

**LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

LOKASI :
SMK TAMANSISWA YOGYAKARTA
KOTA YOGYAKARTA, 7 Juli s.d 17 September 2014



Disusun Oleh:

**Ahmad Habibullah
11518244002**

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ahmad Habibullah

NIM : 11518244002

Program Studi : Pendidikan Teknik Mekatronika

Fakultas/Universitas : Teknik/Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan PPL di SMK Taman Siswa Jetis dari Tanggal Juli 2014 s.d
24 September 2014, dengan hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini

Yogyakarta, 30 September 2014

Koordinator PPL,
SMK Taman Siswa

Guru Pembimbing

Misdar, S.E., M.M

Muhammad Nasif Averus, ST

Kepala Sekolah
SMK Taman Siswa

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Musli Dahlan

Dr. Samsul Hadi, M.Pd, MT

NIP. 196005291984031003

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan PPL tahun 2014 dan menulis laporan hasil PPL yang bertempat di SMK Taman Siswa Jetis. Laporan PPL ini merupakan salah satu persyaratan guna menempuh mata kuliah PPL.

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengalaman dan pengetahuan lapangan sebagai bekal mahasiswa agar menjadi calon pendidik yang profesional. Mahasiswa juga dapat mengembangkan keterampilan selama di lingkungan masyarakat sekolah dan memperoleh wawasan tambahan.

Akhirnya atas segala bimbingan, pengarahan, dan bantuan selama melaksanakan PPL hingga terselesaikannya penyusunan laporan PPL ini, kami ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Totok Heru Tri Maryadi, M. Pd selaku dosen koordinator PPL yang telah membantu kelancaran administrasi PPL.
3. Dr. Samsul Hadi, M.Pd, MT selaku dosen pembimbing lapangan yang telah mengarahkan dan mengevaluasi proses PPL
4. Drs. Musli Dahlan selaku kepala sekolah SMK Tamansiswa yang telah bekerjasama dengan UNY dalam proses PPL
5. Moh Nasip, S.Pd selaku guru pembimbing kelas yang telah memberikan banyak masukan dan evaluasi terhadap kegiatan praktik mengajar di kelas.
6. Tim Guru Jurusan Teknik Multimedia SMK Tamansiswa yang telah menyediakan fasilitas untuk kelancaran praktik
7. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan PPL ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan laporan ini. Akhir kata semoga laporan PPL ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 30 September 2014

Mahasiswa PPL UNY 2014

Ahmad Habibullah

NIM. 11518244002

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	v
Abstrak	vi
Bab I. Pendahuluan.....	1
A. Analisis Situasi.....	2
1. Kondisi Fisik Sekolah	3
2. Kondisi non-Fisik Sekolah.....	4
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan KKN-PPL	5
Bab II. Persiapan, Pelaksanaan, dan Analisis Hasil	6
A. Persiapan Program dan Kegiatan PPL	6
B. Pelaksanaan Kegiatan dan Program PPL	7
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi PPL	9
Bab III. Penutup.....	14
A. Kesimpulan	14
B. Saran.....	14
Daftar Pustaka	15
Lampiran	16

ABSTRAK

PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)

DI SMK TAMAN SISWA JETIS

Oleh:

Ahmad Habibullah

11518244002

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu mata kuliah wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa S1 Kependidikan di UNY, yang pelaksanaannya dilakukan di sebuah institusi pendidikan dalam hal ini sekolah. Kegiatan PPL ini bertujuan mempersiapkan calon pendidik agar menjadi pendidik yang profesional agar siap ditempatkan dimanapun di kemudian hari. Hal ini sesuai dengan salah satu misi PPL UNY yaitu untuk menyiapkan dan menghasilkan tenaga kependidikan (guru) yang memiliki nilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara profesional. Kegiatan PPL ini juga dipadukan dengan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di sekolah. PPL di sekolah memberikan pengalaman kepada mahasiswa PPL dalam memahami dunia sekolah secara nyata. Salah satu sekolah yang dijadikan lokasi PPL UNY 2014 adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Taman Siswa Jetis Yogyakarta yang beralamat di Jl. Pakuningratan no. 34 a Yogyakarta.

Metode yang digunakan dalam KKN PPL ini adalah unjuk kerja, yaitu dengan melakukan observasi pada minggu pertama pelaksanaan PPL. Setiap permasalahan yang ditemukan selama observasi tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan untuk penyusunan program PPL di SMK Taman Siswa Jetis tahun 2014. Dalam pelaksanaan PPL, mahasiswa PPL diberikan pilihan mata pelajaran produktif untuk jurusan Multimedia kelas X dan XI semester I (Gasal) yaitu seperti mata pelajaran Pemrograman Dasar, Sistem Komputer, Jaringan Komputer, Perakitan Komputer, dan Desain Multimedia. Untuk memperlancar

kegiatan belajar mengajar (KBM), mahasiswa PPL membuat administrasi Guru, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Evaluasi dan hasil penilaian.

Dari kegiatan KKN-PPL ini, mahasiswa memperoleh pengalaman yang belum pernah diperoleh di bangku kuliah, terutama pengalaman mengajar di kelas yang sebenarnya. Selama proses KBM, banyak hal yang ditemukan seperti hambatan dan hal-hal baru yang tidak pernah disangka sebelumnya. Namun hal tersebut dapat disikapi dengan baik dengan semangat dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak yang terkait.

Kata Kunci :

Peraktik Pengalaman Lapangan (PPL)

BAB I

PENDAHULUAN

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan salah satu perguruan tinggi yang bertujuan mencetak tenaga kependidikan yang profesional. Dalam usaha mewujudkan tujuan tersebut, UNY terus meningkatkan kualitas pelayanan kepada mahasiswanya, baik melalui penyediaan fasilitas penunjang akademik maupun program perkuliahan yang langsung berkaitan dengan dunia pendidikan.

Salah satu program perkuliahan yang berkaitan langsung dengan dunia pendidikan adalah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Program ini merupakan salah satu mata kuliah lapangan yang wajib ditempuh oleh mahasiswa S1 yang mengambil program kependidikan. Program ini dijadikan satu paket dengan Kuliah Kerja Nyata (KKN), akan tetapi KKN lebih banyak dilakukan di masyarakat. Mata kuliah ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengajaran yang berinteraksi langsung dengan peserta didik. Dalam proses interaksi tersebut, mahasiswa akan menemukan banyak hal yang berguna untuk persiapan sebelum terjun langsung ke dalam dunia pengajaran di sekolah setelah lulus nanti.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tamansiswa merupakan salah satu sekolah yang dijadikan sasaran KKN-PPL oleh UNY. Sebagai sekolah yang menjadi sasaran diharapkan pasca program ini, SMK Tamansiswa lebih aktif dan kreatif. Dengan pendekatan menyeluruh diharapkan lingkungan sekolah menjadi tempat yang nyaman bagi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Karena dalam pendekatan ini, dimensi kognitif, afektif maupun psikomotorik siswa mendapatkan ruang partisipasi yang lapang. Mahasiswa diharapkan dapat memberikan bantuan pemikiran, tenaga, dan ilmu pengetahuan dalam merencanakan dan melaksanakan program pengembangan sekolah. Dengan seluruh komponen-komponen masyarakat sekolah perlahan-lahan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Secara garis besar, bidang kegiatan yang telah dilaksanakan meliputi dua bidang, yaitu (1) Bidang Fisik, Bidang fisik

dilaksanakan dalam rangka pengadaan, pemeliharaan, dan pengoptimalan sarana prasarana yang dimiliki sekolah dalam rangka peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran di SMK Tamansiswa, (2) Bidang Non-Fisik, Bidang non-fisik dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan, wawasan, dan pengetahuan masyarakat SMK Tamansiswa dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia menuju persaingan global.

A. Analisis Situasi

1. SMK TAMANSISWA YOGYAKARTA

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Taman Siswa Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang berada di bawah yayasan persatuan perguruan Tamansiswa. Tujuan pendidikan tamansiswa yaitu membangun anak didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, merdeka lahir batin, luhur akal budinya, cerdas dan berketerampilan, serta sehat jasmani dan rohaninya untuk menjadi masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab atas kesejahteraan bangsa, tanah air, serta manusia pada umumnya.

SMK Tamansiswa sebagai sekolah kejuruan bertujuan menyiapkan lulusan yang memiliki keahlian (skill) pada bidang tertentu sehingga setelah lulus siswa-siswanya dapat langsung bekerja atau membuka sebuah usaha. Dalam upaya merealisasikan tujuan tersebut, SMK Tamansiswa terus berusaha menyempurnakan sarana dan perasarana yang menunjang proses pembelajaran.

Sekolah ini memiliki empat program keahlian yaitu teknik kelistrikan, teknik otomotif, teknik komputer dan jaringan, dan teknik multimedia dengan ditunjang oleh tenaga pengajar dan karyawan yang berkualitas. Tenaga pengajar berjumlah 76 guru, 10 karyawan.

SMK Tamansiswa berada di lokasi yang sangat strategis yaitu berada di pusat kota Yogyakarta. Sekolah ini berlokasi di Jalan Pakuningratan no. 34 a, Jetis, Yogyakarta. Namun untuk pembelajaran praktik sebagian dilaksanakan di BPLT dan bengkel yang berlokasi di jalan taman siswa Yogyakarta khususnya untuk jurusan kelistrikan dan teknik otomotif. Proses KBM teori berlangsung di dalam kelas sedangkan untuk pelajaran

peraktik berlangsung di laboratorium dan bengkel. Adapun rincian sarana dan prasarana yang ada di SMK Tamansiswa Yogyakarta adalah sebagai berikut :

a. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Tamansiswa Yogyakarta beralamat lengkap di Jl. Pakuningratan No. 34 Yogyakarta berdiri di lahan dengan luas kurang lebih 3000 m². Bangunannya terdiri dari ruang-ruang, yaitu :

- 1) Ruang Kepala Sekolah
- 2) Ruang Wakil Kepala Sekolah
- 3) Ruang Tata Usaha
- 4) Ruang Kepala Program Studi
- 5) Ruang Bursa Kerja Khusus
- 6) Ruang Bimbingan dan Konseling
- 7) Ruang Komputer
- 8) Ruang administrasi siswa
- 9) Ruang Kelas Teori
- 10) Gudang dan invetaris alat
- 11) Bengkel cabang
- 12) Aula
- 13) Lapangan Basket
- 14) Musholla
- 15) Ruang Guru dan Karyawan
- 16) Perpustakaan
- 17) Ruang PPTS
- 18) Koperasi Siswa
- 19) UKS
- 20) Tempat Parkir
- 21) Kamar Mandi dan WC
- 22) Kantin
- 23) Lapangan Olah Raga

b. Kondisi Non Fisik Sekolah

1. Kondisi umum SMK Tamansiswa Yogyakarta

SMK Tamansiswa Yogyakarta memiliki *image* yang cukup baik di masyarakat. SMK Tamansiswa Yogyakarta sudah banyak mencetak lulusan – lulusan siap bekerja di dunia industri.

