

LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA
JL. GOWONGAN KIDUL JT. III/416 YOGYAKARTA

Disusun Sebagai Tugas Akhir Pelaksanaan

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)



Disusun Oleh:

Siswi Dwi Ayuriyanti

NIM. 11520241021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Pengesahan Laporan Kegiatan PPL di SMK Negeri 7 Yogyakarta:

Nama : Siswi Dwi Ayuriyanti

No. Mahasiswa : 11520241021

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Lokasi : SMK Negeri 7 Yogyakarta

Jl. Gowongan Kidul Jt. III/416 Yogyakarta

Lama : 14 Juli – 17 September 2014

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 7 Yogyakarta, mulai tanggal 14 Juli sampai 17 September 2014. Hasil dari kegiatan tersebut tercakup dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, 17 September 2014

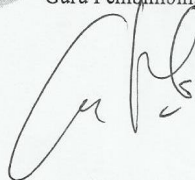
Mengesahkan,

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing



Drs. Abdul Halim Sunawi
NIP. 19490919 197803 1 001



Wuryadi Basuki, S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Mengetahui,

Koordinator KKN-PPL Sekolah



Dra. Titik Komah Nurastuti
NIP. 19611214 198602 2 001



Dra. Lydia Indrayati
NIP. 19611229 198703 2 008

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan PPL dan laporan PPL di SMK Negeri 7 Yogyakarta dengan lancar.

Laporan ini merupakan pertanggungjawaban tertulis atas pelaksanaan PPL di SMK N 7 Yogyakarta serta sebagai bukti bahwa penulis telah menempuh PPL pada tanggal 14 Juli 2014 sampai 17 September 2014. Dalam laporan ini dimuat gambaran global mengenai kegiatan PPL individu.

Dalam pelaksanaannya, program PPL ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan petunjuk, rahmat, hidayah, dan inayahnya sehingga penulis mampu melaksanakan KKN-PPL dengan lancar.
2. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Pusat Pengembangan Praktik Pengalaman Lapangan dan Praktik Kerja Lapangan (PP PPL dan PKL) LPPMP, yang telah menyelenggarakan PPL disemester khusus tahun 2014
4. Bapak Drs. Abdul Halim Sunawi., selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL.
5. Ibu Dra. Titik Komah Nurastuti, selaku Kepala SMK Negeri 7 Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan KKN-PPL.
6. Ibu Dra. Lydia Indrayati selaku koordinator KKN-PPL SMK Negeri 7 Yogyakarta.
7. Bapak Wuryadi Basuki, S.Pd. selaku Guru Pembimbing PPL di sekolah.
8. Orang tua yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan baik materil maupun spiritual.
9. Rekan-rekan mahasiswa PPL UNY SMK Negeri 7 Yogyakarta yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan program PPL.
10. Peserta didik SMK Negeri 7 Yogyakarta khususnya kelas XI Multimedia yang telah membantu dan berpartisipasi dalam program PPL.
11. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL sampai selesainya penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan kegiatan PPL di SMK Negeri 7 Yogyakarta ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi.....	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan KKN-PPL.....	11
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL.....	15
A. Persiapan.....	15
B. Pelaksanaan PPL (Praktik Terbimbing dan Mandiri)	17
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi.....	20
BAB III. PENUTUP	23
A. Kesimpulan	23
B. Saran.....	23
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN	26

ABSTRAK
LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
DI SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA
Oleh : Siswi Dwi Ayuriyanti

Sebagai salah satu Universitas dengan latar belakang pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta memiliki tugas sebagai pencetak tenaga kependidikan yang handal dan profesional untuk dunia pendidikan. Melalui program-program mata kuliah kependidikan yang dilaksanakan baik praktik, teori maupun lapangan diharapkan mampu memberi bekal pengetahuan dan ketrampilan kepada para mahasiswa tentang proses belajar mengajar. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa S1 Tujuan utama dari kegiatan PPL ini adalah untuk melatih mahasiswa dalam menerapkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki dalam suatu proses pembelajaran, sehingga mahasiswa memiliki pengalaman yang nyata dan dapat dipakai sebagai bekal untuk mengembangkan potensi.

Dalam kegiatan PPL di SMK N 7 Yogyakarta yang dilaksanakan pada tanggal 14 Juli 2014 sampai 17 September 2014, mahasiswa praktikan diberi kesempatan melaksanakan praktik mengajar di kelas. Dalam hal ini kelas yang diampu yaitu XI Multimedia untuk mata pelajaran Pengolahan Citra Digital dan Desain Multimedia.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan PPL ini adalah pengalaman nyata baik dalam bentuk pengalaman mengajar maupun pengalaman dalam mengenali dan mengatasi berbagai permasalahan yang timbul di lingkungan sekolah. Secara keseluruhan program kerja PPL terlaksana dengan baik, meskipun masih ada kekurangan. Harapannya, semua pengalaman ini semoga dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa sebagai calon tenaga pendidik dan dapat dijadikan bekal dalam pengabdian diri di masyarakat di masa yang akan datang.

Key word : PPL ,UNY,SMK N 7 Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

Sekolah memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dalam hal ini peserta didik. Mengingat pentingnya peran sekolah, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) sebagai lembaga yang konsisten mengabdikan dalam dunia pendidikan memfasilitasi mahasiswanya untuk menimba ilmu melalui Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah.

Program PPL dilaksanakan oleh UNY untuk mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang ke tiga yaitu pengabdian kepada masyarakat. Untuk mewujudkan itu maka diadakan PPL di SMK N 7 Yogyakarta. Melalui program ini UNY dan SMK N 7 Yogyakarta dapat bekerjasama dengan baik dalam proses pembelajaran guna mencetak generasi bangsa yang berkualitas dalam akhlak maupun pengetahuan.

A. Analisis Situasi

Sebelum mengadakan

1. Visi Misi Sekolah

Visi SMK Negeri 7 Yogyakarta

Menjadi rintisan SMK yang bertaraf Internasional, berbudaya, berdaya saing tinggi dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Misi SMK Negeri 7 Yogyakarta:

- a. Penerapkan manajemen ISO 9001 tahun 2008.
- b. Peningkatan kualitas SDM yang kompeten dan berdaya saing tinggi
- c. Penerapan pembelajaran bertaraf nasional dan internasional
- d. Penyediaan fasilitas sesuai standar minimal internasional
- e. Peningkatan hubungan kerjasama dengan institusi bertaraf nasional dan internasional. SMK Negeri 7 Yogyakarta telah memperoleh sertifikat ISO 9001:2008 sejak 16 Oktober 2010.

2. Kondisi Fisik Sekolah

SMK N 7 Yogyakarta merupakan sekolah menengah kejuruan yang berdiri berdasarkan SK Nomor 57/Pem.D/BP/D.4 dengan Tanggal SK 30 Juni 2007. Sekolah ini memiliki 5 kompetensi keahlian, yaitu kompetensi keahlian Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Usaha Perjalanan Pariwisata, dan Multimedia. Sekolah ini berlokasi di Gowongan Kidul JT. III/416 Yogyakarta, dengan luas tanah 9440 m². SMK N 7 Yogyakarta dilengkapi dengan berbagai fasilitas, antara lain:

No	Nama Ruang	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1
3	Ruang Kantor Tata Usaha	1
4	Ruang Sidang	1
5	Ruang Guru	1
6	Ruang Piket Guru	1
7	Ruang Teori	24
8	Ruang Aula	1
9	Ruang Perpustakaan	1
10	Ruang Bimbingan dan Penyuluhan	1
11	Ruang Praktik Mengetik Manual	1
12	Ruang Lab. Bahasa Inggris	1
13	Ruang Lab. Komputer Adm. Perkantoran	1
14	Ruang Praktik Komputer KKPI (R. 23)	1
15	Ruang Praktik Komputer Sekretaris (R. 22)	1
16	Ruang Komputer Multimedia	1
17	Ruang Komputer Akuntansi	1
18	Ruang Panitia Kesekretariatan (Media)	1
19	Ruang Agama Katholik	1
20	Ruang Agama Kristen	1
21	Ruang UKS	1
22	Ruang OSIS	1
23	Ruang Rohis	1
24	Ruang Ticketing (Counter)	1
25	Ruang Kantin	1

26	Ruang Business Center	1
27	Ruang Foto Copy	1
28	Ruang Bank Mini	1
29	Ruang Koperasi Siswa	1
30	Ruang Penggandaan	1
31	Selasar	12
32	Ruang Kamar Mandi/WC	22
33	Ruang Pompa Air	1
34	Ruang Gudang	1
35	Parkir Siswa	1
36	Rumah Jaga	1

a. Keadaan lokasi

Lokasi SMK Negeri 7 Yogyakarta di Jl. Gowongan Kidul Jt. III/416 Yogyakarta. Lokasi sekolah dekat dengan keramaian karena letaknya yang berada di pusat kota dan dekat dengan pemukiman warga

b. Keadaan gedung

Kondisi gedung sekolah dalam keadaan baik. Bangunan gedung yang digunakan untuk proses pembelajaran terdiri dari 3 lantai.

c. Keadaan prasarana/sarana

- 1) Prasarana/sarana kebersihan seperti tempat sampah sudah tersedia di lingkungan sekolah, kamar mandi sudah memadai, kondisinya bersih dan terawat.
- 2) Prasarana/sarana olahraga seperti lapangan sudah tersedia. Fasilitas olahraga sudah dilengkapi dengan tempat penyimpanan peralatan olahraga.

d. Keadaan personalia

- 1) SMK N 7 Yogyakarta memiliki tenaga pendidik berjumlah 70 orang.
- 2) Karyawan berjumlah 26 orang.

e. Keadaan fisik lain (penunjang)

- 1) Tempat parkir sudah tersedia, dan sudah ada pembagian tempat parkir untuk guru/karyawan, siswa, dan tamu namun masih kurang tertata rapi dan terlalu berpencar-pencar.
- 2) Fasilitas peribadatan seperti mushola sudah ada dalam kondisi baik.
- 3) Kantin sudah tersedia dalam keadaan baik, bersih dan mampu memenuhi kebutuhan siswa.
- 4) Pos satpam sudah tersedia dan dalam kondisi baik.
- 5) Mini market G7 Mart sudah tersedia digunakan untuk *Business Center* dengan bangunan yang baik.

f. Penataan ruang kerja

Dalam aspek penataan ruang kerja ada beberapa hal yang terkait yaitu pencahayaan, suara, warna, dan juga letak dari perabot/alat kerja kantor.

- 1) Ruang kelas yang berada di lantai satu kurang mendapatkan pencahayaan yang memadai karena efek dari bangunan yang berlantai tiga.
- 2) Faktor keramaian suara dari pemukiman warga dan jalan raya tidak mengganggu aktivitas guru, karyawan serta siswa SMK N 7 Yogyakarta.
- 3) Warna di kelas atau di ruang kerja kantor sudah cukup baik dan mendukung aktivitas guru, karyawan dan siswa.
- 4) Penataan letak barang baik di kelas atau di ruang kerja kantor sudah cukup baik dan mendukung iklim kerja para guru, siswa, dan didukung perangkat sekolah yang lain untuk menjalankan tugas masing-masing.

3. Potensi siswa

SMK Negeri 7 Yogyakarta memiliki 5 kompetensi keahlian yaitu:

- a. Akuntansi
- b. Administrasi Perkantoran
- c. Pemasaran
- d. Usaha Perjalanan Wisata
- e. Multimedia

Berikut ini rincian jumlah siswa :

KELAS		L	P	JUMLAH
X	Akuntansi	3	93	96
	Administrasi Perkantoran	4	60	64
	Pemasaran	2	30	32
	Usaha Perjalanan Wisata	4	28	32
	Multimedia	7	25	32
	TOTAL	20	236	256
KELAS		L	P	JUMLAH
XI	Akuntansi	5	91	96
	Administrasi Perkantoran	2	61	63
	Pemasaran	5	25	30
	Usaha Perjalanan Wisata	3	29	32
	Multimedia	7	24	31
	TOTAL	22	230	252
KELAS		L	P	JUMLAH
XII	Akuntansi	2	106	108
	Administrasi Perkantoran	2	67	69
	Pemasaran	4	30	34
	Usaha Perjalanan Wisata	2	30	32
	Multimedia	7	28	35
	TOTAL	17	261	278
		L	P	JUMLAH
TOTAL SISWA		59	727	786

Jumlah siswa secara keseluruhan adalah 786 siswa, dengan jumlah siswa perempuan sebanyak 727 orang dan laki-laki sebanyak 59 orang.

Prestasi sekolah banyak terwakili dalam berbagai perlombaan, diantaranya bidang olahraga seperti basket dan voli, bidang bahasa (Jerman, Jepang dan Perancis), LKS pada masing-masing kompetensi keahlian, dan lainnya.

4. Potensi Guru

Terdapat 70 orang guru di SMK Negeri 7 Yogyakarta. Guru yang mengajar di kelas juga merangkap sebagai Pembina dalam ekstrakurikuler sesuai dengan keahliannya masing-masing serta jabatan struktural lainnya. Sejumlah guru telah mendapatkan sertifikasi. Dampak dari sertifikasi tersebut yaitu guru menjadi lebih profesional untuk terus mengembangkan kompetensinya. Dari segi minat terhadap karya ilmiah, guru SMK Negeri 7 Yogyakarta masih kurang berminat membuat karya ilmiah guna mengembangkan potensi akademik SMK N 7 Yogyakarta. Adapun jam kerja guru selama seminggu sebanyak 24 - 40 jam.

5. Potensi Karyawan

Jumlah karyawan di SMK Negeri 7 Yogyakarta adalah 26 orang, dengan bagian-bagian meliputi persuratan, kepegawaian, kesiswaan, keuangan, perlengkapan, dan urusan rumah tangga. Latar belakang pendidikan karyawan SMK Negeri 7 Yogyakarta berasal dari SMP hingga S1. Jam masuk karyawan adalah dari pukul 07.15-14.15.

6. Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), Media

Fasilitas yang ada pada setiap kelas adalah meja, kursi, *whiteboard*, serta LCD dilengkapi dengan proyekturnya. Selain itu, pihak sekolah juga menyediakan satu ruang yang digunakan untuk KBM Agama Kristen/Katolik.

Penataan ruang kelas di SMK Negeri 7 Yogyakarta sama dengan penataan kelas pada umumnya. Setiap kelas dilengkapi dengan gambar dan atribut lain sebagai pendukung dalam proses pembelajaran kompetensi keahliannya masing-masing. Fasilitas laboratorium untuk masing-masing kompetensi keahlian dan fasilitas penunjang KBM lainnya seperti ruang praktik yang dilengkapi dengan beberapa kamera.

SMK Negeri 7 Yogyakarta belum memiliki tempat penyimpanan media secara khusus, karena sangat terbatasnya ruangan yang ada. Oleh karena itu, media-media milik sekolah disimpan di ruang gudang. Apabila guru ingin menggunakan LCD, bisa meminjam di ruang gudang dan atau menggunakan ruang Laboratorium komputer di masing-masing kompetensi keahlian.

7. Perpustakaan

Perpustakaan terdiri dari satu ruang yang berfungsi sebagai tempat sirkulasi buku dan administrasinya, sekaligus sebagai tempat baca dan koleksi

buku-buku. Fasilitas yang ada di perpustakaan, antara lain: rak dan almari, meja baca, dan kursi. Selain itu, di perpustakaan juga terdapat gambar-gambar penunjang, Presiden dan Wakil Presiden, peta dunia, globe, dan beberapa slogan. Koleksi buku-buku cukup lengkap untuk bidang keahlian masing-masing.

Ada beberapa kategori peminjaman buku.

- a. Buku cetak umum/paket yang di gunakan di kelas dan tidak dapat di bawa pulang.
- b. Buku cetak yang dapat di bawa pulang.
- c. Kamus sangat terbatas sehingga penggunaan kamus hanya di dalam perpustakaan.
- d. Fasilitas lainnya adalah adanya kotak kritik dan saran, buku tamu bagi siswa dan guru.

8. Laboratorium

Laboratorium yang terdapat di SMK Negeri 7 Yogyakarta adalah:

a. Laboratorium Metik Manual

Terdapat mesin ketik yang di gunakan yang di sesuaikan dengan jumlah siswa. Laboratorium ini terletak di lantai 2 dan digunakan oleh siswa Administrasi Perkantoran.

b. Laboratorium Komputer

Terdapat 5 Laboratorium Komputer di SMK Negeri 7 Yogyakarta sesuai program keahlian masing-masing yang dilengkapi dengan software program-program sesuai program keahlian yang ada, yaitu :

- 1) Laboratorium Komputer Akuntansi yang terletak di lantai 1 ini memiliki komputer untuk guru pembimbing, dan juga untuk siswa dalam jumlah yang memadai. Laboratorium ini telah dilengkapi dengan LCD.
- 2) Laboratorium Komputer Administrasi Perkantoran terletak di lantai 2, dan memiliki computer dan LCD yang jumlahnya memadai.
- 3) Laboratorium Komputer Usaha Perjalanan Wisata dan Penjualan terletak di lantai 2, dengan fasilitas komputer dan LCD.
- 4) Laboratorium Komputer Multimedia terletak di lantai 2 dan memiliki komputer untuk guru pembimbing dan untuk siswa dalam jumlah yang memadai. Selain itu, terdapat Laboratorium Bahasa yang digunakan untuk praktik Bahasa Inggris.

