaringan client server dan peer to peer ! Berikan contohnya</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan konsep jaringan komputer. • Guru memberikan beberapa soal dan memberikan PR mengenai contoh penerapan jaringan komputer di berbagai organisasi/perusahaan . • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya yaitu embagian jaringan computer berdasarkan luas areanya . 	<p>15 menit</p>

Pertemuan 2 (3 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Peserta Didik	Guru	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab salam • Bila belum rapi peserta didik membenahi • Berdoa • Peserta didik memperoleh apersepsi guru dan motivasi berkaitan dengan teknologi jaringan komputer • Mengamati dan mencermati mengikuti penjelasan guru • Peserta didik membagi kelompok sesuai dengan arahan guru serta memperhatikan penjelasan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi Salam • Guru memeriksa kesiapan tempat pembelajaran (kebersihan dan kenyamanan) • Berdoa • Guru melakukan presensi • Guru memberikan apersepsi dan motivasi berkaitan dengan teknologi jaringan komputer • Menyampaikan penjelasan tentang KD, materi garis besar dan tujuan pembelajaran serta scenario dan penilaian yang akan dilaksanakan • Membagi kelompok beranggotakan 3-4 orang serta menjelaskan tehnik pelaksanaan pembelajaran kelompok 	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <p>16. Peserta didik memperoleh modul dan membuka modul tentang pelbagai jenis jaringan komputer.</p> <p>17. Peserta didik membaca modul tentang pelbagai jenis jaringan komputer.</p> <p>Menanya</p> <p>18. Peserta didik menanyakan bila ada yang belum memahami tentang pelbagai jenis jaringan komputer Membuat pertanyaan mengenai pelbagai jenis jaringan komputer</p> <p>Mengumpulkan</p> <p>19. Peserta didik mengidentifikasi isi modul (identifikasi masalah).</p> <p>20. Peserta didik menyeleksi isi modul (pembatasan masalah).</p> <p>21. Peserta didik membuka referensi lain di internet tentang pelbagai jenis jaringan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kesempatan peserta didik menanyakan bila ada yang belum dipahami, dan bila sudah paham membuat pertanyaan sambil mengendalikan situasi bila mana perlu dan menginformasikan batas waktu yang tersedia saat menjelang habis. • Guru menginformasikan agar peserta didik mulai mengumpulkan informasi dan memberikan penjelasan kepada peserta didik yang bertanya, baik secara individu maupun kelompok 	55 menit

		membetulkan yang salah dan memberikan apresiasi bagi yang berhasil baik secara individu (sebagai moderator, presenter, menjawab pertanyaan, dll) maupun kelompok yang terbaik.	
Kegiatan Penutup	<p>8. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran yaitu tentang pelbagai jenis jaringan.</p> <p>9. Tes tertulis bentuk uraian mengenai pelbagai jenis jaringan.</p> <p>10. Peserta didik menerima tugas dari guru untuk dikerjakan dirumah.</p> <p>11. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan</p> <p>12. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>13. Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya</p> <p>Tugas Mandiri Tidak Terstruktur (TMTT): Jelaskan perbedaan WAN & Internet dari segi fungsinya!</p> <p>14. Peserta didik memperoleh apresiasi dari guru.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan pelbagai jenis jaringan. • Guru memberikan beberapa soal dan memberikan PR mengenai contoh penerapan pelbagai jenis jaringan pada sebuah organisasi. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk mempelajari materi berikutnya yaitu media transmisi jaringan komputer. 	15 menit

G. Penilaian			
No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap	Pengamatan <ol style="list-style-type: none"> Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. Toleransi terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda. 	Dalam pembelajaran dan saat diskusi (selama kegiatan inti)

2.	Pengetahuan	Tes tertulis bentuk uraian mengenai pengertian, fungsi perintah dasar HTML dan tahapan dalam pengaturan dan pembuatan sebuah web	Ulangan Penyelesaian tugas individu, pada akhir KD
3.	Keterampilan	Portofolio Menyusun dan membuat rangkuman dari tugas-tugas yang sudah diselesaikan, kemudian membuat refleksi diri.	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