2. Kondisi Siswa

SMK Tamansiswa Yogyakarta bisa dibilang memiliki potensi akademik kesiswaan yang lumayan bagus. Ujian masuk memiliki standar yang cukup tinggi sebagai sekolah swasta yang berada di Yogyakarta.

3. Bimbingan Konseling

SMK TAMANSISWA Yogyakarta sudah memiliki ruang BK (bimbingan konseling) sendiri yang cukup terawat dengan baik. Secara struktural dan prosedural juga sudah terorganisasi dengan baik untuk dapat mendukung ketertiban kegiatan pembelajaran

4. Kesehatan Lingkungan

Secara umum kesehatan lingkungan SMK Tamansiswa sudah baik, hal ini dilihat dari tingkat kebersihan dan sanitasi yang lumayan bagus.

5. Karya Tulis Ilmiah Remaja

KIR di SMK ini masih sangat sedikit karena kurangnya sosialisasi dan minat siswa yang kurang terhadap penulisan KIR. KIR ini dikelola/dibimbing oleh satu guru yang ditunjuk oleh pihak sekolah.

6. OSIS

OSIS yang berada di SMK Tamansiswa disebut dengan Persatuan Pemuda Taman Siswa (PPTS). PPTS dipilih tiap satu tahun sekali dan anggotanya hanya berasal dari kelas X dan XI. Pemilihan anggota PPTS dilakukan secara tertutup dengan mekanisme mengajukan calon anggota dari tiap kelas untuk diikutsertakan dalam pemilihan anggota PPTS tersebut. PPTS dibimbing oleh sekolah melalui perwakilan dengan menunjuk satu

guru untuk menjadi pembimbingnya dan struktur organisasi serta program kerja di OSIS sudah berjalan dengan baik.

B. Perumusan Program & Rancangan Kegiatan PPL

Program PPL bagian dari mata kuliah yang bobotnya 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan. Materi yang ada meliputi program mengajar dan praktik di kelas dengan dikontrol oleh guru pembimbing masing-masing. Rancangan kegiatan PPL ini disusun setelah mahasiswa melakukan observasi di kelas sebelum penerjungan KKN-PPL yang bertujuan untuk mengamati kegiatan guru, siswa di kelas dan lingkungan sekitar dengan maksud agar pada saat PPL nanti mahasiswa benar-benar telah siap diterjunkan untuk praktik mengajar, dalam priode bulan Agustus sampai september 2014. Di bawah ini rencana kegiatan PPL :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)
- b. Konsultasi persiapan mengajar
Sebelum praktik mengajar, sangat diperlukan konsultasi kepada guru pembimbing untuk melihat silabus, materi, dan bentuk evaluasi pembelajaran dari guru.
- c. Melaksanakan praktik mengajar.
- d. Mengembangkan media pembelajaran
- e. Evaluasi
- f. Penilaian
- g. Membuat inovasi dan motivasi di kelas
- h. Penyusunan laporan PPL

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan PPL

Sebelum mahasiswa diterjunkan dalam pelaksanaan PPL, UNY membuat berbagai program persiapan sebagai bekal mahasiswa dalam melaksanakan PPL.

Persiapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Pra PPL

a. Pengajaran mikro

Program ini dilaksanakan dengan dimasukkan dalam mata kuliah wajib lulus dengan nilai minimal B bagi mahasiswa yang akan mengambil PPL pada semester berikutnya. Dalam pelaksanaan perkuliahan, mahasiswa diberikan materi tentang bagaimana mengajar yang baik dengan disertai praktik untuk mengajar dengan peserta yang diajar adalah teman sekelompok/ *micro teaching*. Setiap mahasiswa juga diberikan buku pegangan dari kampus sebagai pedoman dalam proses pembelajaran mikro. Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk dimiliki dalam pelaksanaan mata kuliah ini adalah berupa keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan persiapan menjadi seorang calon pendidik baik seperti kelengkapan administrasi guru maupun hal teknis pengajaran seperti teknik membuka pelajaran kelas, cara berkomunikasi dalam kelas, menguasai kelas, dan cara menutup kelas.

b. Observasi Pembelajaran Kelas

Dalam Observasi pembelajaran di kelas, diharapkan mahasiswa memperoleh gambaran pengetahuan dan pengalaman pendahuluan mengenai tugas-tugas seorang guru di sekolah. Observasi lingkungan sekolah atau lapangan juga bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen-komponen kependidikan dan norma yang berlaku di tempat PPL.

Adapun hal yang diobservasi adalah sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran
 - a) Silabus
 - b) RPP
 2. Proses Pembelajaran
 - a) Teknik membuka pelajaran
 - b) Metode pembelajaran
 - c) Penggunaan waktu
 - d) Penggunaan bahasa
 - e) Penyajian materi
 - f) Gerak
 - g) Cara memotivasi peserta didik
 - h) Teknik bertanya
 - i) Penguasaan kelas
 - j) Penggunaan media
 - k) Bentuk dan cara evaluasi
 - l) Menutup pelajaran
 3. Perilaku peserta didik
 - a) Perilaku peserta didik dalam kelas
 - b) Perilaku peserta didik di luar kelas
2. Persiapan mengajar

Persiapan pembelajaran lain yang perlu dipersiapkan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai adalah RPP yang berisi materi, metode, media, dan teknik pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pembuatan RPP dapat membantu guru untuk dapat melakukan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien.

B. Pelaksanaan PPL

1. Kegiatan praktik Mengajar

Kegiatana belajar mengajar dimulai pada tanggal 8 Agustus 2014 yaitu sejak hari pertama para siswa SMK Tamsis memulai pembelajaran semester ganjil/gasal. Namun proses belajar mengajar mulai efektif mulai tanggal 16 Agustus 2014 dikarenakan masih banyak kelengkapan

pembelajaran seperti jadwal mata pelajaran belum sempurna dan media pembelajar yang belum siap 100%.

Saat pelaksanaan praktik mengajar di kelas, materi yang mau diajarkan sudah siap karena memang bahan ajar atau materi tersebut sudah dipersiapkan sebelum pelajaran dimulai sehingga arah dan tujuan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan keinginan.

Hal pertama yang dilakukan saat pembelajaran berlangsung di kelas adalah membuka pelajaran dengan berdo'a dan dilanjutkan dengan mengadakan presensi. Setelah itu menyampaikan kompetensi pembelajaran dengan memberikan motivasi agar peserta didik giat dan tertarik dengan mata pelajaran yang dibawakan, menyampaikan sub kompetensi pembelajaran dikaitkan dengan kondisi atau kenyataan di lapangan agar peserta didik memperoleh gambaran khusus yang memudahkan siswa untuk memahaminya.

Mata pelajaran yang diampu oleh mahasiswa praktikan adalah Pemrograman Dasar kelas XI Multimedia, Perakitan Komputer kelas X multimedia, dan mengikuti team teaching pada mata pelajaran jaringan dasar komputer di kelas X Multimedia bersama guru pamong terkait. Praktik mengajar di kelas tersebut dilaksanakan mulai tanggal 16 Agustus 2014 sampai pada tanggal 15 September 2014. Masing-masing mata pelajaran memiliki jumlah jam yang berbeda setiap minggunya, Mata pelajaran Pemrograman Dasar XI Multimedia 2 jam pelajaran @ 45 menit pada hari rabu, Mata Pelajaran Perakitan Komputer 3 jam pelajaran @ 45 menit pada hari Selasa, Team Teaching 3 jam pelajaran @ 45 menit pada hari Senin.

Berikut adalah jadwal praktik mengajar yang dilakukan praktikan di SMK Tamansiswa Yogyakarta :

Hari	Jam									Kelas
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Senin										X Multimedia
Selasa										X Multimedia
Rabu										XI Multimedia

2. Metode dan media

Metode pembelajaran yang digunakan adalah penerapan metode sesuai kurikulum 2013 yaitu siswa lebih aktif dari gurunya dalam proses belajar, artinya guru hanya menyampaikan pokok-pokok dari materi yang akan dipelajari kemudian siswa diminta mendalami dan mengembangkan materi yang berkaitan dengan topik yang sedang dibicarakan melalui pemberian tugas, dan Pekerjaan Rumah (PR).

3. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan memberikan tugas berupa pengerjaan pre test saat teori dan praktik melalui pemeriksaan hasil kerja yang dilakukan oleh siswa

4. Keterampilan Mengajar Lainnya

Meskipun menerapkan kurikulum 2013 yang notabene menuntut siswanya lebih proaktif dalam pembelajaran, tetapi tidak menjadi kendala seorang pengajar mengembangkan keterampilan mengajar lainnya seperti yang didapatkan pada bangku perkuliahan. Sebagai contoh, memberikan siswa kisi-kisi materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya kemudian pada pertemuan selanjutnya tersebut akan diadakan quiz pada awal pelajaran. Dengan cara tersebut, siswa menjadi lebih aktif dan tergerak untuk belajar. Sehingga tujuan pembelajaran semakin mudah tercapai.

5. Umpan Balik Guru Pembimbing

Guru pembimbing sangat besar perannya dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, secara priodik guru membimbing, mengontrol jalannya proses pembelajaran sekaligus masukan dan kritikan kepada mahasiswa praktikan dalam melaksanakan praktik mengajar. Guru pembimbing sekali gus memberikan pengarahan-pengarahan tentang hal-hal mengajar atau cara-cara untuk mengatasi kendala yang dihadapi.

C. Analisis PPL

Setelah terlaksananya praktik mengajar di SMK Tamansiswa Yogyakarta selama satu bulan efektif, praktikan menemukan banyak sekali hal-hal baru yang tidak didapatkan di bangku perkuliahan, yaitu antara lain:

1. Pemberian motivasi belajar kepada peserta didik di awal pelajaran sangat menentukan kualitas belajar siswa, karena dengan motivasi siswa memiliki kesadaran sendiri untuk giat belajar dan memberikan kemudahan kepada pengajar dalam menyampaikan pelajaran dan mengontrol jalannya kelas.
2. Dalam penyampaian materi pelajaran, efektivitas penyampaian ditentukan oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh pengajar, semakin tepat metode yang diterapkan, maka semakin baik pula proses belajar mengajar. Selain itu, metode pembelajaran yang tidak monoton juga mempengaruhi proses pembelajaran, seorang pengajar dituntut untuk terus berinovasi dalam mengaplikasikan metode pembelajaran untuk menghindari kejenuhan belajar siswa.
3. Siswa SMK khususnya kelas multimedia lebih suka dengan pelajaran praktik dari pada pelajaran teori, oleh karena itu guru yang mengajar mata pelajaran teori khususnya yang berkaitan dengan jurusan sebisa mungkin mengkaitkannya dengan suatu yang nyata dan dipraktikkan.
4. Perhatian kepada setiap peserta didik harus berbeda-beda antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya, karena setiap peserta didik memiliki kesadaran yang berbeda-beda dalam hal belajar.
5. Semangat (motivasi) seorang guru juga menentukan proses jalannya kegiatan belajar mengajar di kelas, karena motivasi menjadikan seorang guru tidak mudah putus asa dalam mendidik siswanya.