9. Bimbingan Konseling

Ruang BK terletak di lantai 1. Terdapat ruang kerja guru pembimbing, ruang konseling, dan ruang bimbingan kelompok. Selain itu terdapat ruang tamu, media bimbingan berupa papan bimbingan dan kotak masalah.

Personalia bimbingan konseling di sekolah ini terdapat 2 orang guru BK. Masing-masing mengampu 12 kelas yaitu kelas X, XI, dan XII sehingga 1 guru BK mengampu kurang lebih 393 siswa.

10. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler yang terdapat di SMK Negeri 7 Yogyakarta diantaranya:

- a. Debat bahasa Inggris
- b. Palang Merah Remaja (PMR)
- c. Bahasa Jerman
- d. Seni Musik
- e. Voli
- f. Basket
- g. Bulutangkis
- h. Karya Ilmiah Siswa (KIS)
- i. Seni Baca Al Qur'an
- j. Fotografi
- k. Seni Tari
- l. Pleton Inti

Berbagai ekstrakurikuler tersebut telah memberikan kontribusi terhadap prestasi sekolah melalui berbagai perlombaan seperti basket, voli, Bahasa Inggris, Bahasa Jerman, dan lainnya.

11. Organisasi dan Fasilitas OSIS

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) SMK Negeri 7 Yogyakarta berjalan dengan baik. OSIS SMK Negeri 7 Yogyakarta dipimpin oleh seorang Ketua Umum OSIS yang merupakan siswa kelas XI dan dibantu oleh seorang Ketua I dan seorang Ketua II yang berasal dari siswa kelas X. Ketua OSIS terpilih mendapat wewenang untuk merekrut pengurus OSIS lain untuk membantu tugasnya. Pengurus OSIS baru yang telah terpilih kemudian mengikuti kegiatan Latihan Dasar Kepemimpinan dalam bentuk Didik. OSIS SMK Negeri 7 Yogyakarta terdiri dari 7 Seksi Bidang, yaitu:

- a. Seksi bidang Ketaqwaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Seksi bidang Kehidupan Berbangsa dan Bernegara.
- c. Seksi bidang Pendidikan, Pendahuluan Bela Negara.

- d. Seksi bidang Kepribadian dan Budi Pekerti Luhur.
- e. Seksi bidang Keorganisasian, Politik dan Kepemimpinan.
- f. Seksi bidang Keterampilan dan Kewirausahaan.
- g. Seksi bidang Kesegaran Jasmani dan Daya Kreasi.
- h. Seksi bidang Presepsi, Apresiasi dan Kreasi Seni.

Untuk menunjang kelancaran tugas pengurus OSIS, sekolah menyediakan fasilitas ruang OSIS yang berada dalam keadaan cukup baik.

12. Organisasi dan Fasilitas UKS

UKS SMK N 7 Yogyakarta mempunyai ruangan yang cukup nyaman. Disamping ruangan yang luas, fasilitas juga lengkap. Terdapat beberapa lemari dan tempat tidur yang cukup memadai, serta sebuah lemari obat yang lengkap. Bahkan peralatan medis seperti tabung pernapasan juga disediakan beberapa buah. UKS juga digunakan sebagai *basecamp* dari PMR.

13. Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)

Ruang Tata Usaha terdapat di lantai 1, yang terdiri dari ruang kepala TU, ruang untuk bendahara, dan ruang untuk staf TU. Masing-masing terdapat komputer dan telepon.

Personalia Tata Usaha terdiri dari karyawan tetap dan tidak tetap, setiap karyawan mendapat giliran piket. Piket dilakukan pada pagi dan siang hari, atau pada sebelum dan setelah jam kerja Tata Usaha, sehingga apabila ada yang memerlukan bantuan Tata Usaha dapat segera ditangani.

14. Karya Tulis Ilmiah Siswa

Karya Ilmiah Siswa merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang kurang diminati siswa.

Kendala yang dihadapi dalam penyelenggaraan ekskul ini:

- a. Banyak anak yang tidak suka dengan IPA, meskipun pembimbing tidak hanya menekankan terhadap penelitian sains saja tetapi juga sosial tetap saja ekskul ini kurang diminati.
- b. Alat-alat penelitian kurang memadai (tidak ada laboratorium khusus untuk penelitian).

15. Karya Ilmiah Guru

Pihak sekolah sangat mendukung adanya karya ilmiah guru. Tetapi, dari pihak guru sendiri belum banyak berminat untuk membuat karya ilmiah.

16. Tempat Ibadah

Setiap hari warga sekolah menggunakan Masjid Al- Amien yang berada di halaman sekolah yaitu disebelah barat Mini Market G7. Masjid

tersebut merupakan masjid milik masyarakat Gowongan Kidul. Masjid dilengkapi dengan peralatan ibadah seperti mukena, sajadah, Al Quran serta Surat Yasiin. Selain itu, terdapat papan jadwal waktu sholat, kipas angin, pengeras suara, kotak infak, papan informasi, dan juga ruang perpustakaan. Tempat wudhu terletak disebelah kiri masjid dalam keadaan cukup bersih. Tempat wudhu bagi perempuan terlihat terbuka dan tanpa kaca, serta hanya terdapat sebuah kamar mandi.

17. Kesehatan Lingkungan

Cukup rindang dengan tanaman yang ada. Terdapat kamar mandi yang jumlahnya memadai, namun banyak yang keadaannya kurang terawat. Di setiap kamar mandi juga tidak terdapat fasilitas pendukung berupa sabun dan cermin.

18. Mini Market G7

Mini Market G7 adalah *Business Center* yang merupakan bantuan khusus dari Direktorat PSMK sebagai wahana praktik kewirausahaan. Mini Market ini telah memiliki karyawan tetap. Mini Market dibuka mulai pukul 07.00-11.30 WIB pada hari Senin hingga hari Sabtu. Mini Market didirikan sebagai tempat praktik untuk siswa SMK Negeri 7 Yogyakarta, sehingga tidak ada bagi hasil untuk tim pendirinya. Jadwal praktik bergiliran 8 siswa/hari untuk semua program keahlian. Kegiatan praktik yang dilakukan di minimarket antara lain:

- a. Membersihkan toko
- b. Menata barang
- c. Melayani pembeli

19. Kondisi Lembaga

- a. Struktur organisasi tata kerja

Struktur organisasi di lembaga ini sudah ada pembagian kerja secara jelas. Misalnya guru melaksanakan tugas sesuai dengan mata pelajarannya, karyawan Tata Usaha bekerja sesuai dengan bagian-bagiannya ada yang mengurus mengenai persuratan, kepegawaian, kesiswaan, keuangan, perlengkapan, dan urusan rumah tangga. Pembagian tugas ini telah berdasarkan SK Kepala SMK Negeri 7 Yogyakarta.

- b. Program kerja lembaga

Program kerja di lembaga ini telah tersusun secara rapi dan dibuat secara rinci untuk memudahkan dalam pelaksanaan dan evaluasi. Program kerja yang ada memiliki sumber dana dari APBN, APBD, dan masyarakat.

c. Pelaksanaan kerja

Masing-masing bagian selama ini telah melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sesuai dengan perannya dalam lembaga, tetapi dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala yaitu terbatasnya sumber daya manusia, sehingga para karyawan sebagian ada yang merangkap pekerjaan.

d. Iklim kerja antar personalia

Selama ini suasana kerja dan semangat kerja di lembaga dikatakan baik. Hubungan antar personalia dijalin secara kekeluargaan.

e. Evaluasi program kerja

Laporan evaluasi dilaksanakan tiap akhir tahun, yaitu pada tanggal 30 Juni dan dilaporkan kepada Kepala SMK Negeri 7 Yogyakarta kemudian dipertanggungjawabkan ke Dinas.

f. Hasil yang dicapai

Setiap ada program kerja yang direncanakan, maka pelaksanaannya dilakukan secara maksimal untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang ditargetkan. Akan tetapi yang menjadi prioritas adalah usaha dalam pencapaian atau keberhasilan suatu program kerja.

g. Program pengembangan

Dari pihak lembaga lebih memfokuskan ke arah pelayanan prima terhadap konsumen (siswa dan masyarakat). Untuk pengembangan peningkatan kualitas pendidikan bagi para siswa telah dilaksanakan. Terkait biaya sekolah, lembaga telah menerima siswa dengan KMS untuk keringanan biaya sekolah, berbagai beasiswa untuk peningkatan akademik siswa.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

Program PPL merupakan salah satu mata kuliah yang mencakup 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa program kependidikan. Materi yang ada meliputi program mengajar teori dan praktek di kelas dengan dibimbing oleh guru pembimbing masing-masing.

Berdasarkan analisis situasi tersebut diatas, maka disusunlah rancangan kegiatan PPL sebagai berikut:

1. Persiapan

a. Persiapan di Kampus

1) Pembelajaran Mikro

Pengajaran mikro dilaksanakan pada semester VI untuk memberi bekal awal pelaksanaan PPL. Dalam pengajaran mikro mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 9

mahasiswa dengan seorang dosen yaitu Suparman, M.Pd. Dalam pembelajaran mikro setiap mahasiswa dibimbing dan dibina mulai dari kegiatan:

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

Waktu yang digunakan tiap mahasiswa dalam praktik pembelajaran mikro yaitu 10 sampai 15 menit. Setelah selesai praktik pembelajaran, dosen pembimbing memberikan evaluasi, dan pengarahan untuk mengetahui kekurangan kualitas praktikan dalam proses belajar mengajar.

2) Persiapan sebelum PPL

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL, mahasiswa diharuskan mengikuti pengajaran mikro, pembekalan PPL, membuat administrasi mengajar, seperti membuat RPP, silabus, dan media pembelajaran.

b. Persiapan di Sekolah

1) Observasi di Sekolah

Observasi di sekolah dilaksanakan pada tanggal 1 Maret 2014, yang bertujuan agar mahasiswa dapat mengamati kondisi sekolah dan karakteristik komponen pendidikan yang ada di Sekolah, baik itu iklim maupun norma yang berlaku di sekolah. Aspek yang diamati meliputi lingkungan fisik sekolah, perangkat dan proses pembelajaran di sekolah, dan keadaan siswa.

2) Observasi di Kelas

Observasi di Kelas dilaksanakan sebelum mengajar di kelas. Tujuan observasi kelas yaitu untuk mengenal dan memperoleh gambaran nyata mengenai proses pembelajaran dan aturan yang berlaku selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi perangkat dan proses pembelajaran, alat, media pembelajaran, dan perilaku siswa.

3) Konsultasi persiapan mengajar

Konsultasi dengan guru pembimbing dilakukan sebelum praktek mengajar. Aspek yang dikonsultasikan meliputi: bahan ajar, Silabus, RPP, materi yang akan diajarkan, dan aspek yang lainnya.

2. Pelaksanaan

a. Praktik mengajar

Praktik mengajar ini bertujuan untuk melatih mahasiswa praktikan agar memiliki pengalaman faktual tentang proses pembelajaran di dalam kelas sesuai dengan program studi praktikan dan sesuai dengan mata didik yang diajarkan oleh guru pembimbing secara penuh.

Kegiatan praktik mengajar meliputi:

- 1) Membuka pelajaran:
 - a) Salam pembuka
 - b) Berdoa
 - c) Presensi
 - d) Apersepsi
 - e) Memberikan motivasi
- 2) Inti kegiatan pembelajaran:
 - a) Mengamati
 - b) Menanya
 - c) Mengeksplorasi
 - d) Asosiasi
 - e) Mengkomunikasikan
- 3) Menutup pelajaran:
 - a) Kesimpulan
 - b) Pemberian tugas
 - c) Evaluasi
 - d) Berdoa
 - e) Salam penutup

b. Umpan Balik Guru Pembimbing

1) Sebelum praktik mengajar

Sebelum praktik mengajar guru pembimbing memberikan arahan dan informasi terkait yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Guru pembimbing dapat memberikan beberapa pesan, saran dan kritikan secara lisan maupun tertulis yang digunakan sebagai perbaikan dalam praktik mengajar di kelas.

2) Sesudah praktik mengajar

Guru pembimbing memberikan gambaran kemajuan mengajar praktikan, arahan dan masukan sebagai evaluasi dan perbaikan mengajar.

c. Evaluasi hasil belajar

Evaluasi hasil belajar dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi yang telah diajarkan dengan cara observasi dalam keseharian dan latihan soal.

d. Penyusunan laporan

Kegiatan penyusunan laporan dilakukan pada minggu terakhir kegiatan PPL setelah dilaksanakan praktik mengajar. Laporan ini berfungsi sebagai pertanggung jawaban atas pelaksanaan program PPL.

e. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa praktikan mengenai kekurangan maupun kelebihan serta pengembangan dan peningkatan dalam pelaksanaan PPL.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Untuk kelancaran pelaksanaan program yang telah direncanakan, sebelum melaksanakan PPL mahasiswa wajib mengikuti persiapan, diantaranya :

1. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL diadakan oleh pihak Universitas yang bertujuan untuk memberikan bekal bagi mahasiswa agar dapat melaksanakan tugas dan kewajiban sebagai peserta PPL dengan baik. Dari pembekalan ini mahasiswa mendapatkan informasi mengenai kemungkinan-kemungkinan yang akan dihadapi di sekolah sehingga program akan disesuaikan dengan pengalaman pada bidang yang ditekuni. Adapun pelaksanaan pembekalan PPL dilaksanakan oleh dosen-dosen setiap jurusan.

2. Pengajaran Mikro

Pengajaran Mikro dilaksanakan dengan tujuan memberi bekal kepada para mahasiswa terutama berkaitan dengan kegiatan mengajar sebelum mahasiswa di terjunkan ke lapangan. Dengan kata lain, pengajaran mikro ini digunakan sebagai media latihan profesi guru bagi para mahasiswa agar sebelum diterjunkan ke lokasi PPL, mahasiswa harus menguasai materi, membuat interaksi pembelajaran, penyampaian materi, menggunakan bahasa yang baik, membuat gerak, memotivasi siswa, mengatur waktu, bertanya, menguasai kelas, menggunakan media yang sesuai, menutup pembelajaran dan membuat rencana pembelajaran.

Guru sebagai tenaga profesional bertugas merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, melakukan penelitian, membantu pengembangan dan pengelolaan program sekolah serta mengembangkan profesionalitasnya (Depdiknas, 2004:8). Guru adalah sebagai pendidik, pengajar pembimbing, pelatihan, pengembangan program, pengelolaan program dan tenaga profesional. Tugas dan fungsi guru tersebut menggambarkan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yang profesional. Oleh karena itu, para guru harus mendapatkan bekal yang memadai agar dapat menguasai sejumlah kompetensi yang diharapkan tersebut, baik melalui *preservice* maupun *inservice training*. Salah satu bentuk *preservice training* bagi guru tersebut adalah dengan melalui pembentukan kemampuan mengajar (*teaching skill*) baik secara teoritis maupun praktis.

Secara praktis bekal kemampuan mengajar dapat dilatihkan melalui kegiatan *microteaching* atau pengajaran mikro.

Program ini dilaksanakan dengan dimasukkan dalam mata kuliah yang wajib tempuh bagi mahasiswa yang akan mengambil PPL pada semester berikutnya. Persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti mata kuliah ini adalah mahasiswa yang telah menempuh minimal semester VI. Dalam pelaksanaan perkuliahan, mahasiswa diberikan materi tentang bagaimana mengajar yang baik dengan disertai praktek untuk mengajar dengan peserta yang diajar adalah teman sekelompok atau *peer teaching*. Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk dimiliki dalam pelaksanaan mata kuliah ini adalah berupa ketrampilan-ketrampilan yang berhubungan dengan persiapan menjadi seorang calon guru atau pendidik.

3. Observasi Lingkungan Sekolah

Kegiatan observasi ini berupa pengamatan langsung, wawancara dan juga observasi kondisi fisik maupun non fisik sekolah serta lingkungan sekitar sekolah. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata kepada mahasiswa praktikan mengenai hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam pelaksanaan PPL.

4. Observasi Pembelajaran di kelas

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

a. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang diobservasi adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

b. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran meliputi : membuka pelajaran, penyajian materi, metode pembelajaran, penggunaan bahasa, penggunaan waktu, gerak, cara memotivasi siswa, teknik bertanya, teknik penguasaan kelas, penggunaan media, bentuk dan cara evaluasi, menutup pelajaran.

c. Perilaku Siswa

Perilaku siswa yang diobservasi adalah perilaku siswa di dalam kelas dan di luar kelas.

Dari observasi di atas didapatkan suatu kesimpulan bahwa kegiatan belajar mengajar sudah berlangsung sebagai mana mestinya. Sehingga peserta PPL hanya tinggal melanjutkan saja.

Dalam pelaksanaan KBM, terbagi atas dua bagian yaitu praktek mengajar terbimbing dan praktek mengajar mandiri. Dalam praktek mengajar terbimbing mahasiswa dibimbing dalam persiapan dan pembuatan materi, sedangkan praktek mengajar mandiri mahasiswa diberi kesempatan untuk mengelola proses belajar secara penuh, namun demikian bimbingan dan pemantauan dari guru tetap dilakukan.

d. Pembuatan persiapan mengajar

Dari format observasi didapatkan suatu kesimpulan bahwa kegiatan belajar mengajar sudah berlangsung sebagai mana mestinya. Sehingga peserta PPL hanya tinggal melanjutkan saja, dengan membuat persiapan mengajar seperti:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Materi pembelajaran
- c. Jobsheet praktek
- d. Rekapitulasi nilai
- e. Buku pegangan

B. Pelaksanaan Program PPL

Kegiatan PPL dilaksanakan mulai tanggal 14 Juli 2014 sampai dengan tanggal 17 September 2014, mengampu pada kompetensi keahlian Multimedia kelas XI Multimedia pada mata pelajaran Desain Multimedia dan Pengolahan Citra Digital. Selama pelaksanaan, praktikan melakukan bimbingan dengan guru pembimbing dan dosen pembimbing.