1) Bentuk Instrumen dan Instrumen

a. Bentuk Instrumen: Tes Tulis (Uraian)

Instrumen:

Pertemuan 1

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

- 1) Jelaskan pengertian jaringan komputer dan autonomous?
- 2) Jelaskan pengertian data dan informasi? Berikan contohnya?
- 3) Apakah perbedaan antara server dengan client?
- 4) Sebutkan perbedaan jaringan client server dan peer to peer!
- 5) Apa manfaat jaringan komputer bagi sebuah perusahaan!

Pertemuan 2

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

- 1) Jelaskan pengertian jaringan LAN?
- 2) Jelaskan pengertian jaringan MAN? Berikan contohnya?
- 3) Apakah perbedaan antara LAN & WAN?
- 4) Sebutkan lingkup jaringan berdasarkan jaraknya!
- 5) Sebutkan kerugian pada jaringan Internet !

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

Instrumen:

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil penilaian terhadap praktik jaringan dasar

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				Tanggung Jawab			
		BT	MT	MK	MB	BT	MT	MK	MB	BT	MT	MK	MB	BT	MT	MK	MB
1																	
2																	

BT : Belum Tampak

MT : Mulai Tampak

MK : Mulai Membudaya

MB : Menjadi Berkembang

6) Pedoman Penskoran

a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

Kunci Jawaban

Pertemuan 1

1) Pengertian jaringan komputer dan autonomous?

- a. Jaringan komputer adalah "interkoneksi" antara 2 komputer autonomous atau lebih, yang terhubung dengan media transmisi kabel atau tanpa kabel (wireless).
- b. Autonomous adalah apabila sebuah komputer tidak melakukan kontrol terhadap komputer lain dengan akses penuh, sehingga dapat membuat komputer lain, restart, shutdowns, kehilangan file atau kerusakan sistem.

2) Jelaskan pengertian data dan informasi? Berikan contohnya?

Data adalah sesuatu yang belum mempunyai arti bagi penerimanya dan masih memerlukan adanya suatu pengolahan

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Pengguna Laptop Merek ASUS di Indonesia

Data : angka banyaknya pengguna laptop ASUS di Indonesia

Informasi : Jumlah pengguna laptop ASUS di Indonesia

3) Perbedaan antara server dengan client

Client adalah komputer, gadget, ponsel, dll yang digunakan user untuk mengakses penyedia layanan (server). Komputer client berisi aplikasi / software untuk mengakses data dari server. Aplikasi yang termasuk aplikasi client misalnya browser (firefox, opera, IE, dll) sebagai client layanan web / HTTP.

Server / penyedia layanan merupakan gabungan hardware dan software (komputer) yang didesain untuk menjadi pusat data, informasi, atau layanan lainnya. Server ada berbagai macam, misalkan server database (Mysql, Oracle, PostgreSQL), bind merupakan server dari layanan Domain Name System, dll.

4) Sebutkan perbedaan jaringan client server dan peer to peer!

Client Server =

- Hanya pengguna yang mendapat izin dari server yang dapat mengakses jaringan.
- Penyimpanan file terpusat.
- Keamanan diatur secara terpusat oleh server.
- Penginstalan dan pemeliharaan lebih rumit.
- Biaya cenderung lebih tinggi.
- Tingkat keamanan dapat diatur setinggi mungkin

Peer to peer =

- Setiap pengguna dapat berhubungan ke jaringan.
- Tempat penyimpanan file tidak terpusat.
- Keamanan diatur oleh setiap pengguna.
- Penginstalan dan pemeliharaan dilakukan dengan cara yang mudah.
- Biaya operasional lebih rendah.
- Tingkat keamanan rendah

5) Manfaat jaringan komputer bagi sebuah perusahaan!