Adapun hambatan-hambatan yang muncul dalam pelaksanaan kegiatan PPL dan usaha untuk mengatasinya adalah sebagai berikut :

a. Hambatan dalam pelaksanaan PPL



Hambatan secara umum

Dalam pelaksanaan PPL terdapat beberapa hal yang menghambat jalannya kegiatan tersebut, antara lain :

1. Proses penyesuaian diri mahasiswa praktikan dengan peserta didik lumayan sulit dikarenakan kebiasaan sikap peserta didik yang tidak terlalu simpatik kepada guru baru terlebih pengajarnya dari kalangan mahasiswa.
2. Kebiasaan kurang baik dari para siswa yang hanya ingin dilayani oleh gurunya tanpa berinisiatif mengembangkan diri dalam belajar, memberikan kesulitan tersendiri kepada guru ataupun praktikan, sehingga tujuan yang ingin dicapai pada setiap pertemuan jam pelajaran sulit tercapai.
3. Sikap peserta didik khususnya siswa SMK yang cenderung lebih menyukai mata pelajaran praktik daripada pelajaran teori, menjadi tantangan tersendiri bagi pengajar yang mengajarkan pelajaran teori.
4. Kesiapan peserta didik dalam menerima materi masih sangat kurang yaitu lebih suka bercanda daripada serius belajar.

Hambatan khusus proses belajar mengajar

Terbatasnya fasilitas belajar

Keterbatasan fasilitas belajar mengajar sangat mempengaruhi proses pembelajaran, terlebih pada mata pelajaran praktik. Keterbatasan ini menghambat tercapainya tujuan yang hendak dicapai pada setiap pertemuan jam pelajaran, sehingga waktu kurang efisien dan proses pengembangan suatu materi juga terhambat. Sebagai contoh ruangan kelas (laboratorium) terlalu sempit, koneksi internet yang sering gangguan, komputer yang digunakan praktik tidak mencukupi, dan alat tulis.

b. Usaha Mengatasinya

1. Praktikan Membuat catatan-catatan

Setiap selesai pertemuan jam pelajaran, praktikan membuat catatan penting yang menyangkut jalannya kegiatan belajar mengajar, meliputi hambatan-hambatan, kemungkinan solusi pertemuan selanjutnya, prestasi mengajar, dan hal-hal penting

lainnya. Catatan-catatan tersebut dijadikan bahan evaluasi bagi praktikan untuk lebih baik lagi pada pertemuan berikutnya.

2. Praktikan melakukan konsultasi dengan guru pembimbing

Konsultasi dilakukan dengan tujuan mencari solusi menghadapi sikap siswa kurang berminat dengan pelajaran, menindak lanjuti catatan-catatan yang dibuat oleh praktikan untuk menemukan solusi-solusi dari hambatan yang ditemukan. Konsultasi dengan guru pamong juga sebagai ajang bertukar pengalaman dari guru pembimbing yang sudah lama mengajar siswa dengan praktikan yang baru terjun menghadapi siswa.

3. Beradaptasi cepat

Hal yang menentukan kecepatan penerimaan siswa dengan praktika (pengajar) adalah kecepatan praktikan menyesuaikan diri dengan para siswa yang diajarnya. Hal tersebut memudahkan praktikan menyampaikan materi yang akan sudah dipersiapkan. Hal tersebut ditandai dengan antusiasme dan respon positif para siswa kepada praktikan. Misalnya siswa tidak malu-malu bertanya kepada praktikan atas apa yang mereka belum pahami.

4. Memotivasi siswa

Di awal pertemuan pembelajaran, praktikan mengajak para siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran, setelah itu, praktikan memberikan motivasi kepada siswa terkait tujuan utama belajar dan manfaat dari mempelajari suatu materi yang akan dibahas.

5. Inovasi pembelajaran

Untuk menarik perhatian para siswa dalam hal belajar, praktikan membuat inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Sebagai contoh dalam proses pembelajaran mata pelajaran praktik pemrograman dasar di komputer, praktikan meminta siswa untuk menyelesaikan suatu program, kemudian setelah selesai membuat program, siswa diminta menunjukkan hasilnya ke praktikan dan praktikan menyodorkan presensi kemudian siswa tanda tangan.

Terakhir, siswa diminta membuat penjelasan dari program tersebut dengan bahasa sendiri. Dengan metode ini, merangsang siswa untuk sesegera mungkin dapat menyelesaikan tugas yang diberikan praktikan dan berusaha menggali dan menganalisis tugas yang diberikan.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pelaksanaan PPL di SMK Taman Siswa Yogyakarta yang dilaksanakan pada tanggal 24 September 2014 dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pelaksanaan PPL secara umum dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar.
2. Mahasiswa PPL mendapatkan pengalaman berupa gambaran nyata tentang dunia pendidikan khususnya dunia SMK yang menjadi tujuan mahasiswa lulusan Pendidikan teknik.
3. Program PPL memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengamalkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan pada bangku perkuliahan.

B. Saran

Dalam usaha meningkatkan kualitas penyelenggaraan kegiatan PPL pada periode-periode berikutnya, serta dalam rangka menjalin hubungan baik antara pihak sekolah dengan perguruan tinggi dalam hal ini Universitas Negeri Yogyakarta, maka kami dari praktikan PPL UNY memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Sekolah perlu memfasilitasi dan mendukung pelaksanaan program PPL sehingga didapatkan manfaat dari PPL dan terjalin kerjasama yang baik antara sekolah dan mahasiswa praktikan

2. Bagi Perguruan Tinggi

Perguruan tinggi yaitu Universitas Negeri Yogyakarta perlu memberikan perhatian lebih kepada mahasiswa PPL agar tujuan utama dari pelaksanaan PPL dapat diraih dan berguna bagi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

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

LAMPIRAN

KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) /
MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)

BIDANG STUDI KEAHLIAN : Teknologi Informasi dan Komunikasi
PROGRAM STUDI KEAHLIAN : Teknik Komputer dan Informatika
PAKET KEAHLIAN : RPL/TKJ/MM
MATA PELAJARAN : Pemrograman Dasar
KELAS : XI/1

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
2. 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	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

Lampiran

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
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	3.1 Mendiskripsikan operasi aritmatika 3.2 Mendiskripsikan operasi logika 3.3 Memahami penggunaan array 1 dimensi untuk penyimpanan data di memori 3.4 Memahami penggunaan array 2 dimensi untuk penyimpanan data di memori 3.5 Memahami penggunaan array multidimensi untuk penyimpanan data di memori 3.6 Memahami operasi string 3.7 Mendiskripsikan konversi antar tipe data 3.8 Memahami konsep pointer 3.9 Mendiskripsikan penggunaan fungsi 3.10 Memahami penggunaan fungsi rekursif 3.11 Menerapkan pointer ke fungsi 3.12 Menerapkan header file dalam pemrograman 3.13 Menerapkan logika pencarian data 3.14 Menerapkan logika pengurutan data

Lampiran

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	3.15 Menerapkan bahasa pemrograman pada aplikasi bisnis
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	4.1 Memecahkan permasalahan perhitungan dengan operasi aritmatika 4.2 Memecahkan permasalahan logika dengan operasi logika 4.3 Menyajikan kumpulan data berdimensi 1 dalam bentuk array 4.4 Menyajikan kumpulan data berdimensi 2 dalam bentuk array 4.5 Menyajikan kumpulan data berdimensi banyak dalam bentuk array 4.6 Menalar suatu alur proses kerja ke dalam bentuk kode program 4.7 Memecahkan masalah konversi antar tipe data 4.8 Memodifikasi data melalui pointer 4.9 Memecahkan masalah prosedural menggunakan konsep fungsi 4.10 Memecahkan masalah prosedural menggunakan konsep fungsi rekursif 4.11 Memodifikasi data melalui pointer ke fungsi 4.12 Memodifikasi program prosedural menggunakan header file 4.13 Menyajikan logika pencarian data pada aplikasi bisnis

Lampiran

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	4.14 Menyajikan logika pengurutan data pada aplikasi bisnis 4.15 Memecahkan kasus aplikasi bisnis menggunakan konsep bahasa pemrograman prosedural