1. Praktik Mengajar Terbimbing

Dalam latihan mengajar terbimbing, praktikan didampingi oleh guru pembimbing saat mengajar di kelas. Dengan demikian guru pembimbing dapat mengetahui kekurangan-kekurangan mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan memberikan kritik yang membangun.

2. Praktik Mengajar Mandiri

Dalam melaksanakan praktik mengajar mandiri praktikan menerapkan seluruh keterampilan mengajar yang sudah dipelajari selama di bangku perkuliahan dan menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran di SMK

Negeri 7 Yogyakarta. Untuk menyampaikan materi di depan kelas, praktikan melakukan beberapa kegiatan, yaitu:

a. Membuka Pelajaran

Tujuan membuka pelajaran yaitu agar siswa siap untuk memperoleh materi ajar, baik secara fisik maupun mental. Membuka pelajaran meliputi kegiatan berikut:

- 1) Membuka pelajaran dengan salam
- 2) Menanyakan kabar
- 3) Presensi siswa
- 4) Apersepsi materi ajar
- 5) Penyampaian materi ajar

b. Menyampaikan materi pelajaran

Agar penyampaian materi dapat berjalan dengan lancar, maka guru harus menciptakan suasana kelas yang kondusif. Metode yang digunakan adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian soal latihan kelompok

c. Penggunaan bahasa

Dalam proses pembelajaran, praktikan menggunakan bahasa yang komunikatif yaitu bahasa Indonesia, diselingi dengan istilah dalam bahasa Inggris, dan bahasa sehari-hari agar siswa tidak bosan dalam menerima pembelajaran.

d. Penggunaan waktu

Waktu dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

e. Gerak

Selama pembelajaran di kelas, praktikan berusaha tidak hanya berdiri di depan kelas saja, tetapi juga berjalan mengelilingi, mendekati dan memeriksa pekerjaan siswa, membantu siswa yang mengalami kesulitan siswa secara personal.

f. Memotivasi siswa

Kegiatan ini dilakukan dengan cara memberi penguatan kepada siswa terkait materi yang telah diajarkan dan memberikan penjelasan beberapa manfaat yang akan diperoleh para siswa dengan menguasai materi yang telah diajarkan baik dalam lingkup waktu yang singkat maupun jangka panjang ketika siswa lulus nanti dan siap menembus dunia kerja.

g. Teknik bertanya

Pertanyaan yang diajukan mahasiswa kepada siswa dilakukan ketika akan memulai pelajaran sebagai apersepsi dan setelah menjelaskan materi untuk mengetahui pemahaman siswa.

h. Teknik penguasaan kelas

Kegiatan ini yang dilakukan yaitu dengan berjalan mengelilingi dan mendekati siswa untuk dipantau agar tetap fokus dan berkonsentrasi menerima materi pelajaran. Metode yang digunakan dalam praktik mengajar yaitu:

- 1) Ceramah dengan media *power-point*
- 2) Diskusi
- 3) Tanya jawab
- 4) Persentasi
- 5) Praktik

i. Evaluasi dan penilaian

Evaluasi hasil belajar (ulangan harian) dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi dasar yang telah diajarkan, dan untuk mengetahui apa yang harus dilakukan oleh guru sehingga mengambil keputusan berdasarkan hasil evaluasi tersebut.

Selama pelaksanaan praktik PPL, praktikan mendapatkan kesempatan untuk mengajar mata pelajaran Desain Multimedia dikelas XI Multimedia sebanyak masing-masing 1 kali dalam seminggu dan mengajar mata pelajaran Pengolahan Citra Digital di kelas XI Multimedia sebanyak masing-masing 1 kali dalam seminggu. Praktikan mendapatkan 10 kali pertemuan dalam mengajar, dan 1 kali pertemuan untuk mengisi kelas saat gurunya ada keperluan.

Jadwal mengajar tercatat sebagai berikut:

No	Hari/Tanggal	Jam Ke	Kelas	Kompetensi yang disajikan
1.	Senin, 11 Agustus 2014	8,9,10,11	XI MM	1. Pengertian tipografi
				2. Sejarah tipografi
				3. Bentuk huruf
2.	Selasa, 13 Agustus 2014	7,8	XI MM	1. Sejarah multimedia
				2. Definisi etimologi multimedia
				3. Manfaat multimedia
3.	Senin, 18 Agustus 2014	8,9	XI MM	1. Tools multimedia dan penggunaannya
4.	Sabtu, 23 Agustus 2014	4,5,6,7	XI MM	1. Pengukuran dalam tipografi
				2. Perkembangan huruf
5.	Senin, 25 Agustus	8,9	XI	1. Ujian

	2014		MM	
6.	Sabtu, 30 Agustus 2014	4,5,6,7	XI MM	1. Karakteristik huruf
7.	Jumat, 5 September 2014	1,2	XI MM	1. Elemen-elemen multimedia
8.	Sabtu, 6 September 2014	4,5,6,7	XI MM	1. Pedoman penggunaan huruf 2. Pemilihan huruf 3. Prinsip perancangan huruf
9.	Jumat, 12 September 2014	1,2	XI MM	1. Produk-produk multimedia
10.	Sabtu 13 September 2014	4,5,6,7	XI MM	1. Tata letak berbagai unsur grafis 2. Unsur-unsur estetika 3. Elemen-elemen grafis 4. Prinsip-prinsip desain

C. Analisis Hasil

Dalam melaksanakan PPL di SMKN 7 Yogyakarta banyak hasil yang dicapai yang merupakan wujud dari upaya pelaksanaan praktek pembelajaran yang dimulai tanggal 14 Juli 2014 sampai dengan 17 September 2014 dengan rincian kegiatan dibuat jadwal seperti dalam lampiran, adapun hasil yang dicapai yaitu :

1. Hasil praktik mengajar

Hasil yang dicapai yaitu tidak lain merupakan hasil yang diperankan oleh setiap pendidik yang bisa menciptakan dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yaitu seorang pendidik sebagai : pelatih, konselor, manajer pembelajaran, partisipan, pemimpin, dan pembelajar.

Peran seorang pelatih berarti pendidik memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan cara pembelajarannya sesuai dengan kondisinya, sebagai konselor berarti seorang mahasiswa PPL yang berfungsi sebagai tenaga pendidik menciptakan satu situasi interaksi belajar-mengajar yang tercipta dalam suasana psikologis yang kondusif dan tidak ada jarak antara mahasiswa dengan peserta didik, sebagai manajer pembelajaran berarti memiliki kemandirian dalam mengelola kegiatan belajar-mengajar, sebagai partisipan berarti kita tidak hanya mengajar akan tetapi juga berperilaku belajar dari interaksinya dengan murid yang artinya bahwa pendidik bukanlah satu-satunya sumber belajar tetapi ia juga sebagai fasilitator pembelajaran bagi

peserta didik, sebagai pemimpin yang berarti bahwa kita mampu menjadi seorang yang dapat menggerakkan peserta didik dalam pembelajaran, sebagai pembelajar berarti menuntut seorang calon pendidik agar secara terus-menerus belajar dalam rangka peningkatan kualitasnya. Semua hasil tersebut bisa dicapai dengan adanya komitmen dari dalam diri seorang calon pendidik.

Analisisnya :

Menghadapi fenomena yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari berbagai masalah khususnya dalam bidang pendidikan, calon pendidik dihadapkan pada masalah sumber daya manusia yang saat ini belum baik kualitasnya, selain itu kita dihadapkan pada masalah masih kurangnya perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga hal tersebut menjadi suatu masalah yang bila tidak mendapatkan perhatian penuh dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan bisa menyebabkan menurunnya mutu pendidikan.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut maka yang sangat berperan penting dalam hal ini adalah pendidik, Kepala Sekolah, pengawas, teknisi, pustakawan yang harus dapat menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif, sehingga setiap peserta didik nantinya bisa belajar dan memahami sesuatu secara lebih bermakna.

2. Hambatan-hambatan Pelaksanaan PPL

Selama melaksanakan PPL mulai dari persiapan sampai pembuatan laporan, praktikan menemui beberapa hambatan yang berkaitan dengan aspek – aspek dari dalam maupun dari luar proses belajar mengajar, antara lain :

- a. Minat, bakat, dan tingkat kecerdasan peserta didik yang tidak sama.
- b. Kesungguhan peserta didik dalam mengikuti pelajaran masih kurang.
- c. Tidak adanya buku pegangan dari pemerintah.
- d. Jadwal pelajaran yang berganti-ganti
- e. Kurang jelasnya format RPP dan penilaian untuk kurikulum 2013

3. Usaha Mengatasi Hambatan

- a. Melakukan monitoring terhadap peningkatan belajar kepada peserta didik sekaligus memberikan bimbingan secara intensif.
- b. Memberikan motivasi dan rangsangan kepada peserta didik dengan menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran yang bersifat praktis.

- c. Mahasiswa berkonsultasi dengan guru yang mengampu mata pelajaran yang diampu mengenai format RPP dan materi ajar.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan PPL sangat penting bagi mahasiswa sebagai seorang calon guru untuk lebih mengenal dan memahami lingkungan sekolah, melatih diri dalam pembentukan jiwa dan watak seorang pendidik dan dapat meningkatkan *life skill* sesuai dengan bidang dan kemampuan lain yang dimilikinya.

Selama melakukan PPL di SMK N 7 Yogyakarta, mahasiswa banyak memperoleh pengetahuan tentang bagaimana menghidupkan sekolah, meningkatkan mentalitas pemimpin, menghormati dan menghargai setiap pendapat, memecahkan masalah sekolah, bimbingan proses pembelajaran dll. Berbagai pengalaman tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Praktik Pengalaman Lapangan merupakan kegiatan yang dapat digunakan sebagai wadah dalam melatih mahasiswa untuk menjadi seorang guru.
2. Dengan hasil yang baik dalam melaksanakan kegiatan PPL dapat memberikan pengalaman lebih bagi mahasiswa.
3. Kemampuan dalam administrasi, profesionalisme pelaksanaan kegiatan di lapangan dan manajemen organisasi yang terkoordinasi dalam kegiatan PPL dapat membuahkan sebuah standar kompetensi yang lebih tinggi dan lebih dihargai.
4. PPL memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta keterampilan yang dimiliki dalam kegiatan pembelajaran.
5. Observasi pembelajaran dan pengenalan karakteristik siswa sangat penting dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Kemampuan mengobservasi yang tepat akan memudahkan menyusun strategi pembelajaran yang tepat pula sehingga akan memperlancar pelaksanaan pembelajaran
6. PPL memberikan banyak pengalaman dan tantangan bagi mahasiswa praktikan dalam praktek pembelajaran dikelas dan juga kegiatan di sekolah.

B. Saran

1. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

- a. Kebijakan dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) sebaiknya lebih terkoordinasi dengan lebih baik lagi agar setiap kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa menjadi lebih jelas dan kegiatan dapat dilaksanakan dengan lebih efektif.

- b. Materi pembekalan dibuat lebih tajam dan kritis terutama dalam wawasan, pengalaman dan usaha dalam mencapai 4 kompetensi dasar mengajar, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional dan kompetensi sosial sehingga mahasiswa peserta PPL lebih mantap dan mempunyai jiwa idealistis dalam jati dirinya sebagai pendidik anak-anak bangsa

2. Bagi Pihak Sekolah

Adanya koordinasi yang baik antar semua pihak seperti pihak sekolahan, peserta PPL dan Universitas Negeri Yogyakarta sehingga setiap kegiatan yang dilaksanakan memberikan dampak positif bagi semua pihak.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Untuk lebih siap dengan membekali diri dengan ilmu-ilmu baik keteknikan maupun ilmu pendidikan untuk menghadapi siswa yang mempunyai berbagai macam sifat dan karaktersitik yang berbeda-beda.
- b. Meningkatkan kedisiplinan, terutama disiplin waktu dalam mengajar.
- c. Mahasiswa PPL, hendaklah mempersiapkan diri sebelum melaksanakan PPL dengan mencari informasi kepada pihak sekolah, UNY dan kepada mahasiswa yang telah melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan. Dengan demikian apabila telah sampai waktunya untuk melaksanakan PPL, mahasiswa sudah siap baik fisik maupun mental. Mahasiswa PPL sebaiknya memahami dan menghayati betul kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan selama PPL sehingga dapat memberikan pengalaman untuk menunjang profesionalismenya.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Penyusun. 2014. *Panduan PPL*, Yogyakarta : Pusat Pengembangan Praktik Pengalaman Lapangan dan Praktik Kerja Lapangan (PP PPL dan PKL) LPPMP UNY.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Format Observasi Kondisi Sekolah
2. Format Observasi Pembelajaran di Kelas dan Peserta Didik
3. Matriks Program Kerja PPL
4. Laporan Mingguan
5. Kartu Bimbingan KKN-PPL di Lokasi
6. Agenda Mengajar
7. Silabus
8. RPP
9. Kisi-kisi Ulangan Harian
10. Soal Ujian
11. Jawaban Ujian
12. Nilai Ujian
13. Remidi
14. Dokumentasi
15. Denah Ruang SMK Negeri 7 Yogyakarta
16. Kalender Akademik



Universitas Negeri
Yogyakarta

**FORMAT OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI
KELAS DAN OBSERVASI
PESERTA DIDIK**

NPma. 1


untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Siswi Dwi Ayuriyanti PUKUL : 08.45
NO. MAHASISWA : 11520241021 TEMPAT PRAKTIK : SMK N 7 Yogyakarta
TGL. OBSERVASI : 15 Maret 2014 FAK/JUR/PRODI : Teknik/Pend.Teknik
Elektronika/Pend.Tek
nik Informatika

Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
Perangkat pembelajaran	
1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	Menggunakan kurikulum KTSP
2. Silabus	Silabusnya ada
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Ada, tersusun persemester dan mencakup tiap kompetensi yang akan dicapai
Proses Pembelajaran	
1. Membuka pelajaran	Diawali dengan memberi motivasi kepada peserta didik dan pembagian tempat PI.
2. Penyajian materi	Memberi tugas yang berkaitan dengan praktik minggu lalu, menerangkan materi hari ini dan memberikan teknik-teknik dalam materi pelajaran.
3. Metode pembelajaran	Teori dan praktek dijadikan satu, guru memberikan instruksi dengan media juga
4. Penggunaan bahasa	Bahasa Indonesia dan bahasa jawa yang komunikatif
5. Penggunaan waktu	4 jam pelajaran praktek tetapi yang digunakan hanya 2 jam

		1 jam pelajaran (45 menit) untuk PI dan motivasi dan 1 jam pelajaran yang lain untuk mengerjakan tugas
6. Gerak		Berkeliling memantau siswa-siswanya Membantu siswanya dengan melihat kekomputer
7. Cara memoivasi siswa		Menceritakan tentang pengalaman pribadi yang bisa dijadikan pelajaran Memberi manfaat dari pembelajaran
8. Teknik bertanya		Bertanya kepada siswa untuk setiap keterangan atau materi, apakah siswa sudah mengerti atau belum.
9. Teknik penguasaan kelas		1 guru yang menjelaskan dan 1 lagi teknisi membantu apabila terjadi kerusakan. Guru tegas saat siswanya ramai
10. Penggunaan media		1 komputer untuk tiap siswa, menggunakan proyektor sebagai penampil materi, memakai microphone ,speaker dan headset
11. Bentuk dan cara evaluasi		Memberi komentar untuk setiap hasil pekerjaan siswa dan memberian kesimpulan dari pembelajaran
12. Menutup pelajaran		Memberitahukan tempat pengumpulan tugas Salam
	Perilaku siswa	
1. Perilaku siswa di dalam kelas		Bertanya kepada guru apabila ada kesulitan Mengerjakan tugas dengan tenang Saling bertanya antar siswa
2. Perilaku siswa di luar kelas		Ramai dan bergerombol

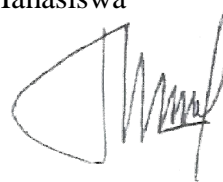
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 17 September 2014

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021



Universitas Negeri
Yogyakarta

FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH*)

NPma. 2

untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 7 Yogyakarta NAMA MHS. : Siswi Dwi Ayuriyanti

ALAMAT SEKOLAH : Gowongan NO. MAHASISWA : 11520241021

FAK/JUR/PRODI : Teknik/Pend.Teknik Elektronika/Pend.Teknik Informatika

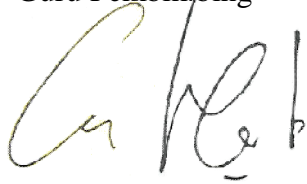
	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
	Kondisi fisik sekolah	Kondisi sekolah bagus, baik, rindang tetapi kurang rapi dalam parkir kendaraan.	Fasilitas memadai. Setiap ruangan sudah tersedia tempat sampah. Setiap Lab. sudah ada tempat sepatu. Kontak konseling tersedia di luar ruang BK.
	Potensi siswa	Cukup berpotensi sehingga banyak restasi yang didapatkan	Banyak piala yang dimiliki di tingkat Provinsi DIY dan beberapa tingkat Nasional.
	Potensi guru	Guru pengajar sesuai dengan bidangnya. 1 lulusan D-3, 65 lulusan S-1 dan 3 lulusan S-2	Dilihat di sekitar sekolah dan cara mengajar gurunya
	Potensi karyawan	1 lulusan SD, 1 lulusan SMP, 15 lulusan SLTA dan 5 lulusan S-1	Karyawan bisa menyelesaikan pekerjaannya
	Fasilitas KBM, media	Fasilitas dan media cukup lengkap dan memadai.	Media : terdapat <i>projector, white board</i> . Fasilitas kelas : meja dan kursi baik, tempat penyimpanan <i>Handphone, CCTV, speaker</i> , tempat penyimpanan sepatu

			disetiap lab
	Perpustakaan	Penataan rak-rak dan tempat duduk (baca) masih belum efektif. Pelayanan masih belum maksimal karena unit-unit di perpustakaan masih dilakukan secara fleksibel oleh 1 atau 2 orang.	Ada buku tamu, loker untuk menaruh tas, disediakan tempat membaca yaitu kursi dan meja ada juga yang lesehan. Terdapat banyak buku mulai dari buku fiksi, non fiksi, oran dan majalah.
	Laboratorium	Setiap jurusan mempunyai laboratorium sendiri-sendiri. Fasilitasnya juga lengkap. Ada Lab. Komputer, Lab. Bahasa, Lab. Mengetik Manual, Lab. Akuntansi, Lab. Administrasi Perkantoran, Lab. Multimedia, Lab. Pemasaran, Lab. Usaha Perjalanan Wisata	Fasilitas laboratorium rata-rata sama yaitu komputer, <i>projector</i> , <i>speaker</i> , meja, kursi dan <i>earphone</i> .
	Bimbingan konseling	Terdapat kotak bimbingan konseling atau saran	Tetapi kotak saran tidak berfungsi maksimal
	Bimbingan belajar	Ada tapi yang diutamakan kelas 3.	Karena kelas 3 mau ujian maka bimbingan belajar diutamakan untuk kelas 3.
	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	Ekskul wajib : pramuka Eskul tidak wajib : voli, basket, PMR, tonti, musik dan baca tulis Al-Quran	Pramuka untuk kelas X sedangkan untuk kelas XI adalah Dewan Ambalan. Pembinaan eskul dilakukan guru diluar sekolah.