Dapat saling bertukar sumber daya – Dalam jaringan komputer tidak hanya sebatas bertukar informasi, akan tetapi anda pun dapat melakukan pertukaran seluruh program sekaligus. Dengan kata lain, anda seolah-olah dapat mengoperasikan perangkat komputer lainnya. Istilah pertukaran ini dinamakan sebagai pertukaran sumber daya.

Jaringan komputer menghemat biaya – Mungkin anda heran, mengapa jaringan komputer bisa menghemat biaya? Apabila ditilik lebih lanjut, hal itu tentu benar adanya. Sebagai contoh, pada sebuah jaringan komputer mempunyai dokumen yang harus dicetak, kemudian seluruh anggota dalam jaringan komputer dapat mencetak dokumen sekaligus hanya dengan menggunakan satu printer. Cukup efisien bukan?

Reliabilitas tergolong cukup tinggi – Reliabilitas disebut juga kehandalan. Nah, untuk jaringan komputer itu sendiri ternyata memiliki reliabilitas cukup tinggi. Hal ini dapat dibuktikan dengan beberapa kasus, seperti misalnya: Sebuah komputer client mengalami kerusakan, lalu kehilangan seluruh file di dalamnya. Kelebihan jaringan komputer di sini muncul, sebab komputer lain terdapat salinan seluruh file yang terhapus di komputer client pertama tadi.

Manfaat lainnya – Manfaat jaringan komputer secara garis besar adalah tiga hal di atas, namun juga terdapat banyak manfaat lain seperti kemudahan berbagi informasi dan data rahasia, akses informasi yang cepat, lebih menghemat waktu, keamanan tergolong cukup tinggi serta manfaat positif lainnya.

Pertemuan 2

1) Pengertian jaringan LAN?

LAN (Local Area Network) adalah jaringan komputer yang biasanya digunakan di dalam sebuah gedung perkantoran, pabrik, perusahaan, dan kampus yang jaraknya tidak terlalu jauh dan dibatasi tidak lebih dari beberapa ratus meter

2) Jelaskan pengertian jaringan MAN? Berikan contohnya?

MAN (Metropolitan Area Network) merupakan LAN yang berukuran lebih besar atau gabungan dari beberapa jaringan LAN.

Contoh yaitu: jaringan Bank dimana beberapa kantor cabang sebuah Bank di dalam sebuah kota besar dihubungkan antara satu dengan lainnya. Misalnya Bank Mandiri yang ada di seluruh wilayah Jakarta – Bogor – Depok – Tangerang – Bekasi.

3) Perbedaan perbedaan antara LAN & WAN

Perbedaan LAN & WAN	
LAN	WAN
<ul style="list-style-type: none"> - Cakupan jaringan kecil - Jarak maksimal jaringan 1 km - Untuk menghubungkan antar ruangan, gedung, kampus - Teknologi transmisi/penghantar umumnya menggunakan kabel (saat ini sudah mulai nirkabel) - Umumnya menggunakan topologi sederhana (bus dan ring). 	<ul style="list-style-type: none"> - Cakupan jaringan luas - Jarak maksimal jaringan 1000 km - Untuk menghubungkan antar negara hingga antar benua. - Teknologi penghantar menggunakan bantuan satelit atau teknologi kabel bawah laut - Topologi sudah kompleks

4) Sebutkan pembagian lingkup jaringan berdasarkan jaraknya!

Distance Between CPUs	Location of CPUs	Name
0.1 m	Printed circuit board Personal data asst.	Motherboard Personal area network (PAN)
1.0 m	Millimeter Mainframe	Computer systems network
10 m	Room	Local area network (LAN) Your classroom
100 m	Building	Local area network (LAN) Your school
1000 m = 1 km	Campus	Local area network (LAN) Stanford University
100,000 m = 100 km	Country	Wide area network (WAN) Cisco Systems, Inc.
1,000,000 m = 1,000 km	Continent	Wide area network (WAN) Africa
10,000,000 m = 10,000 km	Planet	Wide area network (WAN) The Internet
100,000,000 m = 100,000 km	Earth-moon system	Wide area network (WAN) Earth and artificial satellites

5) Sebutkan kerugian pada jaringan Internet!