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

Satuan Pendidikan : SMK/MAK
Kelas : XI
Kompetensi Inti* :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif 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, prosedural, dan metakognitif 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, bertindak secara efektif dan kreatif, 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 energi di alam					
1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
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
3.1. Mendiskripsikan operasi aritmatika 3.2. Mendiskripsikan operasi logika 4.1. Memecahkan permasalahan perhitungan dengan operasi aritmatika 4.2. Memecahkan permasalahan logika dengan operasi logika	Operasi Aritmatika dan Logika - Operasi aritmatika melalui operator dan fungsi-fungsi aritmatika - Operasi logika	Mengamati: - Pelbagai jenis operasi aritmatika - Pelbagai jenis operasi logika Menanya: - Mendiskusikan cara kerja operasi aritmatika dalam program - Mendiskusikan cara kerja operasi logika dalam program Mengeksplorasi: - Eksperimen pelbagai operasi aritmatika dalam program - Eksperimen pelbagai operasi logika dalam program Mengasosiasi: Menyimpulkan tentang cara kerja operasi aritmatika dan logika dalam program.	Tugas: Menyelesaikan masalah yang melibatkan operasi aritmatika dan logika	12 JP	- Buku Teks Pelajaran - Buku Panduan Guru <i>Algoritma & Teknik Pemrograman</i>, 2009, Budi Sutedjo, Yogyakarta : Andi <i>Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours</i>, 2011, United States of America: Pearson Education, Inc <i>Qt Basic Curriculum</i>, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast) - Buku-buku dan referensi lain yang relevan - Media cetak/elektronik - Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.3. Memahami penggunaan array 1 dimensi untuk penyimpanan data di memori 3.4. Memahami penggunaan array 2 dimensi untuk penyimpanan data di memori 3.5. Memahami penggunaan array multidimensi untuk penyimpanan data di memori 4.3. Menyajikan kumpulan data berdimensi 1 dalam bentuk array 4.4. Menyajikan kumpulan data berdimensi 2 dalam bentuk array 4.5. Menyajikan kumpulan data berdimensi banyak dalam bentuk array	Array • Array 1 dimensi • Array multidimensi	Mengamati: • Penyimpanan data 1 dimensi pada memori • Penyimpanan data multidimensi pada memori Menanya: • Mendiskusikan pengelompokan data berdimensi dari kumpulan informasi • Mendiskusikan penyimpanan data 1 dimensi pada memori • Mendiskusikan penyimpanan data multidimensi pada memori Mengeksplorasi: • Eksperimen pengelompokan data dalam array • Eksperimen pengolahan data dalam array 1 dimensi • Eksperimen pengolahan data dalam array multidimensi Mengasosiasi: Menyimpulkan pelbagai pengamatan dan percobaan yang dilakukan terkait pengolahan data dalam array	Tugas: Menyelesaikan masalah tentang pengolahan data dalam bentuk array Observasi: Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio: Laporan percobaan Tes: Essay dan pilihan ganda	12 JP	• Buku Teks Pelajaran • Buku Panduan Guru • <i>Algoritma & Teknik Pemrograman</i>, 2009, Budi Sutedjo, Yogyakarta : Andi • <i>Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours</i>, 2011, United States of America: Pearson Education, Inc • <i>Qt Basic Curriculum</i>, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast) • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6. Memahami operasi string 3.7. Mendiskripsikan konversi antar tipe data 4.6. Menalar suatu alur proses kerja ke dalam bentuk kode program 4.7. Memecahkan masalah konversi antar tipe data	Operasi String dan Konversi Data - Operasi dalam satu kalimat - Operasi pemecahan dan penggabungan string - Konversi data ke tipe lainnya melalui casting atau penggunaan fungsi konversi	Mengamati: - Pelbagai jenis operasi string - Pelbagai jenis konversi data ke tipe lainnya Menanya: - Mendiskusikan pelbagai jenis operasi string - Mendiskusikan pelbagai jenis konversi data Mengeksplorasi: - Eksperimen pelbagai jenis operasi string - Eksperimen pelbagai jenis konversi data Mengasosiasi: Menyimpulkan pelbagai hasil percobaan dan pengamatan terkait operasi string dan konversi data	Tugas: Menyelesaikan masalah tentang pelbagai jenis operasi string dan konversi data dalam program	10 JP	- Buku Teks Pelajaran - Buku Panduan Guru <i>Algoritma & Teknik Pemrograman</i>, 2009, Budi Sutedjo, Yogyakarta : Andi <i>Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours</i>, 2011, United States of America: Pearson Education, Inc <i>Qt Basic Curriculum</i>, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast) - Buku-buku dan referensi lain yang relevan - Media cetak/elektronik - Lingkungan sekitar
3.8. Memahami konsep pointer 4.8. Memodifikasi data melalui pointer	Pointer - Pointer ke variabel - Pointer ke array	Mengamati: - Pembuatan pointer ke variabel dan penyimpanannya pada memori - Pembuatan pointer ke array Menanya: - Mendiskusikan teknik pengolahan pointer ke variabel	Tugas: Menyelesaikan masalah terkait pointer pada aplikasi	6 JP	- Buku Teks Pelajaran - Buku Panduan Guru <i>Algoritma & Teknik Pemrograman</i>, 2009, Budi Sutedjo, Yogyakarta : Andi <i>Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours</i>, 2011, United States of America: Pearson

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		- Mendiskusikan teknik pengolahan pointer ke array Mengeksplorasi: - Eksperimen pengolahan pointer ke variabel - Eksperimen pengolahan pointer ke array Mengasosiasi: Menyimpulkan kegunaan pointer dalam program untuk mengendalikan variabel dan manajemen memori Mengkomunikasikan: Menyampaikan hasil pengamatan dan percobaan pointer pada program	diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio: Laporan percobaan Tes: Essay dan pilihan ganda		Education, Inc <i>Qt Basic Curriculum</i>, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast) - Buku-buku dan referensi lain yang relevan - Media cetak/elektronik - Lingkungan sekitar
3.9. Mendiskripsikan penggunaan fungsi 3.10. Memahami penggunaan fungsi rekursif 3.11. Menerapkan pointer ke fungsi 3.12. Menerapkan header file dalam pemrograman 4.9. Memecahkan masalah prosedural menggunakan konsep fungsi 4.10. Memecahkan masalah prosedural menggunakan konsep fungsi rekursif	Fungsi - Deklarasi dan definisi fungsi - Parameter fungsi - Nilai balik - Fungsi rekursif - Pointer ke fungsi - Modularisasi kode program	Mengamati: - Pendeklarasian fungsi - Pendefinisian fungsi - Pemberian parameter - Pemberian nilai balik - Pembuatan pointer ke fungsi - Mekanisme pembuatan header file dalam modularisasi kode program Menanya: - Mendiskusikan cara kerja fungsi saat dijalankan - Mendiskusikan parameter dan nilai balik dari fungsi - Mendiskusikan fungsi rekursif - Mendiskusikan penggunaan	Tugas: Menyelesaikan masalah yang melibatkan fungsi dalam program Observasi: Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio: - Hasil kerja mandiri/kelompok - Bahan Presentasi	16 JP	- Buku Teks Pelajaran - Buku Panduan Guru <i>Algoritma & Teknik Pemrograman</i>, 2009, Budi Sutedjo, Yogyakarta : Andi <i>Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours</i>, 2011, United States of America: Pearson Education, Inc <i>Qt Basic Curriculum</i>, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast) - Buku-buku dan referensi lain yang relevan - Media cetak/elektronik - Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.11. Memodifikasi data melalui pointer ke fungsi 4.12. Memodifikasi program prosedural menggunakan header file		pointer ke fungsi • Mendiskusikan penggunaan header file Mengeksplorasi: • Eksperimen pembuatan fungsi dalam program • Eksperimen pemberian parameter dan nilai balik dalam fungsi • Eksperimen pembuatan dan pemanggilan fungsi rekursif • Eksperimen penggunaan pointer ke fungsi • Eksperimen penggunaan header file Mengasosiasi: Menyimpulkan tentang cara kerja fungsi dan kegunaan header file dalam manajemen kode program. Mengkomunikasikan: Menyampaikan hasil tentang cara kerja fungsi dalam program.	Tes: Essay dan/atau pilihan ganda		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.13. Menerapkan logika pencarian data 3.14. Menerapkan logika pengurutan data 4.13. Menyajikan logika pencarian data pada aplikasi bisnis 4.14. Menyajikan logika pengurutan data pada aplikasi bisnis	Pencarian dan Pengurutan Data - Logika pencarian data dengan algoritma pencarian linier - Logika pengurutan data dengan algoritma bubble sort - Logika pengurutan data dengan algoritma selection sort	Mengamati: - Logika pencarian data dengan algoritma - Logika pengurutan data dengan algoritma Menanya: - Mendiskusikan logika pencarian data - Mendiskusikan logika pengurutan data Mengeksplorasi: - Eksperimen pencarian data dalam array - Eksperimen pengurutan data dalam array Mengasosiasi: - Menganalisa hasil pengurutan bubble sort dan selection sort - Menyimpulkan pelbagai pengamatan dan percobaan yang telah dilakukan terkait logika pencarian dan pengurutan. Mengkomunikasikan: Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang teknik pencarian dan pengurutan data dalam aplikasi	Tugas: Menyelesaikan masalah tentang pencarian dan pengurutan data dalam aplikasi Observasi: Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio: Laporan percobaan Tes: Essay dan pilihan ganda	10 JP	- Buku Teks Pelajaran - Buku Panduan Guru <i>Algoritma & Teknik Pemrograman</i>, 2009, Budi Sutedjo, Yogyakarta : Andi <i>Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours</i>, 2011, United States of America: Pearson Education, Inc <i>Qt Basic Curriculum</i>, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast) - Buku-buku dan referensi lain yang relevan - Media cetak/elektronik - Lingkungan sekitar
3.15. Menerapkan bahasa pemrograman pada aplikasi bisnis 4.15. Memecahkan kasus aplikasi bisnis	Pengembangan Aplikasi Tahapan pengembangan aplikasi dengan metode waterfall	Mengamati: Pelbagai tahapan dalam pengembangan aplikasi Menanya:	Tugas: Menyelesaikan pengembangan program menggunakan metode waterfall dan prototyping	10 JP	- Buku Teks Pelajaran - Buku Panduan Guru <i>Algoritma & Teknik Pemrograman</i>, 2009, Budi

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
menggunakan konsep bahasa pemrograman prosedural	Tahapan pengembangan aplikasi metode prototyping	- Mendiskusikan pelbagai rencana dan rancangan pengembangan aplikasi - Mendiskusikan pelbagai kesalahan dan perbaikan yang dilakukan dalam program Mengeksplorasi: - Eksperimen pengkodean aplikasi sesuai rencana yang dibuat - Eksperimen terhadap berbagai input yang mungkin dalam program Mengasosiasi: - Menyimpulkan tentang pengembangan aplikasi yang dilakukan dengan metode pengembangan yang dipilih - Menganalisa hasil pengembangan aplikasi dengan metode waterfall dan prototyping Mengkomunikasikan: Menyampaikan hasil pengamatan dan percobaan pelbagai metode pengembangan aplikasi	Observasi: Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio: Laporan percobaan Tes: Essay dan pilihan ganda		Sutedjo, Yogyakarta : Andi <i>Sams Teach Yourself C++ in 24 Hours</i>, 2011, United States of America: Pearson Education, Inc <i>Qt Basic Curriculum</i>, 2011, NICE (Nokia Indonesia Community Enthusiast) <i>Software Engineering: A Practitioner's Approach</i>, 7th Edition, 2010, Roger S. Pressman, Ph.D., New York, USA : McGraw-Hill. - Buku-buku dan referensi lain yang relevan - Media cetak/elektronik - Lingkungan sekitar

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)
Mata Pelajaran	: Pemrograman Dasar
Kelas/Semester	: XI/1
Materi Pokok	: Operasi Aritmatika dan Operator Aritmatika
Alokasi Waktu	: 4 JP @ 90 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif 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, prosedural, dan metakognitif 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, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam

- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan
- 3.1 Mendiskripsikan operasi aritmatika

Indikator:

 - ❖ Menjelaskan perbedaan operator dan operand
 - ❖ Memahami sifat-sifat operator
 - ❖ Menyebutkan macam-macam operator
 - ❖ Memahami perbedaan fungsi dari jenis operator aritmatika
- 4.1 Memecahkan permasalahan perhitungan dengan operasi aritmatika

Indikator:

 - ❖ Mampu menghitung operasi aritmatika menggunakan operator penjumlahan (+) dan pengurang (-).
 - ❖ Mampu menghitung operasi aritmatika menggunakan operator perkalian (*) dan pembagian (/).
- 3.2 Mendiskripsikan operasi logika

Indikator:

 - Menjelaskan pengertian operasi logika
 - Memahami perbedaan operator logika
 - Mampu mencari nilai kebenaran operasi logika
- 4.2 Memecahkan permasalahan logika dengan operasi logika

Indikator:

 - Mampu menggunakan operator logika AND, OR, dan NOT dalam menyelesaikan bentuk operasi.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses mencari informasi, menyanya dan berdiskusi siswa dapat

-  Mendeskripsikan operasi artimatika
-  Membedakan jenis-jenis operator pada operasi aritmatika
-  Mendiskusikan hal-hal yang berkaitan dengan operasi aritmatika

Melalui proses mencoba dan mengaplikasikan dalam bentuk program di komputer siswa dapat:

-  Mencari hasil dari suatu operasi aritmatika

- 🚦 Menyusun program dasar yang berkaitan dengan bentuk operasi aritmatika

D. Materi Pembelajaran

OPERASI ARITMATIKA

MELALUI OPERATOR DAN FUNGSI-FUNGSI ARITMATIKA

1. Pengertian Operator

Operator merupakan simbol atau karakter yang biasa dilibatkan dalam program untuk melakukan suatu operasi atau manipulasi, seperti penjumlahan, pengurangan, dan lain-lain.