Organisasi dan fasilitas OSIS	Organisasi berjalan baik dan rutin. Ada ruangan OSIS.	Pembina OSIS adalah bapak Dono Sugianto, Ibu Ade Kristin, Bapak Putu Bagus S. Pergantian pengurus yaitu 1 tahun sekali.
Organisasi dan fasilitas UKS	Tertata rapi	Diurus oleh anak-anak
Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Terdapat ruang khusus untuk administrasi yaitu di ruang tata usaha	Tertata dengan rapi
Karya Tulis Ilmiah Remaja	Hanya sedikit yang berminat	
Karya Ilmiah oleh Guru	Hanya sedikit yang berminat	
Koperasi siswa	Ada 1 ruangan koperasi siswa, dikelola dengan baik.	Ada siswa yang mengelola koperasi tersebut juga
Tempat ibadah	Ada masjid milik masyarakat yang didirikan dilingkungan sekolah, sedangkan tempat untuk agama non Islam melakukan kajian dan sebagainya memakai salah satu ruang kelas.	Fasilitas memadai seperti mukena dan sarung
Kesehatan lingkungan	Lingkungan sekolah terawat dengan baik.	Ada tukang kebun yang bekerja dan tukang bersih kelas. Serta terdapat tempat sampah yang mencukupi.
Lain-lain		

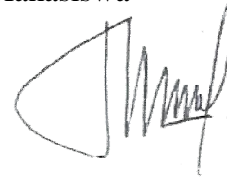
*) Catatan : sebagai bahan penyusunan program kerja KKN-PPL

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 17 September 2014
Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021



Universitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PELAKSANAAN PROGRAM KERJA PPL UNY

TAHUN 2014

F01
Kelompok Mahasiswa

NOMOR LOKASI : 21
NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : SMK N 7 YOGYAKARTA
ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA : Jln. Gowongan Kidul JT III/416, Yogyakarta

NO	PROGRAM / KEGIATAN KKN	JUMLAH JAM PER MINGGU										JML JAM	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X		
1	Mendalami Silabus												16
	Persiapan	2											2
	Pelaksanaan	3			1	1	1	2	2	1	1		12
	Evaluasi	2											2
2	Menyusun RPP												44
	Persiapan	2			1	1	1	1	1	1	1		9
	Pelaksanaan	3			3	4	3	3	3	4	4		27
	Evaluasi	1			1	1	1	1	1	1	1		8
3	Menyusun Bahan Ajar												37
	Persiapan	2			1	1	1	1	1	1	1		9
	Pelaksanaan	4			4	4	3	2	4	4	2		27
	Evaluasi	1											1
4	Menyusun Media Pembelajaran												24
	Persiapan	1			1	1	1	1	1	1	1		8
	Pelaksanaan	2			2	2	2	2	2	2	2		16
	Evaluasi												
5	Konsultasi Pembimbing												24
	Persiapan	1			1	1	1	1		1	1		7
	Pelaksanaan	4			2	1	1	1		1	1		11
	Evaluasi				1	1	1	1		1	1		6

NO	PROGRAM / KEGIATAN KKN	JUMLAH JAM PER MINGGU						JML JAM
6	Praktik Mengajar							48
	Persiapan				1	1	1	6
	Pelaksanaan				4,5	4,5	4,5	27
	Evaluasi				1	1	1	6
7	Membuat Administrasi Guru							29
	Persiapan				1	1	1	6
	Pelaksanaan				2	4	2	18
	Evaluasi					1	2	5
8	Konsultasi DPL PPL							4
	Persiapan	1						1
	Pelaksanaan	3						3
	Evaluasi							
9	Menyusun Laporan PPL							38
	Persiapan					1		1
	Pelaksanaan				3	4	7	33
	Evaluasi						6	7
JUMLAH TOTAL JAM								4
								264

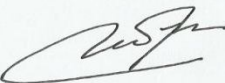
Keterangan :

■ : Libur Ramadhan dan Hari Raya Idul Fitri 1435 H


Kepala Sekolah

Dra. Titik Komah Nurastuti
 NIP. 19611214 198602 2 001

Mengetahui / Menyetujui

Dosen Pembimbing

Drs. Abdul Halim Sunawi
 NIP. 19490919 197803 1 001

Yogyakarta, 17 September 2014
 Mahasiswa


Siswi Dwi Ayuriyanti
 NIM. 11520241021



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

untuk
mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 7 Yogyakarta
 ALAMAT SEKOLAH : Jl Gowongan Kidul JT III/416
 GURU PEMBIMBING : Wuryadi Basuki, S.Pd.

NAMA MAHASISWA : Siswi Dwi Ayuriyanti
 NO MAHASISWA : 11520241021
 FAK/JUR/PRODI : Teknik/PT. Elektronika/PT. Informatika
 DOSEN PEMBIMBING : Drs. Abdul Halim Sunawi

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin/14 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Tiba di SMK N 7 Yogyakarta • Menemui pembimbing PPL sekolah • Konsultasi pelajaran yang diampu • Konsultasi format RPP 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui lingkungan dan kebiasaan di SMK N 7 Yogyakarta • Pembagian mata pelajaran Siswi Dwi Ayuriyanti (Pengolahan Citra Digital dan Desain Multimedia), Ratnawati (Teknik 2 dimensi dan Komposisi Foto Digital) 	<ul style="list-style-type: none"> • Belum mengenal lingkungan SMK N 7 Yogyakarta dengan baik • Belum paham dengan mata pelajaran Pengolahan Citra Digital karena belum mendapat di bangku kuliah 	<ul style="list-style-type: none"> • Berusaha beradaptasi dengan lingkungan dan kebiasaan-kebiasaan di SMK N 7 Yogyakarta • Mencari referensi dari internet dan buku pegangan
2.	Selasa/15 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Menemui pembimbing PPL dari sekolah • Observasi kelas bersama guru pembimbing • Konsultasi mata pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui mata pelajaran yang akan diampu • Mengetahui sedikit demi sedikit materi pengolahan citra digital karena adanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran yang akan diampu belum pernah didapatkan di bangku kuliah/tidak ada dalam kurikulum 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi di internet dan buku-buku

		yang akan diampu dengan guru pembimbing dan meminta silabus • Konsultasi format RPP	observasi • Belum ada format untuk RPP kurikulum 2013	UNY	
3.	Rabu/16 Juli 2014	• Observasi kelas bersama guru pembimbing	• Mengetahui silabus dan penjelasan dari mata pelajaran 2 dimensi		
4.	Kamis/17 Juli 2014	• Mencari referensi materi untuk mengajar dari buku/internet	• Mendapat beberapa materi untuk mata pelajaran Pengolahan Citra Digital	• Untuk materi dari internet banyak sumber yang berbeda-beda	• Mempunyai buku pegangan yang benar dan sesuai dengan kurikulum 2013
5.	Jumat/18 Juli 2014	• Mencari referensi materi untuk mengajar dari buku/internet	• Mendapat beberapa materi untuk mata pelajaran Desain Multimedia	• Untuk materi dari internet banyak sumber yang berbeda-beda	• Mempunyai buku pegangan yang benar dan sesuai dengan kurikulum 2013
6.	Sabtu/19 Juli 2014	• Membuat RPP Pelajaran Desain Multimedia	• Menyusun RPP pertemuan 1 dan 2 untuk pelajaran Desain Multimedia tapi belum selesai • RPP belum siap di konsultasikan	• Belum mengetahui format RPP untuk pembelajaran kurikulum 2013	• Menyusun RPP sesuai dengan format saat mikroteaching
7.	Senin/4 Agustus 2014	• Meneruskan membuat RPP pertemuan 1 dan 2 dengan materi ajar Desain Multimedia • Membuat RPP pertemuan 1 dengan materi ajar	• RPP pertemuan 1 dan 2 materi ajar Desain Multimedia siap dikonsultasikan • Menyusun RPP pertemuan 1 untuk pelajaran Pengolahan	• Format RPP masih sesuai dengan mikroteaching belum sesuai dengan kurikulum 2013	• Berkonsultasi dengan guru pembimbing

		Pengolahan Citra Digital	Citra Digital tapi belum selesai		
8.	Selasa/5 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari materi dan membuat modul tentang Desain Multimedia yaitu pengertian dan sejarah multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencetak Modul dan siap di konsultasikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian materi hanya dari internet tanpa ada pegangan buku pelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari buku kurikulum 2013 dari pemerintah
9.	Rabu/6 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat media pembelajaran untuk pelajaran Desain Multimedia berupa power point 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran power point untuk pelajaran Desain Multimedia sudah siap digunakan 		
10.	Kamis/7 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Bimbingan ke guru pembimbing mengenai RPP pertemuan 1 dan 2 • Bimbingan ke guru pembimbing mengenai modul Desain Multimedia (pengertian dan sejarah multimedia) 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat masukan dari guru pembimbing terkait RPP yang kurang, seharusnya ada materi-materi didalam RPP • Dapat masukan dari guru pembimbing, modul bisa diberikan kepada anak-anak sebelum pembelajaran sehingga mereka dapat belajar terlebih dahulu 		
11.	Jumat/8 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Meneruskan mengerjakan RPP Pengolahan Citra Digital pertemuan 1 • Merevisi RPP Desain Multimedia pertemuan 1 dan 2 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP sudah diganti sesuai dengan hasil konsultasi dengan guru pembimbing • RPP Pengolahan Citra Digital pertemuan 1 dan RPP Desain Multimedia pertemuan 1 dan 2 siap 		

			dikonsultasikan		
12.	Sabtu/9 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultasi RPP Desain Multimedia dan Pengolahan Citra Digital ke guru pembimbing • Mengerjakan laporan PPL 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP tidak perlu direvisi dan siap untuk di print • Membuat lampiran-lampiran 		
13.	Senin/11 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar Pengolahan Citra Digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi dapat tersampaikan dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa ramai sendiri-sendiri karena baru pertama kali masuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Bisa lebih tegas lagi
14.	Selasa/12 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoreksi dan merekap hasil evaluasi dari pelajaran Pengolahan Citra Digital pertemuan 1 • Mengecek lagi RPP, media pembelajaran dan bahan ajar (modul) untuk hari rabu mengajar mata pelajaran Desain Multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP tidak perlu direvisi • Modul dan media siap 		
15.	Rabu/13 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pelajaran Desain Multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi tersampaikan dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa terlalu aktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan soal atau evaluasi yang lebih banyak dan benar-benar memahami materi
16.	Kamis/14 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoreksi dan merekap hasil evaluasi dari pelajaran Desain Multimedia pertemuan 1 • Membuat modul dan media 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekap nilai dari anak-anak XI MM kurang bagus • Modul dan media pembelajaran siap digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Saat diskusi ada siswa yang tidak masuk sehingga bingung untuk menilainya • Saat diskusi anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai siswa yang tidak masuk • Lebih memutar ke kelompok diskusi dan

		pembelajaran untuk pelajaran Desain Multimedia pertemuan ke 2		kurang serius dalam mengerjakannya	memberi motivasi
17.	Jumat/15 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat RPP Pengolahan Citra Digital pertemuan 2 dan 3 • Membuat modul Pengolahan Citra Digital pertemuan 2 dan 3 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP siap dikonsultasikan ke guru pembimbing • Modul siap di konsultasikan ke guru pembimbing 	<ul style="list-style-type: none"> • Masih menggunakan format yang digunakan saat mikroteaching 	<ul style="list-style-type: none"> • Meminta atau melihat milik teman yang lain
18.	Sabtu/16 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Agenda mengajar, formatnya dari guru pembimbing • Membuat laporan PPL 	<ul style="list-style-type: none"> • Agenda mengajar tidak direvisi • Mengerjakan bagian Judul dan cover 		
19.	Senin/18 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar Desain Multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi tersampaikan dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Jadwal pelajaran berubah 	<ul style="list-style-type: none"> • Berkonsultasi dengan guru pembimbing
20.	Selasa/19 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoreksi dan merekap hasil evaluasi dari pelajaran Desain Multimedia pertemuan 2 • Membuat soal untuk ulangan per KD pelajaran Desain Multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai-nilai siswa kelas XI MM lumayan baik • Membuat 5 soal essay untuk ulangan pelajaran Desain Multimedia 		
21.	Rabu/20 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat RPP Desain Multimedia untuk pertemuan ke 3 dan 4 • Membuat modul Desain Multimedia untuk pertemuan 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP sudah siap dikonsultasikan • Modul sudah siap dikonsultasikan 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP di revisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat RPP yang sudah benar

		ke 3 dan 4			
22.	Kamis/21 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat RPP Desain Multimedia untuk pertemuan ke 3 dan 4 • Membuat media pembelajaran untuk pelajaran Desain Multimedia pertemuan 3 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP siap dikonsultasikan 		
23.	Jumat/22 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat lagi media pembelajaran untuk pelajaran Pengolahan Citra Digital pertemuan 2 • Membuat kisi-kisi ujian Desain Multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran siap digunakan • Kisi-kisi ujian sudah siap 		
24.	Sabtu/23 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pelajaran Pengolahan Citra Digital pertemuan ke 2 • Membuat laporan PPL 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi tersampaikan dengan baik • Siswa-siswa membuat tipografi • Lampiran-lampiran laporan 	<ul style="list-style-type: none"> • Koneksi saat pelajaran kurang baik sehingga banyak anak yang mengeluh 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi contoh sehingga siswa-siswa tidak harus melihat di internet
25.	Senin/25 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pelajaran Desain Multimedia • Mencari referensi materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ujian berjalan lancar, anak-anak tidak ada yang ketahuan mencontek 		
26.	Selasa/26 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi semua RPP karena silabus ganti 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP siap dikonsultasikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Silabus diganti karena menyesuaikan jam di SMK N 7 Yogyakarta 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultasi dengan guru pembimbing
27.	Rabu/27 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat modul Pengolahan Citra Digital pertemuan 4,5 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul siap dikumpul ke guru pembimbing 		

		dan 6			
28.	Kamis/28 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi sebagian RPP yang belum selesai 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP siap diberikan ke guru pembimbing 		
29.	Jumat/29 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat media pembelajaran untuk pelajaran Pengolahan Citra Digital pertemuan 3 • Membuat agenda mengajar • Remedial 	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran siap digunakan • Untuk ujian pelajaran Desain Multimedia 2 orang yang remidi 		
30.	Sabtu/30 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar Pengolahan Citra Digital pertemuan ke 3 • Mengumumkan untuk lomba poster • Mengerjakan laporan PPL 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi tersampaikan dengan baik • Anak-anak mendengarkan pengumuman tentang lomba poster • Mengerjakan tentang abstrak 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya antusias dari siswa dalam mengikuti lomba poster 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan hadiah yang bisa menarik siswa untuk mau ikut dalam lomba poster
31.	Senin/1 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Remidi dan ujian susulan Desain Multimedia kelas XI MM • Membuat media pembelajaran untuk pelajaran Desain Multimedia pertemuan 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Ada 2 siswa yang remidi dan 3 siswa ujian susulan • Media pembelajaran siap digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang tidak remidi dan ujian susulan tetap dikelas sehingga mengganggu siswa yang remidi dan ujian susulan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyuruh untuk diam dan keluar dari kelas
32.	Selasa/2 September 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti lagi modul untuk semua mata pelajaran • Mengoreksi dan merekap nilai remidi dan ujian susulan 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul masih ada yang kurang • Nilai-nilai yang remidi dan ujian susulan sudah diatas KKM 		