1. Situs Porno

Salah satu sisi negatif dari penggunaan internet adalah kita dapat dengan mudah mengakses situs-situs yang tidak pantas untuk di buka. Tentunya hal ini akan berdampak negatif bagi para pengakses internet apabila yang mengakses situs porno ini adalah orang yang belum atau tidak mempunyai bekal iman yang kuat apalagi anak-anak.

2. Game Online

Game online untuk sebagian pengguna internet memang begitu menghibur apalagi game online ini bisa berinteraksi dengan orang-orang dari seluruh penjuru dunia , tetapi apabila penggunaannya berlebihan maka kita dapat menjadi pecandu game online yang terus-terusan menatap layar komputer setiap saat.

3. Penipuan

Penipuan di internet juga semakin marak terjadi dan banyak yang jadi korban penipuan. Jika kita tidak berhati-hati, bisa-bisa kita juga dapat menjadi korban penipuan.

4. Virus

Internet merupakan tempat yang mudah dan cepat dalam penyebaran virus. Jika kita tidak berhati-hati, komputer kita dapat dengan mudah terinfeksi oleh virus.

5. Informasi Palsu

Dengan adanya internet, orang-orang dapat menuliskan berita apa saja di dalam blog/situs mereka. Hati-hati jika kita menerima informasi dari internet. Apalagi informasi tersebut begitu menghebohkan namun kurang masuk akal.

Rubrik Penilaian

1) Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

Soal nomor 1 dijawab benar skor maksimal 10

Soal nomor 2 dijawab benar skor maksimal 10

Soal nomor 3 dijawab lengkap skor maksimal 30

Soal nomor 4 dijawab lengkap skor maksimal 30

Soal nomor 5 dijawab lengkap skor maksimal 20

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	Sikap dan perilaku religius sudah membudaya Sikap dan perilaku religius mulai berkembang Sikap dan perilaku religius mulai tampak Sikap dan perilaku religius belum tampak	40 30 20 10
2.	Jujur	Sikap dan perilaku jujur sudah membudaya Sikap dan perilaku jujur mulai berkembang Sikap dan perilaku jujur mulai tampak Sikap dan perilaku jujur belum tampak	40 30 20 10
3.	Disiplin	Sikap dan perilaku disiplin sudah membudaya Sikap dan perilaku disiplin mulai berkembang Sikap dan perilaku disiplin mulai tampak Sikap dan perilaku disiplin belum tampak	40 30 20 10
4.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku tanggung jawab sudah membudaya Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai berkembang Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai tampak Sikap dan perilaku tanggung jawab belum tampak	40 30 20 10

Skor yang dicapai
Nilai: ----- x 100
Skor maksimal

Mengetahui,
Guru Pembimbing


Octo Axomy, S.Pd
NBM. 1 185 931

Yogyakarta, Agustus 2014
Mahasiswa PPL


Sidik Nurcahyo
NIM. 11520241011

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP 1)

Sekolah : SMK MUHAMMADIYAH 1 YOGYAKARTA
 Program Keahlian : Teknologi Komputer dan Informatika
 Paket Keahlian : Teknik Komputer Jaringan
 Kelas / Semester : X C/1
 Mata Pelajaran : Jaringan Dasar
 Materi Pokok : Media Jaringan
 Alokasi Waktu : 3 x 40 menit

A	<p>Kompetensi Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai) santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia. 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah. 4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.
B	<p>Kompetensi Dasar dan Indikator</p> <p>KD KI – 1 (Sikap Spiritual) 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam</p> <p>KD KI – 2 (Sikap Sosial) 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>KD KI – 3 (Pengetahuan) 3.4. Menganalisis media yang sesuai dalam komunikasi data Indikator: 3.4.1 Dapat menjelaskan jenis-jenis media jaringan dengan benar. 3.4.2 Dapat memahami jenis-jenis media kabel dalam jaringan dengan benar. 3.4.3 Dapat memahami dan menjelaskan mengenai media wireless dengan benar.</p> <p>KD KI – 4 (Keterampilan) 4.4 Menalar jenis media yang sesuai dalam komunikasi jaringan 4.4.1 Dapat menerapkan penggunaan media jaringan dengan benar sesuai dengan kebutuhan. 4.4.2 Dapat membuat beberapa jenis media kabel yang digunakan dalam transfer data melalui jaringan.</p>
C.	<p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 2. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan

	<p>peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan jenis-jenis media jaringan dengan benar. 4. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan jenis-jenis media kabel dalam jaringan dengan benar. 5. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menjelaskan mengenai media wireless dengan benar. 6. Melalui membaca, mendiskusikan, dan mempresentasikan, peserta didik dapat menggunakan jenis-jenis media jaringan dengan benar.
D	Materi Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kabel jenis UTP 2. Kabel jenis STP 3. Kabel jenis Coaxial 4. Wireless 5. Fiber Optik 6. Jenis jenis Koneksi
E.	Metode Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan : <i>Scientific</i> (Ilmiah) 2. Model : <i>Discovery Learning</i> 3. Metode : Diskusi, inkuiri, presentasi.
F	Media, Alat dan Sumber Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media : Powerpoint, Buku, Internet 2. Alat/Bahan : Laptop, LCD Proyektor 3. SumberBelajar : <ol style="list-style-type: none"> a. Video pembelajaran b. Internet : http://www.ilmukomputer.com

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdoa/ menjawab salam bersama-sama. 2. Peserta didik dipresensi oleh guru. 3. Peserta didik memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan konsep teknologi aplikasi web. 4. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru berkaitan dengan konsep teknologi aplikasi web. 5. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru tentang KD, tujuan, dan scenario pembelajaran. 6. Peserta didik membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang. 	15 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati presentasi mengenai materi media jaringan. 2. Peserta didik mengamati video yang berkaitan dengan konsep media jaringan. <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan isi presentasi dan video. <p>Mengumpulkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik mengidentifikasi isi presentasi dan video (identifikasi masalah). 	95 menit

	<p>5. Peserta didik menyeleksi isi presentasi dan video (pembatasan masalah). Menanya</p> <p>6. Peserta didik menyusun pertanyaan berdasarkan identifikasi masalah (rumusan masalah)</p> <p>7. Peserta didik menyusun jawaban sementara atas pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah. Mengumpulkan informasi</p> <p>8. Peserta didik mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya jawaban. Mengasosiasi (menalar)</p> <p>9. Peserta didik melakukan analisis data, menentukan hubungan, dan menafsirkannya.</p> <p>10. Peserta didik melakukan verifikasi data untuk membuktikan benar tidaknya jawaban.</p> <p>11. Peserta didik merumuskan simpulan hasil diskusi untuk menyempurnakan jawaban. Mengkomunikasikan</p> <p>12. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.</p> <p>13. Peserta didik (kelompok) melakukan presentasi hasil dalam pleno (kelas besar).</p> <p>14. Peserta didik (kelompok) mengakomodasi masukan pleno.</p> <p>15. 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 menerima tugas dari guru untuk dikerjakan di rumah.</p>	15 menit

H. Penilaian	
Pertemuan pertama	
1. Jenis / Teknik Penilaian	<p>a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis (Tugas Terstruktur)</p> <p>b. Penilaian Sikap : Observasi</p>
2. Bentuk Instrumen dan Instrumen	<p>a. Bentuk Instrumen : Tes Tulis (Uraian)</p> <p>Instrumen:</p> <p>A. Jawablah pertanyaan di bawah ini secara singkat.</p> <ol style="list-style-type: none"> Sesuai dengan pelajaran yang sudah dipelajari kemarin, tolong sebutkan jenis-jenis model jaringan menurut cakupan geografisnya. Sesuai dengan materi yang sudah dipelajari, apa fungsi dari NIC pada sebuah PC? Sesuai dengan materi yang sudah dipelajari, apa yang dimaksud media transmisi <i>guided</i>? Sesuai dengan materi yang sudah dipelajari, apa yang dimaksud media transmisi <i>unguided</i>? Berikan 3 contoh media transmisi <i>unguided</i>.