Operator memiliki sifat sebagai berikut:

- Unary

Sifat unary pada operator adalah hanya melibatkan sebuah operand pada suatu operasi aritmatik

Contoh:

-2

- Binary

Sifat Binary pada operator adalah hanya melibatkan dua buah operand pada suatu operasi aritmatik

Contoh:

a+b atau 2+4

- Ternary

Sifat ternary pada operator adalah melibatkan tiga buah operand pada suatu operasi aritmatik

$(7 \% 3) + 4 + 2$

2. Operator Aritmatika

Operator untuk operasi aritmatika yang tergolong sebagai operator Binary adalah

Operator	Keterangan	Contoh
*	Perkalian	4*5
/	Pembagian	8/2
%	Sisa pembagian	5%2
+	Penjumlahan	2+3

-	Pengurangan	7-5
---	-------------	-----

Operator untuk operasi aritmatika yang tergolong sebagai operator Unary adalah

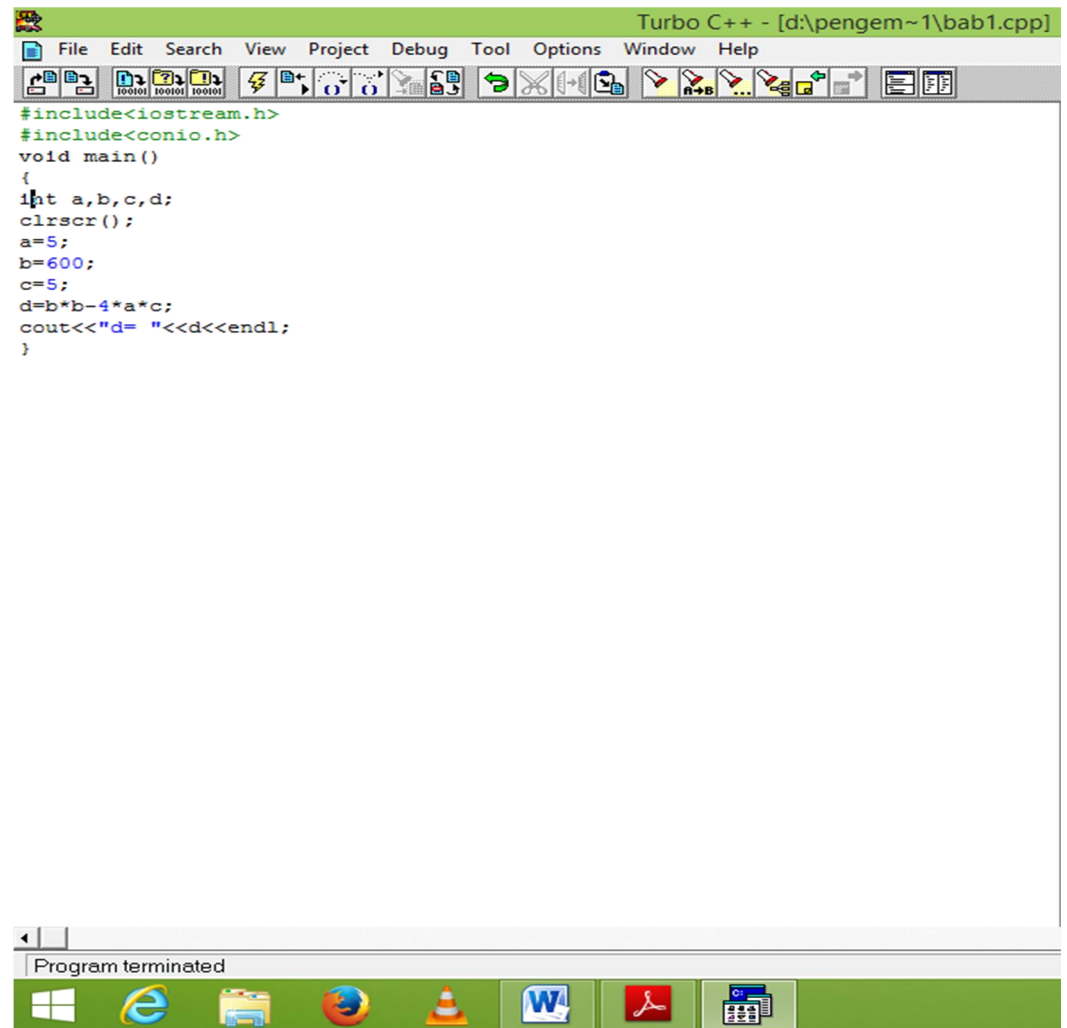
Operator	Keterangan	Contoh
+	Tanda Plus	+5
-	Tanda Minus	-4

3. Prioritas Operator Aritmatika

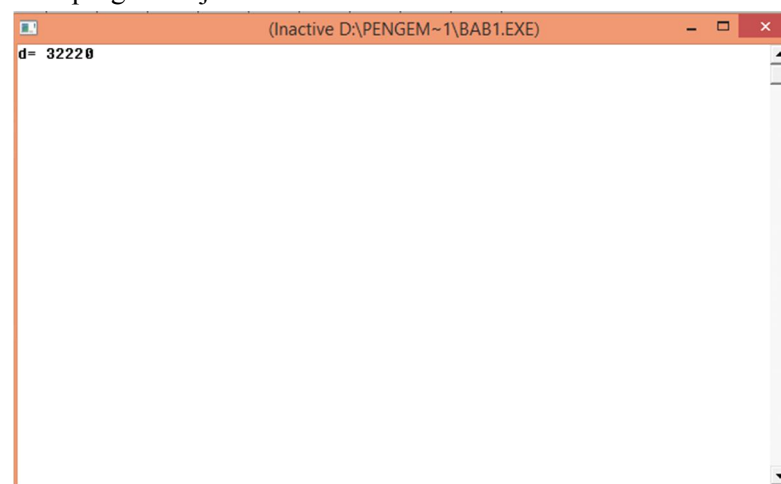
Di dalam suatu ekspresi aritmatika, selalu menjumpai beberapa operator aritmatika yang berbeda secara bersamaan. Operator yang mempunyai prioritas lebih tinggi akan diutamakan dalam hal pengerjaan dibandingkan dengan operator yang memiliki prioritas lebih rendah

Operator	Keterangan
*Atau /	 Tinggi
%	
+ atau -	
	Rendah

hasil keluaran suatu program operasi aritmatika



Saat program dijalankan:



4. Operator Penambah dan Pengurang

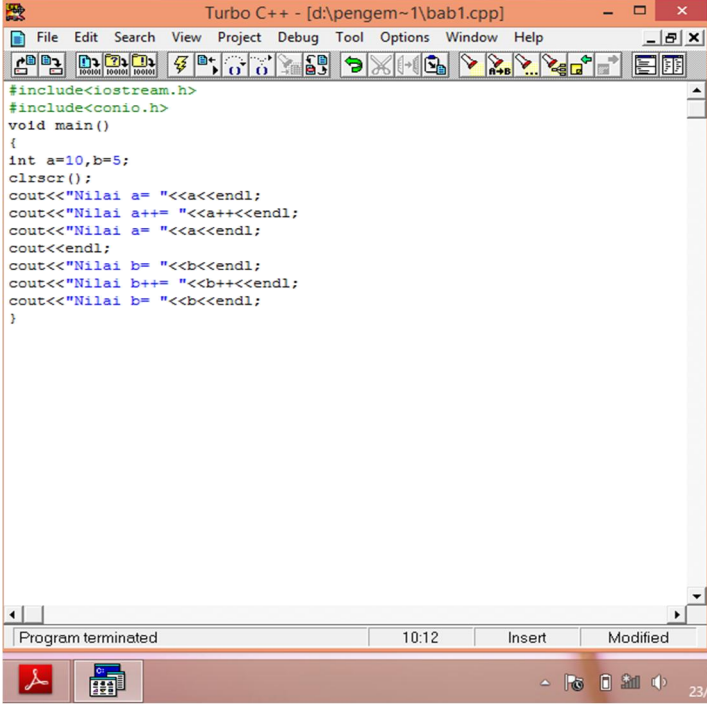
Turbo C++ menyediakan operator penambah dan pengurang. Dari contoh penulisan operator pemberi nilai sebagai penyederhanaannya dapat digunakan operator penambah dan pengurang.

Operator	Keterangan
++	Penambah
--	Pengurang

$A = A + 1$ atau $A = A - 1$; disederhanakan menjadi :

$A += 1$ atau $A -= 1$; masih dapat disederhanakan menjadi $A ++$ atau $A - -$

Contoh penggunaan dalam program:



```

Turbo C++ - [d:\pengem~1\bab1.cpp]
File Edit Search View Project Debug Tool Options Window Help
#include<iostream.h>
#include<conio.h>
void main()
{
    int a=10,b=5;
    clrscr();
    cout<<"Nilai a= "<<a<<endl;
    cout<<"Nilai a++= "<<a++<<endl;
    cout<<"Nilai a= "<<a<<endl;
    cout<<endl;
    cout<<"Nilai b= "<<b<<endl;
    cout<<"Nilai b+= "<<b++<<endl;
    cout<<"Nilai b= "<<b<<endl;
}
Program terminated 10:12 Insert Modified

```

Saat program dijalankan:

```
(Inactive D:\PENGEM-1\BAB1.EXE)
Nilai a= 10
Nilai a++= 10
Nilai a= 11

Nilai b= 5
Nilai b++= 5
Nilai b= 6
```

E. Metode Pembelajaran

Metode ceramah, Demonstrasi, latihan, dan penugasan

F. Media, alat, dan sumber belajar

Media : Internet
Alat : Komputer, software Turbo C++ 4.5
Sumber Belajar : ∞ Buku Pegangan Guru
∞ *Pemrograman C++ Membahas Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan Turbo C++ dan Borland C++, 2003, Abdul Kadir, Yogyakarta, Andi*

G. Kegiatan Pembelajaran

Langkah Kegiatan/Skenario Pembelajaran

Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan RPP yang sudah dibuat sebagai gambaran kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada mata pelajaran pemrograman dasar. Siswa disuruh mencatat hal-hal pokok atau topik yang akan dipelajari kemudian mencari informasi lebih lanjut melalui buku atau internet.