33.	Rabu/3 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan laporan PPL 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat lampiran-lampiran yang ada di laporan PPL 	<ul style="list-style-type: none"> • Masih bingung lampiran apa saja yang harus ada di laporan PPL 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultasi dengan DPL PPL
34.	Kamis/4 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Menyesuaikan RPP dengan silabus yang baru 	<ul style="list-style-type: none"> • RPP belum siap untuk diprint 		
35.	Jumat/5 September 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pelajaran Desain Multimedia, siswa-siswa membuat 5 pertanyaan setiap kelompoknya. 1 Kelas dibagi menjadi 6 kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi tersampaikan dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa-siswa yang kurang serius dalam mengerjakan tugas karena 1 kelompok 8 orang 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 kelompok jangan lebih dari 4 orang
36.	Sabtu/6 September 2013	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pelajaran Pengolahan Citra Digital, siswa-siswa di beri tugas untuk membuat desain cover novel dengan CorelDRAW X5 • Memindah presensi siswa kelas XI MM dari hardcopy ke softcopy 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa-siswa membuat desain cover novel sangat bagus, sesuai dengan pemikiran mereka masing-masing • Mengulang mengisi presensi yang softcopy 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa-siswanya ramai sendiri-sendiri • Jalan-jalan melihat karya teman lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat mereka lebih tertib lagi, dan lebih tegas
37.	Senin/8 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan karya siswa kelas XI MM yang ikut lomba poster • Membuat media pembelajaran Desain multimedia pertemuan 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan karya berupa hardcopy dan softcopy • Media pembelajaran siap digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Baru beberapa yang mengumpulkan karyanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan batas pengumpulan karya
38.	Selasa/9 September	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan karya siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Semua sudah mengumpulkan 		

	2014	<p>kelas XI MM yang ikut lomba poster</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat media pembelajaran Pengolahan Citra Digital pertemuan 5 	<p>karyanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran siap digunakan 		
39.	Rabu/10 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang pemenang lomba poster • Modul dan semua RPP fix di print dan dimintai tanda tangan • Menyerahkan daftar presensi, rekap penilaian per pertemuan, ulangan harian, remedial dan agenda mengajar pelajaran Desain Multimedia dan Pengolahan Citra Digital kepada guru pembimbing • Pemberian hadiah kepada pemenang lomba poster • Membicarakan tentang mading Lab Multimedia dengan Teknisi Lab yaitu Mas Agus 	<ul style="list-style-type: none"> • Diambil 3 pemenang dari lomba poster yaitu Sherlin juara 1, Fadilah juara 2 dan Mega juara 3 • Meminta tanda tangan ke guru pembimbing • Pembuatan sketsa mading 		
40.	Kamis/11 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan PPL • Mendiskusikan tentang mading untuk Lab 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten-konten apa saja yang akan ada dalam mading 		

		Multimedia			
41.	Jumat/12 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pelajaran Desain Multimedia, membuat games untuk menjawab pertanyaan • Penyusunan laporan PPL • Pembuatan laporan mingguan • Pembuatan mading 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi tersampaikan dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk penulisan laporan mingguan lupa apa saja yang dikerjakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi dengan teman 1 prodi
42.	Sabtu/13 September 2104	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar pelajaran Pengolahan Citra Digital, dengan berdiskusi beberapa kelompok • Penyusunan laporan PPL • Membuat laporan mingguan PPL • Pembuatan mading 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi tersampaikan dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk penulisan laporan mingguan lupa apa saja yang dikerjakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi dengan teman 1 prodi
43.	Senin/15 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan laporan PPL • Membuat laporan mingguan PPL • Pembuatan mading 	Laporan PPL		
44.	Selasa/16 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan laporan PPL • Membuat laporan mingguan PPL • Pembuatan mading 			
45.	Rabu/ 17 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Penyusunan laporan PPL • Membuat laporan mingguan PPL 			

		Pembuatan mading			
46.	Kamis/18 September 2014	• PENARIKAN PPL			

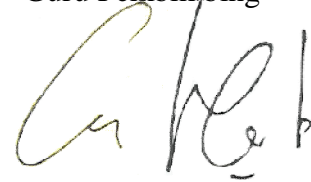
Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan



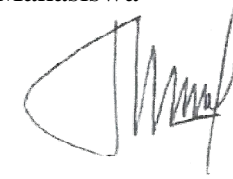
Drs. Abdul Halim Sunawi
NIP. 19490919 197803 1 001

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 17 September 2014
Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021



KARTU BIMBINGAN PPL

PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY
TAHUN 2014.....

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK Negeri 7 Yogyakarta
 Alamat Sekolah : Jl. Gowongan Kidul JT III/416 Yogyakarta Fax./ Telp. Sekolah : 0274 512403
 Nama DPL PPL : Drs. Abdul Halim Sunawi
 Prodi / Fakultas DPL PPL : Pendidikan Teknik Informatika / Teknik
 Jumlah Mahasiswa PPL : 2

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL
1.	19 Juli 2014	2	Monitoring Kesiapan Mahasiswa PPL		
			Memberi masukan kepada Mahasiswa PPL		
2.	9 Agustus 2014	2	Cara pembuatan Matriks		
			Cara pembuatan Catatan Mingguan		
3.	29 Agustus 2014	2	Konsultasi Laporan		
			Konsultasi Lampiran		
4.	12 September 2014	2	Konsultasi Laporan		
		2	Tanda tangan Laporan dan Lampiran		

PERHATIAN :

- ☛ Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL (1 kartu untuk 1 prodi).
- ☛ Kartu bimbingan PPL ini harap diisi materi bimbingan dan dimintakan tanda tangan dari DPL PPL setiap kali bimbingan di lokasi.
- ☛ Kartu bimbingan PPL ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PPL untuk keperluan administrasi.



Yogyakarta 17 September 2014

Mhs PPL Prodi Pand.: Teknik I

Siswi Dwi Adurriyanti


AGENDA KEGIATAN PENDIDIK

Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
 Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi
 Program Keahlian : Multimedia

Kelas : XI
 Tahun Pelajaran : 2014 / 2015


No	Hari/Tgl	Kelas	Jam	Materi yang disampaikan (SK/KD)	No. Rpp	Kehadiran	Keterangan
1	Senin, 11 Agustus 2014	XI Multimedia	8,9,10,11	1. Pengertian tipografi	1	28	S = 1
				2. Sejarah tipologi			I = 1
				3. Bentuk huruf			
2	Sabtu, 23 Agustus 2014	XI Multimedia	4, 5,6,7	1. Pengukuran dalam tipografi	1	30	S = 1
				2. Perkembangan huruf			
3	Sabtu, 30 Agustus 2014	XI Multimedia	4,5,6,7	1. Karakteristik huruf	2	NIHIL	
4	Sabtu, 6 September 2014	XI Multimedia	4,5,6,7	1. Pedoman penggunaan huruf	2	NIHIL	
				2. Pemilihan huruf			
				3. Prinsip perancangan tipografi			
5	Sabtu, 13 September 2014	XI Multimedia	4,5,6,7	1. Tata letak berbagai unsur grafis	3	NIHIL	
				2. Unsur-unsur estetika			
				3. Elemen-elemen grafis			
				4. Prinsip-prinsip desain			

Guru Pembimbing,



Wuryadi Basuki.S.Pd
 NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Siswi Dwi Ayuriyanti
 NIM. 1152024102

SILABUS MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA (PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Kelas	: XI
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informasi
Paket Keahlian	: Multi Media
Mata Pelajaran	: Desain Multi Media
Kode Kompetensi	: 065.TIK-C3-SILB-XI-1
Alokasi Waktu	: 52 JP
KKM	: 75

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 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 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					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
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. Memahami etimologi multimedia 4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	Etimologi Multimedia <ul style="list-style-type: none"> Sejarah dan Definisi Etimologi Multimedia Manfaat Multimedia Tools dan penggunaannya 	Mengamati Berbagai media dalam kehidupan sehari-hari Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan manfaat multimedia Mendiskusikan dalam kelompok kecil tentang produk multimedia Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi tools multimedia 	Tugas Menyelesaikan masalah tentang manfaat multimedia Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain	4 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Asosiasi Membuat kesimpulan definisi multimedia dan manfaat multimedia</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pengamatan berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.2. Memahami produk-produk multimedia</p> <p>4.2. Menyajikan contoh-contoh produk multimedia</p>	<p>Produk-produk Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemen-elemen multimedia • Komponen Multimedia • Produk-produk Multimedia 	<p>Mengamati Berbagai contoh produk multimedia</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan elemen-elemen multimedia <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi komponen multimedia <p>Asosiasi Membuat kesimpulan elemen-elemen multimedia</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi contoh-contoh produk multimedia</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang komponen multimedia</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 , pilihan ganda</p>	4 JP	<p>Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta</p> <p>Suyanto, M., Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Penerbit Andi, Yogyakarta</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.3. Memahami alir proses produksi multimedia</p> <p>4.3. Menalar tahapan proses produksi multimedia</p>	<p>Proses Produksi Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> Alir proses (life cycle) produksi produk multimedia. Proses pra produksi (pre production) multimedia Proses produksi (production) multimedia Proses produksi purna (post production) multimedia 	<p>Mengamati Diagram alir proses produksi multimedia</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan setiap proses mulai pra hingga purna produksi multimedia <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi salah satu proses produksi multimedia <p>Asosiasi Membuat kesimpulan tahapan proses produksi multimedia</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi contoh-contoh produk multimedia</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang tahapan proses produksi multimedia</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 , pilihan ganda</p>	6 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
<p>3.4. Memahami gambar sketsa</p> <p>4.4. Menyajikan hasil gambar sketsa</p>	<p>Gambar Sketsa</p> <ul style="list-style-type: none"> Unsur seni Komposisi estetis Sketsa bentuk Sketsa makhluk hidup Sketsa suasana ramai 	<p>Mengamati Contoh gambar sketsa</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan unsur seni dan komposisi estetis gambar sketsa <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan sketsa bentuk, 	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang gambar sketsa</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi</p>	6 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>mahluk hidup dan suasana ramai</p> <p>Asosiasi Membuat kesimpulan unsur seni dan komposisi estestis gambar sketsa</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi unsur seni dan komposisi estestis sketsa</p>	<p>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>3.5. Memahami ilustrasi</p> <p>4.5. Menyajikan contoh-contoh ilustrasi</p>	<p>Ilustrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ilustrasi dan fungsinya • Bentuk Ilustrasi : Gambar, Musik, Gerak • Jenis Gambar Ilustrasi • Teknik pembuatan ilustrasi dengan gambar tangan (manual), • Teknik pembuatan ilustrasi dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer • Teknik pembuatan ilustrasi dengan kombinasi dari manual dan digital 	<p>Mengamati Berbagai ilustrasi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan dalam kelompok kecil tentang ilustrasi dan fungsinya <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi bentuk-bentuk ilustrasi <p>Asosiasi Membuat kesimpulan jenis ilustrasi dan fungsinya</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pembuatan ilustrasi</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang bentuk ilustrasi</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 , pilihan ganda</p>	6 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.6. Memahami gambar bentuk 4.6. Menyajikan hasil gambar bentuk	Gambar Bentuk <ul style="list-style-type: none"> • Teknik Linier • Teknik Blok • Teknik Arsir • Teknik Dusel • Teknik Pointilis • Teknik Aquarel 	Mengamati Berbagai gambar bentuk Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan teknik-teknik gambar bentuk Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi teknik gambar bentuk Asosiasi Membuat kesimpulan jenis-jenis gambar bentuk Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil membuat gambar bentuk	Tugas Menyelesaikan masalah tentang berbagai gambar bentuk Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda	8 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
3.7. Memahami gambar perspektif 4.7. Menyajikan hasil gambar perspektif	Gambar Perspektif <ul style="list-style-type: none"> • Perspektif Satu Titik Hilang • Perspektif Dua Titik Hilang • Perspektif Tiga Titik Hilang 	Mengamati Berbagai gambar perspektif Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jenis gambar perspektif Eksperimen/Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi teknik gambar perspektif Asosiasi	Tugas Membuat gambar perspektif Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk	4 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Membuat kesimpulan jenis-jenis gambar perspektif Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil membuat gambar perspektif	lain Portofolio • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda		
3.8. Memahami teori warna 4.8. Menyajikan hasil percobaan percampuran/kombinasi 2 warna, 3 warna sesuai perencanaan	Teori Warna • Arti Warna : Warm color, Cool color, Neutral • Basic of Color : RGB, RYB, • Terminologi Warna • Kombinasi Warna/Palet Warna/ Subtraktif CMYK	Mengamati Contoh berbagai jenis warna Menanya • Mendiskusikan tentang arti warna Eksperimen/Eksplorasi • Melakukan kombinasi warna/palet warna Asosiasi Membuat kesimpulan arti warna Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil kombinasi warna	Tugas Membuat kombinasi warna/palet warna 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 Tes Essay , pilihan ganda	6 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta
3.9. Memahami Elemen Desain 4.9. Menyajikan hasil percobaan	Desain • Elemen Desain • Prinsip-prinsip Desain	Mengamati Contoh berbagai elemen Desain Menanya	Tugas Menyelesaikan masalah tentang elemen desain	4 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
penyusunan elemen-elemen desain dalam sebuah bidang		<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan elemen desain <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan percobaan penyusunan elemen-elemen desain <p>Asosiasi Membuat kesimpulan hasil percobaan penyusunan elemen-elemen desain</p> <p>Mengkomunikasikan Hasil percobaan apakah desain disana (603 atau</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 , pilihan ganda</p>		
3.10.Memahami tata letak objek geometris 4.10. Menyajikan hasil tata letak objek geometris	<p>Tata Letak/Lay out</p> <ul style="list-style-type: none"> Grid pada Lay Out Mengorganisir Lay out 	<p>Mengamati Contoh tata letak objek geometris</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan tata letak objek geometris <p>Eksperimen/Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan tata letak objek geometris <p>Asosiasi Membuat kesimpulan hasil tata letak objek geometris</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tata</p>	<p>Tugas Menyelesaikan masalah tentang tata letak objek geometris</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 	4 JP	Tay Vaughan, 2006, Multimedia : Making it Work, Penerbit Andi, Yogyakarta

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		letak object geometris	<ul style="list-style-type: none"> Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda		

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Dra. Titik Komah Nurastuti
NIP. 19611214 198602 2 001

Guru Pembimbing

Wuryadi Basuki,S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

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

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 7 Yogyakarta
Kelas : XI
Bidang Studi Keahlian : Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Program Studi Keahlian : Teknik Komputer dan Informasi
Paket Keahlian : Multi Media
Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital
Kode Kompetensi : 065.TIK-C3-SILB-XI-2
Alokasi Waktu : 104 JP
KKM : 75

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
------------------	--------------	--------------	-----------	---------------	----------------