- B. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memilih ya atau tidak
1. Media transmisi *unguided* bisa disebut dengan media transmisi terpadu atau menggunakan media kabel (ya/tidak)
 2. *Bluetooth* merupakan jenis media transmisi *unguided* (ya/tidak)
 3. Untuk menghubungkan router dengan switch menggunakan kabel cross (ya/tidak)
 4. Kabel *straight* merupakan kabel yang memiliki susunan kabel yang sama pada ujungnya (ya/tidak)
 5. Untuk menghubungkan komputer/PC dengan switch menggunakan kabel *straight* (ya/tidak)

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

Instrumen:

Bubuhkan tanda √ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

No.	Nama Siswa	Disiplin				Tanggung Jawab				Kerjasama			
		BT	MT	BT	MT	MK	MB	MK	MB	BT	MT	MK	MB
1													
2													

MK : Membudaya

MB : Mulai berkembang

MT : Mulai tampak

BT : Belum tampak

3. Pedoman Penskoran

a. Pedoman Penskoran (Pengetahuan)

Kunci Jawaban

A. Jawaban

1. LAN, MAN, WAN, Internet
2. Peranti yang menyambungkan kabel jaringan dengan komputer.
3. Media transmisi yang *guided* maksudnya adalah media yang mampu mentransmisikan besaran-besaran fisik lewat materialnya atau bisa disebut mentransmisikan data menggunakan media kabel.
4. Media *unguided* mentransmisikan gelombang *electromagnetic* atau data tanpa menggunakan konduktor fisik seperti kabel atau serat optik.
5. Gelombang radio, infra merah, *Bluetooth*.

B. Jawaban

1. Tidak
2. Ya
3. Tidak
4. Ya
5. Ya

Rubrik Penilaian

1) Tes Tulis Uraian (Pengetahuan)

Masing-masing nomor memiliki point 4 jika jawabannya benar.

Untuk nomor pertanyaan A, jika kurang lengkap bisa diberi nilai 2.

Skor maksimal untuk soal = 40

b. Pedoman Penskoran (Keterampilan)

**LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI
DAN KINERJA PRESENTASI**

Mata Pelajaran: Jaringan Dasar

Kelas/Program: XC/ Teknik Komputer Jaringan

Kompetensi : KD 3.4 dan 4.4

	Siswa	Disiplin	Tggjwb	Kerjasm	Presentasi	Visual	Isi	Skor
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	
1		4	4	3	4	3	3	21
2								
3								
4								
5								
dst								

Keterangan pengisian skor:

4. Sangat tinggi
3. Tinggi
2. Cukup tinggi
1. Kurang

c. Pedoman Penskoran (Sikap)

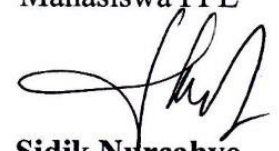
NO.	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1.	Disiplin	Sikap dan perilaku disiplin sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku disiplin mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku disiplin mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku disiplin belum tampak	10
2.	Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku tanggung jawab sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku tanggung jawab mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku tanggung jawab belum tampak	10
3.	Kerjasama	Sikap dan perilaku kerjasama sudah membudaya	40
		Sikap dan perilaku kerjasama mulai berkembang	30
		Sikap dan perilaku kerjasama mulai tampak	20
		Sikap dan perilaku kerjasama belum tampak	10

Skor yang dicapai
Nilai: ----- x 100
Skor maksimal (40)

Mengetahui,
Guru Pembimbing


Octo Avomy, S.Pd
NBM. 1 185 931

Yogyakarta, Agustus 2014
Mahasiswa PPL


Sidik Nurcahyo
NIM. 11520241011