Gambaran umum dari kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan adalah guru menerangkan secara ringkas intisari pokok materi setiap pertemuan, kemudian siswa diminta mendalami materi tersebut dengan informasi lebih lanjut dan melalui latihan membuat program menggunakan komputer.

Selama proses pembelajaran dilakukan penilaian proses pada aktivitas di kelas dan hasil tugas mandiri.

Pertemuan Pertama

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
------------------	-------

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
Pendahuluan • Apersepsi (Guru bertanya “apakah siswa sudah pernah mendengar istilah operasi aritmatika, bagaimana penulisan persamaan operasinya?”) • Orientasi (Guru memperlihatkan contoh singkat persamaan operasi aritmatika dan dalam bentuk program yang sudah jadi pada komputer) • Motivasi (Memberi contoh tentang manfaat mempelajari operasi aritmatika) • Pemberian Acuan : (Garis besar materi tentang “Operasi Aritmatika”) • Menyampaikan tujuan pembelajaran	15 menit
Kegiatan Inti Mengamati • Siswa menyimak penjelasan guru tentang garis besar operasi aritmatika dan operator. • Siswa menyimak beberapa contoh operasi aritmatika • <i>Guru menilai keterampilan siswa mengamati</i> Menanya • Siswa mendiskusikan dengan teman sebangku mengenai contoh sebuah contoh perogram dasar yang berkaitan dengan operasi aritmatika. • Siswa mendiskusikan dengan teman sebangku mengenai berbagai penggunaan operator aritmatika • Guru bertanya tentang hasil keluaran suatu program operasi aritmatika • Guru memberikan beberapa tugas pembuatan program sederhana menggunakan software Turbo C++ yang berkaitan dengan operasi aritmatika. Mengumpulkan informasi • Siswa mencari informasi di internet tentang penggunaan operator dan operasi aritmatika Mengasosiasi	60 menit

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
- Siswa dibagi dalam kelompok kecil, masing-masing terdiri atas 2 orang - Siswa dalam kelompok diminta mendiskusikan mengenai contoh sebuah contoh perogram dasar yang berkaitan dengan operasi aritmatika. - Siswa dalam kelompok diminta mengamati hasil keluaran suatu program operasi aritmatika Mengomunikasikan - Guru menilai sikap siswa dalam kerja kelompok dan membimbing/menilai keterampilan menganalisis, menggunakan teori dan menyimpulkan data, serta menilai kemampuan siswa memahami pengertian operasi aritmatika dan operator.	
Penutup - Bersama siswa menyimpulkan operasi aritmatika dan operator - Memberikan tugas baca tentang contoh penggunaan operasi aritmatika pada pemrograman menggunakan software Turbo C++ - Menyampaikan topik yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya	15 menit

Pertemuan Kedua

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
Pendahuluan - Apersepsi (Guru bertanya “apakah siswa sudah melakukan latihan membuat program menggunakan software Turbo C++ yang berkaitan dengan operasi aritmatika, apakah ada kesulitan? ”) - Orientasi (Guru memperlihatkan contoh singkat persamaan operasi aritmatika dan dalam bentuk program yang sudah jadi pada komputer) - Motivasi (Memberi contoh tentang manfaat mempelajari operasi aritmatika dan penerapannya dalam bentuk program) - Pemberian Acuan : (Garis besar materi tentang “Operasi Aritmatika”)	15 menit

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
Menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan Inti Mengamati - Siswa menyimak tugas pembuatan program operasi aritmatika yang sudah diberikan guru, kemudian siswa mengerjakannya menggunakan Turbo C++. <i>Guru menilai keterampilan siswa mengamati</i> Menanya - Siswa mendiskusikan dengan teman sebangku mengenai program operasi aritmatika yang sudah diberikan guru. - Siswa mendiskusikan dengan teman sebangku mengenai berbagai hal yang belum dimengerti yang berkaitan dengan penggunaan operator aritmatika - Guru memberikan beberapa tugas pembuatan program sederhana menggunakan software Turbo C++ yang berkaitan dengan operasi aritmatika. Mengumpulkan informasi - Siswa mencari informasi di internet tentang penggunaan operator dan operasi aritmatika Mengasosiasi - Siswa dibagi dalam kelompok kecil, masing-masing terdiri atas 2 orang - Siswa dalam kelompok diminta mengerjakan tugas pembuatan program operasi aritmatika yang sudah diberikan guru, kemudian siswa mengerjakannya menggunakan Turbo C++. Tugas dikumpulkan di akhir jam pelajaran. Mengomunikasikan - Guru menilai sikap siswa dalam kerja kelompok dan membimbing/menilai keterampilan menganalisis, menggunakan teori dan menyimpulkan data, serta menilai kemampuan siswa memahami pengertian operasi aritmatika dan operator.	60 menit

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
Penutup - Bersama siswa menyimpulkan operasi aritmatika dan operator - Memberikan tugas baca tentang contoh penggunaan operasi aritmatika pada pemrograman menggunakan software Turbo C++ - Menyampaikan topik yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya	15 menit

Pertemuan ketiga

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
Pendahuluan - Apersepsi (Guru bertanya “apakah siswa sudah melakukan latihan membuat program menggunakan software Turbo C++ yang berkaitan dengan operasi aritmatika, apakah ada kesulitan? ”) - Orientasi (Guru memperlihatkan contoh singkat persamaan operasi logika dan dalam bentuk program yang sudah jadi pada komputer) - Motivasi (Memberi contoh tentang manfaat mempelajari operasi logika dan penerapannya dalam bentuk program) - Pemberian Acuan : (Garis besar materi tentang “Operasi logika”) - Menyampaikan tujuan pembelajaran	15 menit
Kegiatan Inti Mengamati - Siswa menyimak tugas pembuatan program operasi aritmatika yang sudah diberikan guru, kemudian siswa mengerjakannya menggunakan Turbo C++. <i>Guru menilai keterampilan siswa mengamati</i> Menanya - Siswa mendiskusikan dengan teman sebangku mengenai program operasi logika yang sudah diberikan guru. - Siswa mendiskusikan dengan teman sebangku mengenai berbagai hal yang belum dimengerti yang berkaitan dengan penggunaan operator logika	60 menit

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
- Guru memberikan beberapa tugas pembuatan program sederhana menggunakan software Turbo C++ yang berkaitan dengan operasi logika <i>and</i>, <i>Or</i>, dan <i>Not</i>. Mengumpulkan informasi - Siswa mencari informasi di internet tentang penggunaan operator dan operasi logika Mengasosiasi - Siswa dibagi dalam kelompok kecil, masing-masing terdiri atas 2 orang - Siswa dalam kelompok diminta mengerjakan tugas pembuatan program operasi logika yang sudah diberikan guru, kemudian siswa mengerjakannya menggunakan Turbo C++. Tugas dikumpulkan di akhir jam pelajaran. Mengomunikasikan - Guru menilai sikap siswa dalam kerja kelompok dan membimbing/menilai keterampilan menganalisis, menggunakan teori dan menyimpulkan data, serta menilai kemampuan siswa memahami pengertian operasi logika dan operator.	
Penutup - Bersama siswa menyimpulkan operasi logika - Memberikan tugas baca tentang contoh penggunaan operasi logika pada pemrograman menggunakan software Turbo C++ - Menyampaikan topik yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya	15 menit

Pertemuan Keempat

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
Pendahuluan - Apersepsi (Guru bertanya “apakah siswa sudah melakukan latihan membuat program menggunakan software Turbo C++ yang berkaitan dengan operasi logika, apakah ada kesulitan? ”) - Orientasi (Guru memperlihatkan contoh singkat penggunaan operator	15 menit

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
logika dan dalam bentuk program yang sudah jadi pada komputer) • Motivasi (Memberi contoh tentang manfaat mempelajari operasi logika dan penerapannya dalam bentuk program) • Pemberian Acuan : ▪ (Garis besar materi tentang “penerapan Operasi logika”) • Menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan Inti Mengamati • Siswa menyimak tugas pembuatan program operasi logika yang sudah diberikan guru, kemudian siswa mengerjakannya menggunakan Turbo C++. • <i>Guru menilai keterampilan siswa mengamati</i> Menanya • Siswa mendiskusikan dengan teman sebangku mengenai program operasi logika yang sudah diberikan guru. • Siswa mendiskusikan dengan teman sebangku mengenai berbagai hal yang belum dimengerti yang berkaitan dengan penggunaan operator logika • Guru memberikan beberapa tugas pembuatan program sederhana menggunakan software Turbo C++ yang berkaitan dengan operasi logika <i>and</i>, <i>Or</i>, dan <i>Not</i>. Mengumpulkan informasi • Siswa mencari informasi di internet tentang penggunaan operator dan operasi logika Mengasosiasi • Siswa dibagi dalam kelompok kecil, masing-masing terdiri atas 2 orang • Siswa dalam kelompok diminta mengerjakan tugas pembuatan program operasi logika yang sudah diberikan guru, kemudian siswa mengerjakannya menggunakan Turbo C++. Tugas dikumpulkan di akhir jam pelajaran.	60 menit

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
Mengomunikasikan Guru menilai sikap siswa dalam kerja kelompok dan membimbing/menilai keterampilan menganalisis, menggunakan teori dan menyimpulkan data, serta menilai kemampuan siswa memahami pengertian operasi logika dan operator.	
Penutup - Bersama siswa menyimpulkan operasi logika - Memberikan tugas baca tentang contoh penggunaan operasi logika pada pemrograman menggunakan software Turbo C++ - Menyampaikan topik yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya	15 menit
RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
Pendahuluan - Apersepsi (Guru bertanya “apakah siswa sudah melakukan latihan membuat program menggunakan software Turbo C++ yang berkaitan dengan operasi logika, apakah ada kesulitan? ”) - Orientasi (Guru memperlihatkan contoh singkat persamaan operasi logika dan dalam bentuk program yang sudah jadi pada komputer) - Motivasi (Memberi contoh tentang manfaat mempelajari operasi aritmatika dan penerapannya dalam bentuk program) - Pemberian Acuan : (Garis besar materi tentang “Operasi Aritmatika”) - Menyampaikan tujuan pembelajaran	15 menit
Kegiatan Inti Mengamati - Siswa menyimak tugas pembuatan program operasi aritmatika yang sudah diberikan guru, kemudian siswa mengerjakannya menggunakan Turbo C++. <i>Guru menilai keterampilan siswa mengamati</i> Menanya - Siswa mendiskusikan dengan teman sebangku mengenai program operasi	60 menit