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					
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					
<p>3.1. Memahami anatomi font huruf pada tipografi</p> <p>4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Anatomi font huruf pada tipografi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian tipografi • Sejarah tipografi • Bentuk huruf • Pengukuran dalam tipografi • Perkembangan huruf 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian tipografi • Mendiskusikan sejarah tipografi • Mendiskusikan bentuk huruf • Mendiskusikan pengukuran dalam tipografi • Mendiskusikan perkembangan huruf 	<p>Tugas Membuat laporan tentang anatomi font pada tipografi</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p>	<p>4 JP</p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian tipografi • Mengeksplorasi sejarah tipografi • Mengeksplorasi bentuk huruf • Mengeksplorasi pengukuran dalam tipografi • Mengeksplorasi perkembangan huruf <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang tipografi dan bentuk huruf</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang tipografi dan bentuk huruf</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.2. Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi</p> <p>4.2. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>Klasifikasi huruf font pada tipografi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik fisik huruf • Pedoman penggunaan huruf • Pemilihan huruf • Prinsip perancangan tipografi 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan karakteristik fisik huruf • Mendiskusikan pedoman penggunaan huruf • Mendiskusikan pemilihan huruf • Mendiskusikan prinsip perancangan tipografi <p>Mengeksplorasi</p>	<p>Tugas Membuat laporan tentang klasifikasi font sesuai pedoman</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p>	8 JP	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi karakteristik fisik huruf • Mengeksplorasi pedoman penggunaan huruf • Mengeksplorasi pemilihan huruf • Mengeksplorasi prinsip perancangan tipografi <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang klasifikasi font pada tipografi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang klasifikasi font pada tipografi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.3. Memahami cara membuat desain teks</p> <p>4.3. Membuat desain teks untuk keperluan tertentu.</p>	<p>Membuat desain teks</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tata letak berbagai unsur grafis • Unsur-unsur estetika • Elemen-elemen grafis • Prinsip-prinsip desain 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tata letak berbagai unsur grafis • Mendiskusikan unsur-unsur estetika • Mendiskusikan elemen-elemen grafis • Mendiskusikan prinsip-prinsip desain 	<p>Tugas Membuat desain teks di kertas</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 	12 JP	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tata letak berbagai unsur grafis • Mengeksplorasi unsur-unsur estetika • Mengeksplorasi elemen-elemen grafis • Mengeksplorasi prinsip-prinsip desain <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tata letak unsur grafis • Unsur-unsur estetika • Elemen-elemen grafis • Prinsip-prinsip desain <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tata letak unsur grafis • Unsur-unsur estetika • Elemen-elemen grafis • Prinsip-prinsip desain 	<p>mandiri/kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.4. Memahami cara memberi efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks.</p> <p>4.4. Melakukan pengolahan teks (efek khusus).</p>	<p>Pemberian efek pada teks menggunakan aplikasi pengolah teks</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis efek pada teks • Pemberian efek pada teks 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai hasil tipografi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jenis-jenis efek pada teks • Mendiskusikan pemberian 	<p>Tugas Membuat desain teks pada kertas dilengkapi dengan efek</p> <p>Observasi Mengamati</p>	8 JP	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		efek pada teks Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi jenis-jenis efek pada teks • Mengeksplorasi pemberian efek pada teks Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang proses pemberian efek pada teks Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pemberian efek pada teks	kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda		
3.5. Memahami citra bitmap 4.5. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra bitmap	Citra bitmap <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian citra bitmap • Ciri-ciri citra bitmap • Aplikasi pengolahan citra bitmap 	Mengamati Mengamati pelbagai citra bitmap Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian citra bitmap • Mendiskusikan ciri-ciri citra bitmap • Mendiskusikan aplikasi pengolahan citra bitmap Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian 	Tugas Membuat desain menggunakan aplikasi citra bitmap Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain	20 JP	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		citra bitmap • Mengeksplorasi ciri-ciri citra bitmap • Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra bitmap Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang citra bitmap Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang citra bitmap	Portofolio • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda		
3.6. Memahami citra vektor 4.6. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap citra vektor	Citra Vektor • Pengertian citra vector • Ciri-ciri citra vector • Aplikasi pengolah citra vector	Mengamati Mengamati pelbagai citra vektor Menanya • Mendiskusikan pengertian citra vector • Mendiskusikan ciri-ciri citra vector • Mendiskusikan aplikasi pengolah citra vector Mengeksplorasi • Mengeksplorasi pengertian citra vector • Mengeksplorasi ciri-ciri citra vector • Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra vector	Tugas Membuat laporan tentang citra vektor 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	12 JP	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang citra vektor</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang citra vektor</p>	<p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.7. Memahami cara menggabungkan gambar bitmap</p> <p>4.7. Melakukan penggabungan citra bitmap</p>	<p>Penggabungan gambar bitmap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prinsip penggabungan gambar bitmap • Proses penggabungan gambar bitmap 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai gambar bitmap</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan prinsip penggabungan gambar bitmap • Mendiskusikan proses penggabungan gambar bitmap <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi prinsip penggabungan gambar bitmap • Mengeksplorasi proses penggabungan gambar bitmap <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang gambar bitmap</p>	<p>Tugas Membuat gambar bitmap</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 , pilihan ganda</p>	24 JP	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang gambar bitmap</p>			
<p>3.8. Memahami cara memberi efek pada gambar bitmap</p> <p>4.8. Melakukan pengolahan citra bitmap (efek khusus)</p>	<p>Pemberian efek pada gambar bitmap</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis – jenis efek pada gambar bitmap Proses pemberian efek 	<p>Mengamati Mengamati gambar bitmap</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan jenis – jenis efek pada gambar bitmap Mendiskusikan proses pemberian efek <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi jenis – jenis efek pada gambar bitmap Mengeksplorasi proses pemberian efek <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan proses pemberian efek pada gambar bitmap</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang proses pemberian efek pada gambar bitmap</p>	<p>Tugas Membuat gambar bitmap yang dilengkapi efek</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 , pilihan ganda</p>	<p>16 JP</p>	

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Dra. Titik Komah Nurastuti
NIP. 19611214 198602 2 001

Guru Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Wuryadi Basuki".

Wuryadi Basuki, S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SMK N 7 YOGYAKARTA
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

RPP Nomor	: 1
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer Dan Informasi
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Multimedia
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Etimologi Multimedia
Pertemuan Ke-	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 4 X 45 menit

A. 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, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya 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 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
- 3.1 Memahami etimologi multimedia
- 4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 2.1.1 Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran desain multimedia
- 2.2.1 Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
- 2.2.2 Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 3.1.1 Menjelaskan sejarah dan definisi Etimologi Multimedia
- 3.1.2 Menjelaskan manfaat Multimedia
- 3.1.3 Menjelaskan tools dan penggunaannya

D. TUJUAN PEMBELAJARAN :

- 1. Siswa dapat menjelaskan sejarah dan definisi Etimologi Multimedia
- 2. Siswa dapat menjelaskan manfaat Multimedia
- 3. Siswa dapat menjelaskan tools dan penggunaannya

E. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Sejarah dan definisi Etimologi Multimedia (terlampir)
- 2. Manfaat Multimedia (terlampir)
- 3. Tools dalam desain multimedia dan penggunaannya (terlampir)

F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik dan *problem based learning*

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab

G. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN

1. Alat

- a. Laptop
- b. LCD proyektor
- c. White board
- d. spidol

2. Bahan

- a. Slide presentasi Desain Multimedia
- b. Modul Desain Multimedia

H. SUMBER BELAJAR

- 1. Internet :

- a. Yahya Kurnia. *Etimologi Multimedia*. Diakses tanggal 4 Agustus 2014 dari <https://dl.dropboxusercontent.com/u/320852/mm/Etimologi%20Multimedia.pdf>
 - b. Rachmat Antonius. *Pengantar Multimedia*. Diakses tanggal 4 Agustus 2014 dari <https://dl.dropboxusercontent.com/u/320852/mm/dutawacana/01.%20Pengantar%20Multimedia.pdf>
2. Buku/e-book :
- a. Binanto Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : ANDI

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
1	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 3. Melakukan presensi siswa 4. Melakukan apersepsi 5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran etimologi multimedia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi 2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 3. Memperhatikan guru dalam menerangkan 	15 menit
	Inti	<p>Mengamati</p> <p>Guru menerangkan materi. Guru menampilkan slide mengenai pengertian sejarah multimedia,</p>	<p>➤ Murid memperhatikan, mengamati modul maupun slide power point dan menanyakan hal –</p>	

		<p>etimologi multimedia dan manfaat multimedia lalu murid memperhatikan.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk memberi contoh produk-produk multimedia ➤ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan sejarah multimedia, etimologi dan manfaat multimedia ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk membuat kelompok lalu berdiskusi soal tentang sejarah, etimologi dan manfaat multimedia ➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari sejarah, 	<p>hal yang belum jelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi contoh produk-produk multimedia ➤ Mampu menjawab penugasan dan menjelaskan sejarah, etimolgi dan manfaat multimedia ➤ Mempresentasikan tentang materi sejarah, etimologi dan manfaat multimedia 	<p>60 menit</p>
--	--	---	--	---------------------

		<p>etimologi dan manfaat multimedia</p> <p>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas</p>	<p>➤ Siswa mempresentasikan hasil di depan kelas</p>	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari. 2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya 3. Berdoa dan Salam penutup. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang kesimpulan bersama guru 2. Memperhatikan 3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru. 	15 menit

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
2	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 2. Memberikan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa 	

		<p>salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Melakukan presensi siswa 4. Melakukan apersepsi 5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tools multimedia dan penggunaannya 	<p>bersama dan menjawab kondisinya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa presensi 3. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 4. Memperhatikan guru dalam menerangkan 	15 menit
	Inti	<p>Mengamati</p> <p>Guru menerangkan materi. Guru menampilkan slide mengenai macam-macam tools multimedia dan penggunaannya lalu murid memperhatikan.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk memberi contoh produk multimedia beserta toolsnya ➤ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan tools multimedia dan penggunaannya ➤ Mengamati, membimbing dan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Murid memperhatikan, mengamati modul dsain multimedia maupun slide power point dan menanyakan hal – hal yang belum jelas. ➤ Memberi contoh produk multimedia beserta toolsnya 	60 menit

		<p>menilai kegiatan siswa</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk membuat sketsa gambar logo secara manual dengan kertas menurut inspirasi dan kreatifitas masing-masing siswa ➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi tools multimedia beserta penggunaannya ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk menjelaskan sedikit tentang logo yang dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu menggambarkan sketsa logo secara manual ➤ Mempresentasikan tentang tools multimedia beserta penggunaannya ➤ Siswa mempresentasikan hasil di depan guru 	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang kesimpulan bersama guru 2. Memperhatikan 3. Berdoa bersama dan menjawab 	15 menit

		bersama dari materi yang dipelajari.	salam dari guru.	
		2. Menyampaikan kalau minggu depan ada ujian		
		3. Berdoa dan Salam penutup.		

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis
2. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang di nilai	Hasil penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam diskusi c. Toleran terhadap hasil dari diskusi				
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan tentang sejarah multimedia b. Menjelaskan tentang etimologi multimedia c. Menjelaskan tentang manfaat multimedia d. Memahami tools dan penggunaannya				
3.	Ketrampilan a. Membuat kesimpulan tentang sejarah multimedia b. Membuat kesimpulan tentang sejarah multimedia c. Membuat kesimpulan tentang manfaat multimedia d. Membuat kesimpulan tools dan penggunaannya e. Membuat gambar sketsa logo secara manual				
Jumlah					

Keterangan :

- K (Kurang) : 0 s/d 59
 C (Cukup) : 60 s/d 69
 B (Baik) : 70 s/d 79
 SB (Sangat Baik) : 80 s/d 100

K. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Tes Tertulis Pertemuan 1 :

Setiap kelompok di beri lembar tugas kelompok dimana setiap kelompok diberikan tugas untuk menjawab pertanyaan.

Soal dan Kunci Jawaban

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1.	Apakah yang dimaksud dengan multimedia interaktif? Berikan 5 contoh kongkrit dan jelaskan letak interaktif media tersebut!	Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi dan video. Sedangkan multimedia interaktif adalah produk yang bisa secara langsung berinteraksi dengan penggunanya sehingga penggunanya bisa bebas mengontrol elemen-elemen yang ada didalamnya. Contoh : 1. Media Pembelajaran Interaktif 2. Televisi 3. ATM 4. Virtual Reality 5. Games	20
2.	Mengapa multimedia menjadi begitu menarik di dunia pembelajaran atau pendidikan? Jelaskan!	Karena multimedia mempunyai banyak unsur-unsur didalamnya seperti gambar, suara, video dan lain-lainnya sehingga anak lebih bersemangat dalam mempelajari suatu mata pelajaran.	20

3.	Mengapa media televisi begitu populer di masyarakat? Sebutkan unsur-unsur konten media yang terdapat pada televisi!	Karena didalam televisi berisikan konten-konten yang dapat membuat orang tertarik, mungkin dari warna-warna yang ada didalamnya, suaranya, tulisannya atau lainnya. Unsur-unsur konten yang ada didalamnya ada text, gambar, suara, video dan animasi	20
4.	Manfaat multimedia dalam bidang kesehatan apa saja? Jelaskan!	Manfaat multimedia dalam bidang kesehatan adalah dengan virtual reality, dengan bantuan alat ini dokter ataupun calon dokter bisa melakukan simulasi apabila ingin mengoperasi atau membedah orang sehingga tidak harus membutuhkan benar-benar orang atau hewan yang dibedah.	20
5.	Jelaskan dengan singkat apa multimedia itu?	Multimedia berasal dari 2 kata yaitu multi yang artinya banyak, media yang artinya perantara atau penghubung. Jadi kesimpulannya multimedia adalah penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi dan video.	20

Tes Menggambar Pertemuan 2 :

1. Menggambar sketsa logo dikertas secara manual sesuai kreatifitas dan inspirasi masing-masing siswa

Daftar Rekapitulasi Nilai

No.	Nama Siswa	Nilai		Nilai Total ((T*90)+(S*10))/100
		Tes Tertulis (T)	Sikap (S)	

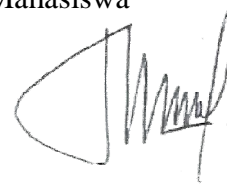
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 31 Juli 2014

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayurianti
NIM. 11520241021

Materi

SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA		
MODUL DESAIN MULTIMEDIA		
Semester 1	Etimologi Multimedia	4 x 45 menit
Pertemuan 1 & 2		Tgl : 9 Agustus 2014

1. Sejarah dan Definisi Etimologi Multimedia

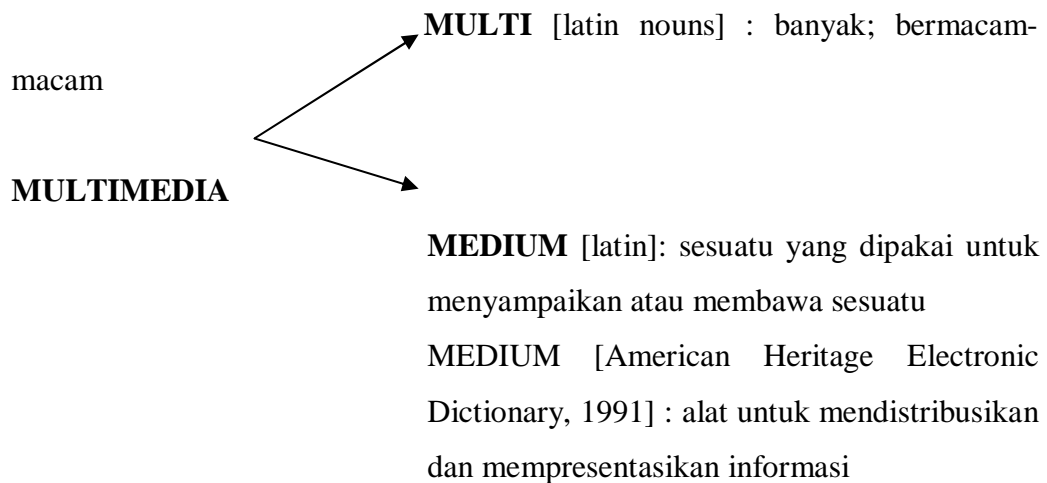
a. Sejarah Multimedia

Suyanto (2003 : 19) menyatakan bahwa istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup gerak, video, music dan mendramatisir cerita sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an, sejak permulaan tersebut hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada tahun 1994 diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia dipasarkan.

Lahirnya teknologi multimedia adalah hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunak. Kemampuan penyimpanan dan pengolahan gambar digital dalam belasan juta warna dengan resolusi tinggi serta reproduksi suara maupun video dalam bentuk digital, Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur - unsur gambar, suara, animasi serta video disatukan didalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan user.

Bila dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks (huruf dan angka) yang umumnya terdapat pada komputer saat ini, tentu informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima dengan kedua indra penglihatan manusia dalam bentuk yang sesuai dengan aslinya atau dalam dunia yang sesungguhnya (reality)

DEFINISI MULTIMEDIA



Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Beberapa definisi menurut beberapa ahli:

- 1) Kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996)
- 2) Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks (McComick, 1996)
- 3) Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2002)
- 4) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin dan Linda, 2001)
- 5) Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter 2001 adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Sedangkan menurut wikipedia.org:

Multimedia is the use of several different media to convey information (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity). Multimedia also refers to computer data storage devices, especially those used to store multimediantent.

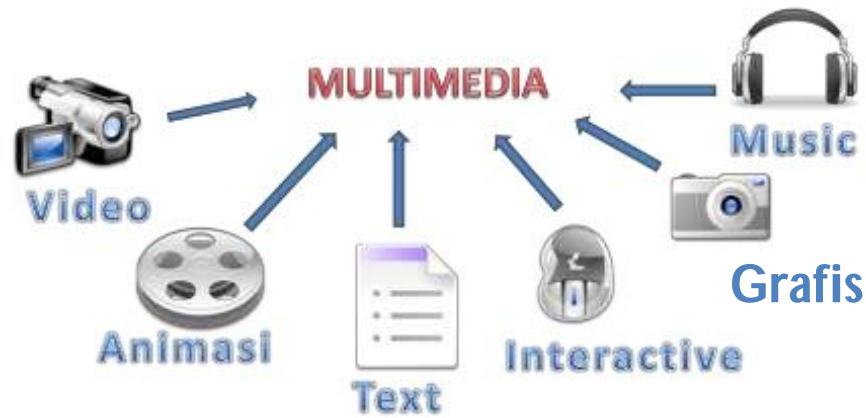
b. Etimologi Multimedia

Istilah multimedia pertama kali di kenal pada dunia teater, yang mempertunjukan pagelaran dengan menggunakan gerak, musik, dan video untuk menambah dramatisasi suatu cerita. Sekarang multimedia dikenal dengan

panduan dari hasil gambar atau image, grafik, teks, suara, TV, dan animasi sehingga menjadi suatu karya yang dapat dinikmati secara audio visual. Umumnya juga orang mengenal multimedia sebagai sistem dari komputer personal (PC) yang berkembang pesat dewasa ini. Dalam Perkembangannya pengajaran, latihan, pembuatan manufaktur, sedang dalam system perekonomian layak digunakan untuk kegiatan promosi penjualan.