RINCIAN KEGIATAN	WAKTU
aritmatika yang sudah diberikan guru. - Siswa mendiskusikan dengan teman sebangku mengenai berbagai hal yang belum dimengerti yang berkaitan dengan penggunaan operator aritmatika - Guru memberikan beberapa tugas pembuatan program sederhana menggunakan software Turbo C++ yang berkaitan dengan operasi aritmatika. Mengumpulkan informasi - Siswa mencari informasi di internet tentang penggunaan operator dan operasi aritmatika Mengasosiasi - Siswa dibagi dalam kelompok kecil, masing-masing terdiri atas 2 orang - Siswa dalam kelompok diminta mengerjakan tugas pembuatan program operasi aritmatika yang sudah diberikan guru, kemudian siswa mengerjakannya menggunakan Turbo C++. Tugas dikumpulkan di akhir jam pelajaran. Mengomunikasikan - Guru menilai sikap siswa dalam kerja kelompok dan membimbing/menilai keterampilan menganalisis, menggunakan teori dan menyimpulkan data, serta menilai kemampuan siswa memahami pengertian operasi aritmatika dan operator.	
Penutup - Bersama siswa menyimpulkan operasi aritmatika dan operator - Memberikan tugas baca tentang contoh penggunaan operasi logika pada pemrograman menggunakan software Turbo C++ - Menyampaikan topik yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya	15 menit

H. Penilaian

1. Mekanisme dan Prosedur

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kinerja siswa dalam memperhatikan dan partisipasi siswa dalam KBM. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui hasil kerja siswa.

2. Aspek dan Instrumen Penilaian

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam kelompok, tanggungjawab, dan kerjasama.

No	Aspek	Indikator	Butir yang dinilai	Penilaian	
				Teknik	Instrumen
1	Spiritual	- Bersyukur kepada Tuhan atas anugerah keberagaman produk mainan dengan teknologi mekanik di daerah setempat. - Merefleksi tulisan tentang mainan di daerah setempat.	- Cinta tanah air - Rasa syukur - Percaya diri	Observasi	Lembar penilaian observasi Lamp. 1
2	Sosial	menyajikan (<i>mempresentasikan</i>) ide atau gagasan	- Menghargai - Kerjasama - Toleransi		
3	Pengetahuan	- Mampu membuat desain inovatif mainan dengan teknologi mekanik - Mampu menjelaskan desain mainan dengan teknologi mekanik - Berdasarkan desain asli peserta didik mampu menentukan kebutuhan peralatan untuk membuat produk mainan dengan teknologi mekanik. - Berdasarkan pengamatan model mainan dengan teknologi mekanik peserta didik dapat menyimpulkan alat dan bahan mainan dengan teknologi mekanik	- Mendeain rangkaian - Menjelaskan - Analisis kebutuhan - Memahami	Test uraian	Soal test Lamp. 2
4	Ketrampilan	- Mendesain mainan dengan teknologi mekanik. - Mendeskripsikan alat dan bahan mainan dengan teknologi mekanik. - Membuat langkah-langkah/prosedur kerja pembuatan mainan dengan	- Ide/gagasan - Kreatifitas - Keseuaian prosedur kerja - Uji karya - Estetika - Bentuk pelaporan	Observasi	Lembar penilaian observasi Lamp. 3

		teknologi mekanik. • Merakit dan melakukan uji coba mainan dengan teknologi mekanik.	• Presentasi		
--	--	---	--------------	--	--

Yogyakarta, 27 Agustus 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Mahasiswa Penyusun

Muhammad Nasif Averus, ST
NIP.

Ahmad Habibullah
NIM.11518244002

Catatan :

.....
.....
.....
.....

LAMPIRAN

a. Lembar Observasi dan kinerja Praktik

LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI DAN KINERJA PRAKTIK

Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar

Kelas/Program : X MM/ Wajib B

Kompetensi : Kd 3.1, 4.1, 3.2, dan 4.2

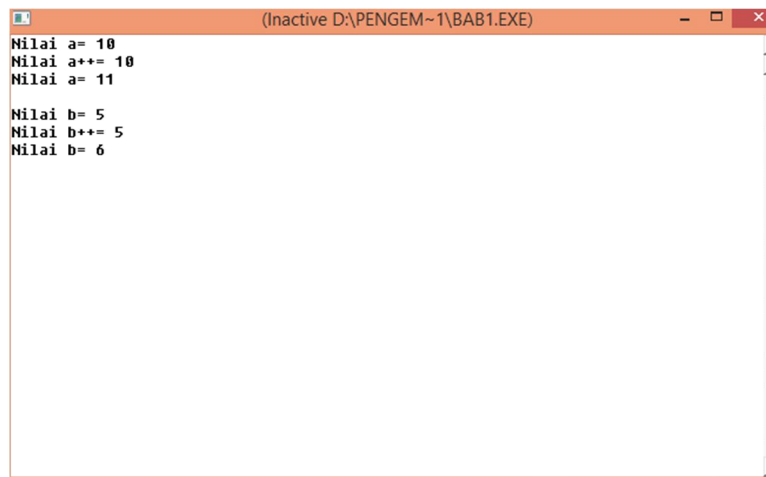
No	Nama Siswa	Observasi			Kinerja Praktik			Jml Skor	Nilai
		Akt	tgjw b	Kerjsm	Ketelitian	Waktu	Hasil		
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)		
1.	Dyah Kartika Fajarwati								
2.	Feti Hastuti								
3.	Fitri kusumaningrum								
4.	Iftitah								
5.	Ishmah aziz								
6.	Kristian budi atmoko								
7.	Lutsui oktafiani								
8.	Marsel winur y.p								
9.	Maryani eka a.								
10.	Meeita pungki r.								
11.	N. Azhari novendra j.								
12.	Nor rachmawati								
13.	Novela selvi w.								
14.	Noverdi amoro p.								
15.	Prihandoko d.k								
16.	Rafi ashari								
17.	Sumarsih								
18.	Syafrian rizal								
19.	Widya nur setyani								
20.	Yohanes dimas karisma								

Keterangan pengisian skor

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

b. Tugas Praktik

Buatlah sourcode dari keluaran program di bawah ini



```
(Inactive D:\PENGEM-1\BAB1.EXE)
Nilai a= 10
Nilai a++= 10
Nilai a= 11

Nilai b= 5
Nilai b++= 5
Nilai b= 6
```

Absensi siswa SMK taman siswa Jetis Yogyakarta

NO	NIS	NAMA SISWA	14-08-14 (DM)	20-08-14 (DM)	27-08-14 (DM)	03-09-14 (PD,DM,PCD)	04-09-14 (SK)
1	13037	Dyah Kartika Fajarwati	v	v	s	v	v
2	13039	Feti Hastuti	v	v	v	v	v
3	13041	Fitri Kusumaningrum	v	a	s	v	v
4	13066	Iftitah	a	v	v	a	v
5	13043	Ishmah Aziz	v	v	v	v	v
6	13045	Kristian Budi Atmoko	v	v	v	v	
7	13046	Lutsvi Oktafiani	v	v	v	v	
8	13047	Marsel Winur Yoga Pamungkas	v	v	v	v	a
9	13048	Maryani Eka Astuti	v	v	v	v	
10	13049	Meita Pungki Refani	v	v	v	v	
11	13051	Noor Azhary Novendra Jordantyanes	v	v	v	v	a
12	13052	Nor Rachmawati	v	v	v	a	v
13	13053	Novela Selvi Widowati	v	v	v	v	v
14	13054	Noverdi Amoro Pismar	v	v	v	v	v
15	13055	Prihandoko Dwi Kurniawan	v	v	i	v	v
16	13057	Rafi Ashari	v	v	v	v	v
17	13060	Sumarsih	v	v	v	v	v
18	13061	Syafrian Rizal	v	v	v	v	v
19	13062	Widya Nur Setyani	v	v	i	v	v
20	13063	Yohanes Dimas Karisma	v	v	v	v	v
21		Fajar Bintang Febriantoro	v	v	v	v	v
22		Fiftah Maria Dewi	s	v	v	a	v
23		Isnaini Nur Wijayanti	v	v	v	v	v

KETERANGAN:

DM : Desain Multimedia

PD : Pemrograman Dasar

PCD : Pengolahan Citra Digital

SK : Sistem Komputer

JADWAL PELAJARAN
SMK TAMANSISWA JETIS YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2014 - 2015

KELAS	JAM	SENIN	KD	JAM	SELASA	KD	JAM	RABU	KD	JAM	KAMIS	KD	JAM	JUMAT	KD	JAM	SABTU	KD
XII MM	1	BHS. ING	49	1	IPA	22	1	FISIKA	27	1	MTK	35	1	OR	34	1	P R A K T E K	
	2	BHS. ING	49	2	IPA	22	2	FISIKA	27	2	MTK	35	2	OR	34	2		
	3	KKPI	41	3	KWU	41	3	BHS. ING	49	3	BHS. IND	21	3	KIMIA	11	3		
	4	KKPI	41	4	KWU	41	4	BHS. ING	49	4	BHS. IND	21	4	KIMIA	11	4		
	5	KTs	23	5	MTK	35	5	AGAMA	3	5	PKN	12	5			5		
	6			6	MTK	35	6	AGAMA	3	6	PKN	12	6			6		
	7			7			7			7			7			7		
	8			8			8			8			8			8		
	9			9			9			9			9			9		
	10			10			10			10			10			10		
	11			11			11			11			11			11		
	12			12			12			12			12			12		

KELAS	JAM	SENIN	KD	JAM	SELASA	KD	JAM	RABU	KD	JAM	KAMIS	KD	JAM	JUMAT	KD	JAM	SABTU	KD
XII MA	1	PSKO		1	OR	34	1	BHS. IND	21	1	KWU	41	1	KIMIA	16	1	MTK	35
	2	PSKO		2	OR	34	2	BHS. IND	21	2	KWU	41	2	KIMIA	16	2	MTK	35
	3	PSKO		3	MTK	35	3	AGAMA	3	3	PKN	12	3	BHS. ING	49	3	BHS. IND	49
	4	PSKO		4	MTK	35	4	AGAMA	3	4	PKN	12	4	BHS. ING	49	4	BHS. IND	49
	5	PPSCPT		5	IPA	22	5	FISIKA	29	5	KKPI	41	5	KTs	23	5		
	6	PPSCPT		6	IPA	22	6	FISIKA	29	6	KKPI	41	6			6		
	7	PPSCPT		7			7			7			7			7		
	8	PPSCPT		8			8			8			8			8		
	9	PMO		9			9			9			9			9		
	10	PMO		10			10			10			10			10		
	11	PMO		11			11			11			11			11		
	12	PMO		12			12			12			12			12		