Menurut Robert Webking , multimedia secara “etimologi “ di artikan sebagai, “multi“ (banyak) “medium“ (prantara media). Dalam bidang informasi multi media memiliki makna yaitu “persekutuan media“ diantara sumber dan pemasukan informasi atau “persekutuan alat“ dengan mana informasi di simpan, ditransmisikan, dipresentasikan dan diterima (webking.2001: www.alltheweb.com) Munter (1982) menulis bahwa, “alat bantu media dapat memberikan sumbangan yang sangat besar dalam menambah minat, variasi, dampak serta kemampuan mengingat lebih lama dibandingkan dengan kata-kata. Munter menjelaskan bahwa orang paling banyak belajar dan menyimpan memori melalui observasi minimal 85% sedangkan data yang dikumpulkan dan yang disimpan berasal dari penglihatan dan suara bisa melebihi batas normal. Suatu tinjauan mengenai suatu penelitian menyatakan bahwa alat bantu audiovisual (multimedia) meningkatkan pemahaman sampai 200% dalam pengajaran, alat bantu visual meningkatkan daya ingat sekitar 14-38%, dan dapat mengurangi waktu yang diperlukan sampai 40% untuk menjelaskan konsep tunggal dalam kegiatan promosi.

Satu alasan penting bahwa alat bantu multimedia yang relevan dan dipilih dengan baik adalah menarik perhatian dengan kualitas kerja yang luar biasa, warnawarna terang pada bagan, bentuk unik suatu obyek, dan getaran bunyi yang khusus, semuanya akan membantu mendapatkan perhatian. Dengan kualitas praga yang luar biasa, warna-warna pada bagan, bentuk unik suatu obyek, dan getaran bunyi yang khusus, semuanya akan membantu mendapatkan perhatian dan memperbaharui daya tarik gagasan yang disampaikan. Perhatian penuh dapat dilakukan hanya dalam beberapa detik memiliki “waktu paruh“ yang sangat singkat. Elemen multimedia itu ada text, video, grafis, animasi, audio/musik, dan interactive



Gambar 1.0. *Multimedia Content Production*

Multimedia juga sangat membantu dalam kegiatan belajar, selain dalam membantu kegiatan promosi, dimana belajar mengajar merupakan hal yang patut di perhatikan dalam meningkatkan sumberdaya manusia. Dengan meningkatnya sumber daya manusia maka suatu negara dapat di katakan telah maju, dengan adanya multi media system belajar mengajar dapat efektif dan efesien sehingga dengan adanya multimedia belajar dapat berinteraktif.

Multimedia dapat didefinisikan menjadi dua kategori yaitu multimedia **content production** dan multimedia **communication** dengan definisi sebagai berikut:

Multimedia Content Production

Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (music, video, film, game, entertainment, dll) atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- Media Teks
- Media Audio
- Media Video
- Media Animasi
- Media Graph / Image
- Media Interactivity
- Media Special Effect

Multimedia Communication

Multimedia adalah menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan internet untuk mempublikasikan/menyiarkan/mengkomunikasikan material advertising, *publicity*, *entertainment*, *news*, *education*, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah :

- TV
- Radio
- Film
- Cetak
- Musik

Karakteristik Multimedia

Multimedia juga mempunyai karakteristik, yaitu ada 2 bentuk :

1) Bentuk Linier atau Pasif

Sebuah stuktur multimedia dimana pengguna bernavigasi sesuai urutan dari 1 frame atau bite informasi ke yang lainnya.

2) Bentuk Non Linier atau Interaktif

Stuktur multimedia dimana pengguna bernavigasi secara bebas tidak dibatasi oleh rute yang ditentukan.

Ada beberapa istilah- istilah yang sering dipergunakan dalam Multimedia, yaitu:

a) Multimedia Interaktif yaitu Multimedia yang pengguna akhir atau USER

dapat mengontrol apa dan dalam hal apa urutan elemen multimedia dikirimkan.

b) Programmer Multimedia yaitu orang yang mengintegrasikan elemen bentuk

keseluruhan yang hakis menggunakan sebuah sistem Authoring/bahasa pemrograman.

c) Proyek Multimedia yaitu sarana perangkat lunak pesan dan isi yang dapat

dipresentasikan pada sebuah layar komputer atau televisi. Atau juga bisa disebut dengan proses pembuatan Multimedia.

2. Tujuan Multimedia

Multimedia memiliki manfaat yang beragam, seperti penggunaan dibawah ini :

a. Industri Kreatif

Industri kreatif menggunakan multimedia untuk berbagai keperluan, mulai dari seni, untuk hiburan, untuk seni komersial,

b. Komersial

Presentasi yang menarik digunakan untuk menjaga perhatian dalam periklanan. Bisnis dan komunikasi seringkali dikembangkan oleh tim kreatif perusahaan untuk menawarkan menjual ide maupun dalam pelatihan dalam bentuk presentasi multimedia

c. Hiburan dan seni rupa

Selain itu, multimedia ini berisi banyak digunakan dalam industri hiburan, khususnya untuk mengembangkan efek khusus dalam film dan animasi. Permainan populer dalam multimedia sebagaimana permainan dan program perangkat lunak yang telah tersedia baik terdistribusi dalam CD-ROM atau online. Beberapa video games mengajak pengguna untuk berpartisipasi aktif, bukan hanya duduk sebagai penerima pasif informasi.

d. Pendidikan

Dalam pendidikan, multimedia digunakan untuk memproduksi pelatihan berbasis computer dan buku referensi seperti ensiklopedia dan almanacs yang memungkinkan pengguna melalui serangkaian modul presentasi, teks tentang topik tertentu, dan gambar yang terkait dalam berbagai format informasi. Informal Edutainment adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan menggabungkan pendidikan dengan hiburan, terutama hiburan multimedia. Belajar teori dalam dekade terakhir telah berkembang dramatis karena pengenalan multimedia.

e. Teknik

Perangkat lunak dapat menggunakan multimedia dalam menciptakan Simulasi Komputer untuk sebagai hiburan dan pelatihan seperti pelatihan militer atau industri. Multimedia sebagai desain antarmuka yang sering dilakukan sebagai sebuah kolaborasi antara kreatifitas dan perangkat lunak

f. Perindustrian

Di sektor industri, multimedia digunakan sebagai cara untuk menyajikan informasi untuk membantu pemegang saham, rekan kerja dan atasan. Multimedia ini juga bermanfaat untuk memberikan pelatihan karyawan, periklanan dan penjualan produk di seluruh dunia hampir tak terbatas melalui web berbasis teknologi.

g. Matematika dan penelitian ilmiah

Dalam matematika dan penelitian ilmiah, multimedia dipakai terutama untuk modelling dan simulasi. Misalnya, seorang ilmuwan bisa melihat pada model molekular tertentu dari substansi dan memanipulasinya untuk tiba pada suatu

zat baru. Perwakilan penelitian dapat ditemukan di jurnal seperti Journal of Multimedia.

h. Kesehatan

Dalam Pengobatan, dokter dapat dilatih dengan melihat virtual operasi atau mereka dapat mensimulasikan bagaimana tubuh manusia yang terkena penyakit menular oleh virus dan bakteri dan kemudian mengembangkan teknik untuk mencegahnya.

i. Gambar Dokumen

Pengambil foto copy / dokumen dan mengkonversi ke dalam format digital

3. Tools dan Penggunaannya

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia game. Berikut ini adalah beberapa tools multimedia sebagai berikut :

a. Macromedia Dreamweaver

Sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Bilamana kita menyukai untuk berurusan dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja dengan lingkungan secara visual dalam melakukan editing, Dreamweaver membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan tool-tool yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain web.

b. Windows Movie Maker

Salah satu software bawaan microsoft windows xp yang diberikan secara cuma-cuma alias gratis (meski barang gratisan, aplikasi ini bisa digunakan untuk menciptakan sebuah film dengan sangat baik) yang mempunyai kegunaan untuk capture video dan membuat atau merancang sebuah alur video. Meskipun fasilitas yang dimiliki oleh Windows Movie Maker ini masih terbatas bila dibandingkan dengan software pengolah video lainnya seperti adobe premiere, pinnacle, vegas video.

c. Adobe Photoshop

Perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak

digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems.

d. Corell Draw

Sebuah program komputer untuk melakukan editing pada garis vektor. Program ini diproduksi oleh Corel, yaitu sebuah perusahaan software yang pusat pengembangannya berada di Ottawa, sebuah nama kota di negara Kanada. Karena kegunaan corel draw sebagai alat untuk pengolahan gambar, maka program ini sering digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan di bidang publikasi atau percetakan maupun bidang yang lain yang butuh proses visualisasi.

e. Winamp

Winamp merupakan perangkat lunak pemutar media milik Nullsoft , yang kini anak perusahaan Time Warner . Winamp merupakan perisian perisian percuma / perisian kongsi yang menampung pelbagai format dan boleh diubah kulitnya . Winamp merupakan perangkat lunak perangkat lunak gratis / lunak kongsi yang menampung berbagai format dan dapat terakhir kulitnya.

Winamp pertama kali dikeluarkan oleh Justin Frankel pada tahun 1996. Penghargaan bagi pembangunan semasa Winamp diberi kepada Ben Allison (benski), Will Fisher , Taber Buhl, Maksim Tyrtysny, Chris Edwards dan Stephen (Tag) Loomis. Penghargaan untuk pembangunan saat Winamp kepada Ben Allison (benski), Will Fisher , Taber Buhl, Maksim Tyrtysny, Chris Edwards dan Stephen (Tag) Loomis.

Pada tahun 2005 bilangan pengguna bulanan Winamp naik dari 33 juta ke lebih 57 juta, menjadikannya pemain media yang kedua paling aktif digunakan [perlu rujukan] seluruh dunia, hanya mengekori Windows Media Player.

Versi-versi winamp

Versi Awal

Winamp 1

Winamp 2

Winamp 3

Winamp 5

f. Steinberg Nuendo

Steinberg Nuendo adalah salah satu software yang paling sering digunakan oleh studio rekaman untuk melakukan proses tracking, editing dan mixing.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SMK N 7 YOGYAKARTA
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

RPP Nomor	: 2
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer Dan Informasi
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Multimedia
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Produk-produk Multimedia
Pertemuan Ke-	: 3 dan 4
Alokasi Waktu	: 4 X 45 menit

A. 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, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya 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 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; aktif; 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
- 3.2 Memahami produk-produk multimedia
- 4.2 Menyajikan contoh-contoh produk multimedia

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 2.1.1 Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran desain multimedia
- 2.2.1 Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
- 2.2.2 Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 3.2.1 Menjelaskan elemen-elemen multimedia
- 3.2.2 Menjelaskan komponen multimedia
- 3.2.3 Menjelaskan produk-produk multimedia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN :

1. Siswa dapat menjelaskan elemen-elemen multimedia
2. Siswa dapat menjelaskan komponen multimedia
3. Siswa dapat menjelaskan produk-produk multimedia

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Elemen-elemen multimedia (terlampir)
2. Komponen multimedia
3. Produk-produk multimedia (terlampir)

F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik dan *problem based learning*

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab dan *games*

G. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN

a. Alat

- e. Laptop
- f. LCD proyektor
- g. White board
- h. Spidol

b. Bahan

- Slide presentasi Desain Multimedia
- Modul Desain Multimedia (Elemen-elemen multimedia dan Produk-produk multimedia)

H. SUMBER BELAJAR

3. Internet :

- c. Mysewin. *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Diakses tanggal 2 September 2014 dari
file:///E:/elemen%20multimedia/PEMBELAJARAN%20BERBASIS%20MULTIMEDIA%20%20%20yossiekudotcom.htm
- d. Ekawati Santi. *Multimedia*. Diakses tanggal 2 September 2014 dari
<http://santiekawati.blogspot.com/2012/10/elemen-elemen-multimedia.html>
4. Buku/e-book :
- b. Binanto Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : ANDI
- c. Nanik, Sri Rahayu. 2013. *Desain Multimedia Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
1	Pendahuluan	6. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 7. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 8. Melakukan presensi siswa 9. Melakukan apersepsi 10. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran elemen-elemen multimedia	4. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi 5. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 6. Memperhatikan guru dalam menerangkan	15 menit
	Inti	Mengamati Guru menerangkan materi. Guru menampilkan slide mengenai elemen-elemen multimedia dan komponen multimedia	➤ Murid memperhatikan, mengamati modul maupun slide power point dan menanyakan hal – hal yang belum	

	<p>lalu murid memperhatikan.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk memberi contoh produk-produk serta elemen yang terkandung didalamnya ➤ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan elemen-elemen multimedia ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa membuat kelompok untuk membuat 5 pertanyaan dan jawaban tentang elemen-elemen dan komponen multimedia ➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi elemen-elemen dan komponen multimedia 	<p>jelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi contoh produk-produk serta elemen-elemen yang terkandung didalamnya ➤ Mampu membuat soal beserta jawaban masing-masing 5 butir ➤ Mempresentasikan tentang materi elemen-elemen dan 	<p>60 menit</p>
--	--	--	---------------------

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban kepada guru dan menukar pertanyaan ke kelompok lainnya ➤ Meminta siswa setelah selesai mengerjakan pertanyaan dari kelompok lain untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya 	<p>komponen multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengerjakan pertanyaan dari kelompok lainnya ➤ Siswa mengumpulkan hasil pekerjaannya 	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari. 5. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya 6. Berdoa dan Salam penutup. 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Mengulang kesimpulan bersama guru 5. Memperhatikan 6. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru. 	15 menit

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	

2	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 3. Melakukan presensi siswa 4. Melakukan apersepsi 5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran produk multimedia multimedia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi 2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 3. Memperhatikan guru dalam menerangkan 	15 menit
	Inti	<p>Mengamati</p> <p>Guru menerangkan materi. Guru menampilkan slide mengenai produk-produk multimedia lalu murid memperhatikan.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk memberi contoh produk multimedia linier dan produk multimedia interaktif ➤ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan produk multimedia ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan 	<p>Murid memperhatikan, mengamati modul maupun slide power point dan menanyakan hal – hal yang belum jelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberi contoh produk multimedia 	60 menit

		<p>siswa</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan <i>games</i> untuk menjawab soal tentang elemen-elemen dan produk multimedia ➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi produk-produk multimedia ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa yang belum menjawab untuk tunjuk tangan dan diberi pertanyaan lagi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu menjawab soal tentang elemen-elemen multimedia dan produk multimedia ➤ Mempresentasikan tentang materi produk-produk multimedia ➤ Siswa menjawab pertanyaan 	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari. 2. Menyampaikan materi pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang kesimpulan bersama guru 2. Memperhatikan 3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru. 	15 menit

		pada pertemuan berikutnya		
		3. Berdoa dan Salam penutup.		

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

3. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis

4. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang di nilai	Hasil penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Sikap d. Terlibat aktif dalam pembelajaran e. Bekerjasama dalam diskusi f. Toleran terhadap hasil dari diskusi				
2.	Pengetahuan e. Menjelaskan tentang elemen-elemen multimedia f. Menjelaskan tentang produk-produk multimedia				
3.	Ketrampilan f. Membuat kesimpulan tentang elemen-elemen multimedia g. Membuat kesimpulan tentang produk-produk multimedia				
Jumlah					

Keterangan :

K (Kurang) : 0 s/d 59

C (Cukup) : 60 s/d 69

B (Baik) : 70 s/d 79

SB (Sangat Baik) : 80 s/d 100

K. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Tes Tertulis Pertemuan ke 3:

1. Membuat kelompok dan masing-masing membuat pertanyaan beserta jawaban (5)
2. Mengerjakan soal dari kelompok lain

Tes Tertulis Pertemuan ke 4:

Setiap kelompok di beri lembar tugas kelompok dimana setiap kelompok diberikan tugas untuk menjawab pertanyaan.