KELAS	JAM	SENIN	KD	JAM	SELASA	KD	JAM	RABU	KD	JAM	KAMIS	KD	JAM	JUMAT	KD	JAM	SABTU	KD
XII MB	1	OR	34	1	PSKO		1	KIMIA	16	1	AGAMA	3	1	BHS. ING	49	1	BHS. IND	21
	2	OR	34	2	PSKO		2	KIMIA	16	2	AGAMA	3	2	BHS. ING	49	2	BHS. IND	21
	3	KTs	23	3	PSKO		3	MTK	35	3	KKPI	41	3	IPA	22	3	MTK	35
	4	FISIKA	29	4	PSKO		4	MTK	35	4	KKPI	41	4	IPA	22	4	MTK	35
	5	FISIKA	29	5	PPSCPT		5	PKN	12	5			5			5	BHS. IND	49
	6			6	PPSCPT		6	PKN	12	6			6			6	BHS. IND	49
	7			7	PPSCPT		7			7			7			7		
	8			8	PPSCPT		8			8			8			8		
	9			9	PMO		9			9			9			9		
	10			10	PMO		10			10			10			10		
	11			11	PMO		11			11			11			11		
	12			12	PMO		12			12			12			12		

KELAS	JAM	SENIN	KD	JAM	SELASA	KD	JAM	RABU	KD	JAM	KAMIS	KD	JAM	JUMAT	KD	JAM	SABTU	KD
XII MC	1	FISIKA	29	1	MTK	35	1	PSKO		1	KIMIA	16	1	IPA	22	1	KWU	41
	2	FISIKA	29	2	MTK	35	2	PSKO		2	KIMIA	16	2	IPA	22	2	KWU	41
	3	BHS. IND	21	3	BHS. ING	49	3	PSKO		3	OR	34	3	MTK	35	3	KTs	23
	4	BHS. IND	21	4	BHS. ING	49	4	PSKO		4	OR	34	4	MTK	35	4	PKN	12
	5	AGAMA	3	5	KKPI	41	5	PPSCPT		5	BHS. ING	49	5			5	PKN	12
	6	AGAMA	3	6	KKPI	41	6	PPSCPT		6	BHS. ING	49	6			6		
	7			7			7	PPSCPT		7			7			7		

	8			8			8	PPSCPT		8			8			8		
	9			9			9	PMO		9			9			9		
	10			10			10	PMO		10			10			10		
	11			11			11	PMO		11			11			11		
	12			12			12	PMO		12			12			12		

KELAS	JAM	SENIN	KD	JAM	SELASA	KD	JAM	RABU	KD	JAM	KAMIS	KD	JAM	JUMAT	KD	JAM	SABTU	KD
XII TKJ 1	1	AGAMA	3	1	KKPI	41	1	BHS. ING	49	1	OR	34	1	MTK	35	1	P R A K T E K W A N	
	2	AGAMA	3	2	KKPI	41	2	BHS. ING	49	2	OR	34	2	MTK	35	2		
	3	MTK	35	3	KIMIA	11	3	FISIKA	29	3	IPA	22	3	KTs	23	3		
	4	MTK	35	4	KIMIA	11	4	FISIKA	29	4	IPA	22	4	PKN	12	4		
	5	BHS. IND	21	5	BHS. ING	49	5	KWU	41	5			5	PKN	12	5		
	6	BHS. IND	21	6	BHS. ING	49	6	KWU	41	6			6			6		
	7			7			7			7			7			7		
	8			8			8			8			8			8		
	9			9			9			9			9			9		
	10			10			10			10			10			10		
	11			11			11			11			11			11		
	12			12			12			12			12			12		

KELAS	JAM	SENIN	KD	JAM	SELASA	KD	JAM	RABU	KD	JAM	KAMIS	KD	JAM	JUMAT	KD	JAM	SABTU	KD
XII TKJ 2	1	MTK	35	1	BHS. ING	49	1	MTK	35	1	IPA	22	1	P R A K T E K W A N		1	PKN	12
	2	MTK	35	2	BHS. ING	49	2	MTK	35	2	IPA	22	2			2	PKN	12
	3	AGAMA	3	3	OR	34	3	BHS. IND	22	3	BHS. ING	49	3			3	KWU	41
	4	AGAMA	3	4	OR	34	4	BHS. IND	22	4	BHS. ING	49	4			4	KWU	41
	5	KKPI	41	5	FISIKA	29	5	KIMIA	36	5			5			5	KTs	23
	6	KKPI	41	6	FISIKA	29	6	KIMIA	36	6			6			6		
	7			7			7			7			7			7		
	8			8			8			8			8			8		
	9			9			9			9			9			9		
	10			10			10			10			10			10		
	11			11			11			11			11			11		
	12			12			12			12			12			12		

KELAS	JAM	SENIN	KD	JAM	SELASA	KD	JAM	RABU	KD	JAM	KAMIS	KD	JAM	JUMAT	KD	JAM	SABTU	KD
XII L	1	FISIKA	29	1	MTK	35	1	IPL	30+48	1	KIMIA	16	1	IPA	22	1	KWU	41
	2	FISIKA	29	2	MTK	35	2	IPL	30+48	2	KIMIA	16	2	IPA	22	2	KWU	41
	3	BHS. IND	21	3	BHS. ING	49	3	IPL	30+48	3	OR	34	3	MTK	35	3	KTs	23
	4	BHS. IND	21	4	BHS. ING	49	4	IPL	30+48	4	OR	34	4	MTK	35	4	PKN	12
	5	AGAMA	3	5	KKPI	41	5	INTEL	30+48	5	BHS. ING	49	5			5	PKN	12
	6	AGAMA	3	6	KKPI	41	6	INTEL	30+48	6	BHS. ING	49	6			6		
	7			7			7	INTEL	30+48	7			7			7		
	8			8			8	INTEL	30+48	8			8			8		
	9			9			9	PEM	46+48	9			9			9		
	10			10			10	PEM	46+48	10			10			10		
	11			11			11	PLC	46+48	11			11			11		
	12			12			12	PLC	46+48	12			12			12		

Keterangan :

Yogyakarta, 16 Juli 2014

Jam Pelajaran :

1 07.00 - 07.45

2 07.45 - 08.30

3 08.30 - 09.15

istirahat 1

4 09.30 - 10.15

5 10.15 - 11.00

6 11.00 - 11.45

istirahat 2

7 12.00 - 12.45

8 12.45 - 13.30

9 13.30 - 16.15

Kepala Sekolah,

Drs. Musli Dahlan

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY 2014



MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY

TAHUN 2014

F01

KELOMPOK MAHASISWA

Universitas Negeri Yogyakarta

NOMOR LOKASI :

NAMA SEKOLAH : SMK Taman Siswa Jetis Yogyakarta

ALAMAT LEMBAGA :Jalan Pakuningratan No. 34 A, Yogyakarta

NO	PROGRAM / KEGIATAN PPL	Jumlah Jam per Minggu							Jumlah Jam
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1	PPDB								
	a. Persiapan	3							3
	b. Pelaksanaan	10							10
	c. Evaluasi/ tindak lanjut	3							3
2	AKREDITASI DAN ADMINISTRASI KURIKULUM	15		15					30
3	MOS								
	a. Persiapan		8						8
	b. Pelaksanaan		16						16
	c. Evaluasi/ tindak lanjut		6						6
4	OBSERVASI								
	a. Persiapan			4					4
	b. Pelaksanaan			4					4
	c. Evaluasi/ tindak lanjut			4					4

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY 2014

5	Koordinasi dengan guru pembimbing								
	a. Persiapan			3					3
	b. Pelaksanaan			3					3
	c. Evaluasi/ tindak lanjut			3					3
6	MEMBUAT RPP, PERSIAPAN DAN MENGAJAR PEMROGRAMAN DASAR				10	10	10	10	40
7	MEMBANTU MENGAJAR (TEAM TEACHING). Mata pelajaran sistem komputer dan perakitan computer, dll				15	15	15	15	60
8	Piket sekolah				15	15	15	15	60
Jumlah									257

Mengetahui :

Yogyakarta, 30 September 2014

Kepala Sekolah
SMK Taman Siswa

Dosen Pembimbing Lapangan

Penyusun

Drs. Musli Dahlan

Dr. Samsul Hadi, M.Pd, MT

NIP. 196005291984031003

Ahmad Habibullah

NIM. 11518244002



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL

TAHUN : 2014

F03

Individu
Mahasiswa

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : Smk Taman Siswa Jetis Yogyakarta
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : JL. Pakuningratan No.34 A, Yogyakarta

No.	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/ Kualitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				
			Swadaya/ Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/ Lembaga Lainnya	Jumlah
1	Penerjunan PPL	Penerjunan 14 Mahasiswa PPL oleh DPL PPL, Bapak Handaru Jati di SMK Taman Siswa Jetis Yogyakarta diterima oleh Kepala Sekolah SMK Taman Siswa Jetis, Bapak Musli Dahlan, dan Waka Kurikulum, Bapak Misdar.	-	-	-	-	-
2	Observasi Lingkungan SMK Taman Siswa	14 mahasiswa PPL melakukan observasi lingkungan fisik dan non fisik di SMK Taman Siswa Jetis Yogyakarta	-	-	-	-	-
3	PPDB	14 Mahasiswa PPL membantu pelaksanaan penerimaan peserta didik baru.	-	-	-	-	-
4	MOS	14 mahasiswa PPL menjadi pendamping peserta didik baru dalam rangka pengenalan sekolah pada acara MOS. Jumlah siswa yang didampingi adalah 215 siswa.	-	-	-	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL

TAHUN : 2014

F03

Individu
Mahasiswa

NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : Smk Taman Siswa Jetis Yogyakarta
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : JL. Pakuningratan No.34 A, Yogyakarta

5	Pesantren Kilat	14 mahasiswa PPL mendampingi kegiatan pesantren kilat yang merupakan rangkaian dari kegiatan MOS peserta didik baru.	-	-	-	-	-
6	Pelaksanaan PPL	Melaksanakan praktik mengajar di kelas X MM dan kelas XI MM.	-	-	-	-	-

Yogyakarta, 30 September 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Penyusun

Dr. Samsul Hadi, M.Pd., M.T.

NIP. 19600529 198403 1 003

Moh Nasip, S.Pd.

Ahmad Habibullah

NIM. 11518244002