Soal dan Kunci Jawaban

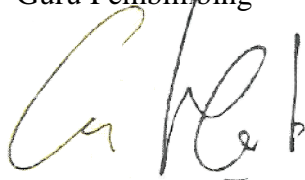
No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1.	Apa itu unformatted teks?		10
2.	Apa itu plain text?	Suatu text yang memberikan suatu informasi dan tidak menggunakan proses formatting text yang khusus, misalkan seperti warna tulisannya tidak beranek ragam.	10
3.	Apa itu hypertext?	Text yang mengandung tujuan untuk navigasi ke suatu halaman lain, dapat disebut juga sebagai link penghubung ke halaman tersebut.	10
4.	Apa itu rich text?	Suatu text yang sudah melewati proses formatting, artinya text tersebut sudah diberikan effect khusus dalam format penulisannya. Misalkan, di setiing italic atau font - type (tipe tulisannya) di ubah dan diubah warna fontnya dengan keinginan editornya.	10
5.	Apa itu gambar berbasis bitmap?	Gambar yang ditangkap atau dibangkitkan melalui media yang memiliki resolusi tertentu dimana setiap piksel didefinisikan secara terpisah.	10
6.	Apa itu gambar berbasis vektor?	Gambar yang diolah atau dibangkitkan menggunakan komputer digunakan untuk menggambar graphics primitives (garis, kotak, lingkaran, elips, dll) dan menggunakan atributnya dengan dibantu oleh tool – tool.	10
7.	Sebutkan 5 extension pada gambar?	Psd,bmp,jpg,gif,tif,png,	10
8.	Suara dibagi menjadi 3 katagori,apa saja?	1)Ucapan (speech) : suara orang berbicara 2)Musik (music) : suara yang	10

		<p>dihasilkan oleh alat music</p> <p>3)Efek suara (sound effect) : suara yang dibuat untuk menciptakan kesan atau kejadian, seperti suara tembakan, halilintar, gelas pecah, dll</p>	
9.	Sebutkan 4 format audio?	Wave, midi, mp3, amr	10
10.	Sebutkan 4 format video?	Avi, mpeg, flv, wmv	10
11.	Animasi dibagi menjadi 2 katagori sebutkan dan jelaskan?	<p>1)Animasi buatan. Animasi yang dihasilkan oleh manusia melalui bantuan program komputer.</p> <p>2) Animasi video. Animasi yang dihasilkan melalui rekaman dari kamera video dan kejadian yang sesungguhnya.</p>	
12.	Apa yang dimaksud dengan interaktifitas?	Mendefinisikan interaktivitas sebagai derajat di mana partisipan dalam proses komunikasi memiliki kontrol, dan dapat bertukar peran.	10
13.	Apa itu multimedia linier?	Multimedia linear dimulai dari satu posisi awal menuju ke suatu posisi akhir dengan sedikit atau tanpa interaktif dengan pemakai.	10
14.	Apa itu multimedia interaktif	Multimedia interaktif adalah gabungan antara text, graphics, animasi, audio dimana disediakan kontrol terhadap konten dan interaksi tingkat tinggi bagi pemakai dan aplikasi multimedia.	10
15.	Apa contoh produk multimedia linier dan multimedia interaktif?	<ul style="list-style-type: none"> - Multimedia linier = televisi, film, majalah, koran. - Multimedia interaktif = game, multimedia pembelajaran, website. 	10

Daftar Rekapitulasi Nilai

No.	Nama Siswa	Nilai		Nilai Total ((T*90)+(S*10))/100
		Tes Tertulis (T)	Sikap (S)	

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki,S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 3 September 2014
Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021

Materi

SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA		
MODUL DESAIN MULTIMEDIA		
Semester 1	Produk-produk Multimedia	4 x 45 menit
Pertemuan 4 dan 5		Tgl : 22 Agustus 2014

4. Elemen-elemen Multimedia

Multimedia Elemen multimedia terdiri atas teks, gambar, suara, animasi, video dan interaksi.

a. Text

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia.

1) Unformatted teks

Plain teks adalah jenis teks yang murni hanya berupa karakter teks saja tanpa ada format apa-apa. Contoh plain teks adalah pada saat kita mengetik dengan menggunakan teks editor standar seperti notepad (.txt) di Windows. Plain Teks berjenis teks / plain.,tidak mengandung embedded information, seperti informasi font, tidak mengandung link, dan inline- image.

2) Formatted teks/rich text

Merupakan serangkaian karakter yang memiliki format tertentu, misalnya pada saat kita mengetik dengan Wordpad (.rtf).

Pada Wordpad plain teks telah diformat sedemikian rupa dengan menggunakan aturan (tag / tanda) tertentu sehingga teks tersebut dapat di-bold, italic, underline, diberi warna, dipilih jenis font, dan lain-lain. Selain itu file dengan format (.doc) juga merupakan contoh lain dari formatted teks, dimana pilihan untuk format pilihan pada teks lebih banyak dibandingkan dengan yang disediakan oleh file berformat (.rtf).

3) Hyper teks

Hyper teks yang secara umum merupakan kumpulan teks yang memiliki link (hyperlink) ke dokumen lain. Hyperlink berfungsi untuk memudahkan pengorganisasian publikasi dokumen – dokumen yang semakin lama semakin bertambah. Contoh dari hyperlink biasanya penulisan teks dengan penggunaan notepad dengan disimpan dalam format .html.

Contoh extension file text diantaranya adalah :

1) (.DOC)

Merupakan contoh dari sebuah file yang menggunakan text didalamnya, dalam file ini kita bisa menuliskan surat atau mencatat suatu catatan. Extension file program Ms.Word

2) (.PDF)

Merupakan contoh berikutnya dari sebuah file yang menggunakan text, dibuat oleh Adobe System Incorporate. Adobe dirancang untuk membuat, melihat, memanipulasi dan mengatur file yang ada dalam PDF.

3) (.XLS)

Merupakan extension file program Ms.Excel

4) (.TEXT)

Format ini adalah dasar dari text file, biasanya menggunakan notepad, wordpad ataupun text editor.

b. Gambar

Manusia sangat berorientasi pada penglihatan (visual-oriented), dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk gambar tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu. Atribut dari gambar sendiri tergantung terhadap resolusi gambar dan kedalaman bit gambar, dicontohkan dalam perbandingan perbedaan output antara web,

loser printer dan high end image tester. Hal tersebut tidak lepas dari pengaruh warna seperti RGB dan CMYK

1) Gambar Berbasis Bitmap

Gambar yang ditangkap atau dibangkitkan melalui media yang memiliki resolusi tertentu dimana setiap piksel didefinisikan secara terpisah.

2) Gambar Berbasis Vektor

Gambar yang diolah atau dibangkitkan menggunakan komputer digunakan untuk menggambar graphics primitives (garis, kotak, lingkaran, elips, dll) dan menggunakan atributnya dengan dibantu oleh tool – tool. Vector animation membuat pergerakan objek dengan merubah permulaan, arah dan ukuran dari objek dan disesuaikan dengan segmen objek.

Contoh extension file text diantaranya adalah :

- 1) GIF : File dengan extension GIF ini seringkali pada gambar gerak
- 2) JPEG (Joint Photographic Experts) adalah ukuran lebih kecil

c. Suara

Membantu menyampaikan informasi dengan lebih efektif (misalnya: penggunaan suara latar atau kesan audio khusus). Suara terbagi menjadi tiga katagori:

- 4) Ucapan (speech) : suara orang berbicara
- 5) Musik (music) : suara yang dihasilkan oleh alat music
- 6) Efek suara (sound effect) : suara yang dibuat untuk menciptakan kesan atau kejadian, seperti suara tembakan, halilintar, gelas pecah, dll

Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya music dan suara efek (sound effect) , maupun suara asli (real sound).

Format dasar audio terdiri dari beberapa jenis :

1) WAVE

Merupakan format file digital audio yang disimpan dalam bentuk digital dengan eksistensi WAV

2) MIDI (Musical Instrument Digital Interface)

MIDI memberikan cara yang lebih efisien dalam merekam music dibandingkan wave, kapasitas data yang dihasilkan juga jauh lebih kecil. MIDI disimpan dalam bentuk MID.

d. Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Merupakan

gabungan elemen multimedia yang lengkap karena menggabungkan semua elemen multimedia yang ada untuk menyajikan informasi video menggunakan system animasi yang diambil melalui suatu kamera video dan disimpan dalam bentuk file dan format tertentu.

Macam-macam format video:

1) AVI

Audio Video Interleaved adalah format standar file video untuk Microsoft Windows, yang juga format video “tertua” karena diperkenalkan sejak Windows 3.1. Format video yang punya segudang aplikasi player ini punya masalah dengan ukuran file-nya yang besar. Namun tidak menutup kemungkinan format ini untuk dikompresi.

2) MPEG

Moving Picture Experts Group (.mpg atau .mpeg) dibangun sebagai standar untuk hasil kompresi file digital video-audio. Format ini menghasilkan kualitas gambar yang tinggi, tapi tidak membutuhkan kapasitas file besar.

3) FLV

FLV adalah sebuah wadah format file yang digunakan untuk mengirimkan video melalui internet menggunakan Adobe Flash Player.

e. Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan frame ke layer. Frame adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi.

Menurut Foley, Van Dam, Feiner dan Hughes (1997, p1057) Animate adalah untuk membuat sesuatu hidup, sebagian orang mengira bahwa animasi itu sama dengan motion (gerakan), tetapi animasi mencakup semua yang mengandung efek visual sehingga animasi mencakup perubahan posisi terhadap waktu, bentuk, warna, struktur, tekstur dari sebuah objek, posisi kamera, pencahayaan, orientasi dan focus dan perubahan dalam teknik rendering.

Animasi dapat dibagi ke dalam dua katagori :

3) Animasi buatan. Animasi yang dihasilkan oleh manusia melalui bantuan program komputer.

4) Animasi video. Animasi yang dihasilkan melalui rekaman dari kamera video dan kejadian yang sesungguhnya.

f. Interaktifitas

William, Rice dan Rogers (dalam Jancowski & Hanssen, 1996 : 61) mendefinisikan interaktivitas sebagai derajat di mana partisipan dalam proses komunikasi memiliki kontrol, dan dapat bertukar peran.

5. Produk-produk Multimedia

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear dan multimedia interaktif.

a. Multimedia linear

Multimedia linear dimulai dari satu posisi awal menuju ke suatu posisi akhir dengan sedikit atau tanpa interferensi pemakai. Misalnya televisi, film, majalah, koran. Pemakai hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir. Ciri-cirinya : sederhana

b. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah integrasi digital antara text, graphics, animasi, audio, gambar tak bergerak (still images) dan bergerak (motion video) dimana disediakan kontrol terhadap konten dan interaksi tingkat tinggi bagi pemakai individu dan aplikasi multimedia. Misalnya game, multimedia pembelajaran, website. Ciri-ciri dari multimedia interaktif : ada unsur interaktif, pengguna menentukan apa, kapan dan bagaimana konten ditampilkan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SMK N 7 YOGYAKARTA
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

RPP Nomor	: 1
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informasi
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Pengolahan Citra Digital
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Anatomi Font Huruf Pada Tipografi
Pertemuan Ke-	: 1
Alokasi Waktu	: 4 X 45 menit

L. 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, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya 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 menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

M. 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
- 3.1 Memahami anatomi font huruf pada tipografi
- 4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari

N. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 2.1.1 Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran pengolahan citra digital
- 2.2.1 Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
- 2.2.2 Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 3.1.1 Mendeskripsikan pengertian tipografi
- 3.1.2 Menjelaskan sejarah tipografi
- 3.1.3 Mengidentifikasi bentuk huruf
- 3.1.4 Menjelaskan pengukuran dalam tipografi
- 3.1.5 Menjelaskan perkembangan huruf

O. TUJUAN PEMBELAJARAN :

4. Siswa dapat mendeskripsikan pengertian tipografi
5. Siswa dapat menjelaskan sejarah tipografi
6. Siswa dapat mengidentifikasi bentuk huruf
7. Siswa dapat menjelaskan pengukuran dalam tipografi
8. Siswa dapat menjelaskan perkembangan huruf

P. MATERI PEMBELAJARAN

4. Pengertian dari tipografi (terlampir)
5. Sejarah tipografi (terlampir)
6. Bentuk-bentuk dari tipografi (terlampir)
7. Cara pengukuran dalam tipografi (terlampir)
8. Perkembangan huruf (terlampir)

Q. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik dan *problem based learning*

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab, praktik

R. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN

c. Alat

- i. Laptop
- j. LCD proyektor
- k. White board

l. Spidol

d. Bahan

- Slide presentasi Pengolahan Citra Digital
- Modul Pengolahan Citra Digital

S. SUMBER BELAJAR

- Internet :
 - Alex Xandra. *Tipografi*. Diakses tanggal 31 Juli 2014 dari <http://bertzzie.com/knowledge/desain-web-dasar/Tipografi.html>
 - Multimedia Satria. *Apa Itu Multimedia*. Diakses tanggal 31 Juli 2014 dari http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_tipografi.html
 - Siregar Dani. *Ilmu Dasar Tipografi dalam Desain Grafis: Pembagian Jenis dan Fungsinya*. Diakses pada tanggal 31 Juli 2014 dari http://www.danisiregar.com/2013/09/apa-tipografi-adalah-ilmu-desain-grafis-jenis-fungsi-sans-serif-font.html#.U9otkfl_u68
- Buku/e-book :
 - Binanto Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : ANDI
 - Iswindarty Peny. 2013. *Pengolahan Citra Digital 1 Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

T. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
1	Pendahuluan	11. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 12. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 13. Melakukan presensi siswa 14. Melakukan apersepsi 15. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tipografi	7. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi 8. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 9. Memperhatikan guru dalam menerangkan	15 menit

	Inti	<p>Mengamati</p> <p>Guru menerangkan materi. Guru menampilkan slide mengenai pengertian tipografi, sejarah tipografi, bentuk huruf, pengukuran dalam tipografi dan perkembangan huruf lalu murid memperhatikan.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk membuat kelompok lalu berdiskusi soal tentang pengertian tipografi, sejarah tipografi, bentuk huruf, pengukuran dalam tipografi dan perkembangan huruf ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk membuat gambar tipografi menggunakan CorelDRAW X5 ➤ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan pengertian tipografi, sejarah tipografi, bentuk huruf, pengukuran 	<p>Murid memperhatikan, mengamati modul maupun slide power point dan menanyakan hal – hal yang belum jelas.</p> <p>Mampu menjawab soal tentang pengertian tipografi, sejarah tipografi, bentuk huruf, pengukuran dalam tipografi dan perkembangan huruf</p> <p>➤ Membuat gambar tipografi dengan CorelDRAW X5</p>	145 menit
--	------	--	---	--------------

		<p>dalam tipografi dan perkembangan huruf</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi pengertian tipografi, sejarah tipografi, bentuk huruf, pengukuran dalam tipografi dan perkembangan huruf ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempresentasikan tentang materi pengertian tipografi, sejarah tipografi, bentuk huruf, pengukuran dalam tipografi dan perkembangan huruf ➤ Siswa mempresentasikan hasil di depan kelas 	
	Penutup	<p>7. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</p> <p>8. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</p> <p>9. Berdoa dan Salam</p>	<p>7. Mengulang kesimpulan bersama guru</p> <p>8. Memperhatikan</p> <p>9. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</p>	20 menit

		penutup.		
--	--	----------	--	--

U. PENILAIAN HASIL BELAJAR

5. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis

6. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang di nilai	Hasil penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Sikap g. Terlibat aktif dalam pembelajaran h. Bekerjasama dalam diskusi i. Toleran terhadap hasil dari diskusi				
2.	Pengetahuan g. Menjelaskan tentang pengertian tipografi h. Menjelaskan tentang sejarah tipografi i. Menjelaskan bentuk huruf j. Menjelaskan pengukuran dalam tipografi k. Menjelaskan perkembangan huruf				
3.	Ketrampilan h. Membuat kesimpulan tentang pengertian tipografi i. Membuat kesimpulan tentang sejarah tipografi j. Membuat kesimpulan bentuk huruf k. Membuat kesimpulan tentang pengukuran dalam tipografi l. Membuat kesimpulan tentang perkembangan huruf m. Membuat gambar tipografi				
Jumlah					

Keterangan :

K (Kurang) : 0 s/d 59

C (Cukup) : 60 s/d 69

B (Baik) : 70 s/d 79

SB (Sangat Baik) : 80 s/d 100

V. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Tes Tertulis :

1) Soal Pertama

Setiap kelompok di beri lembar tugas kelompok dimana setiap kelompok diberikan tugas untuk menjawab pertanyaan.

Soal dan Kunci Jawaban Pertemuan pertama

No	Pertanyaan	Jawaban	Skor
1.	Apa pengertian Tipografi?	Tipografi adalah ilmu design yang mempelajari bentuk dan penggunaan suatu set huruf sebagai bagian dari komunikasi.	20
2.	Apa pengertian font? Apa bedanya dengan Typeface?	Font adalah satu set huruf lengkap yang terdiri dari beberapa karakter seperti a sampai z, 0 sampai 9 dan tanda baca lain dalam berbagai macam ukuran dan gaya bentuk huruf. Sedangkan <i>Typeface</i> adalah beberapa seri <i>font</i> atau huruf yang di- <i>package</i> atau dijadikan satu set menjadi sebuah <i>family</i> atau keluarga	20
3.	Jelaskan sejarah tipografi dengan ringkas sesuai pendapat anda!	Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa. Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad 8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.	20

4.	<p>Apa saja bentuk huruf menurut James Craig? Jelaskan dan beri 5 contoh fontnya.</p>	<p>a. Roman, pada awalnya adalah kumpulan huruf kapital seperti yang biasa ditemui di pilar dan prasasti Romawi, namun kemudian definisinya berkembang menjadi seluruh huruf yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku. Ciri huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/<i>serif</i> yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah mengekspresikan organisasi dan intelektualitas, klasi, anggun, lemah gemulai.</p> <p>b. Serif, dengan ciri memiliki siripan di ujungnya. Selain membantu keterbacaan, siripan juga memudahkan saat huruf diukir ke batu.</p> <p>c. Egyptian, atau populer dengan sebutan slab serif. Cirinya adalah kaki/sirip/<i>serif</i> yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.</p> <p>d. Sans Serif, dengan ciri</p>	20
----	--	---	----

		<p>tanpa sirip/serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.</p> <p>e. Script, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.</p> <p>f. Miscellaneous, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.</p>	
5.	Apa saja prinsip yang digunakan untuk pembuatan tipografi?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Legibility : Kualitas pada huruf membuat huruf tersebut dapat dibaca 2. Readability: Penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf lain sehingga terbaca 3. Visibility: Kemampuan suatu huruf, kata, kalimat dalam suatu karya komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak tertentu 4. Clarity: Kemampuan huruf- 	20

		huruf dalam karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh pengamat yang dituju	
--	--	--	--

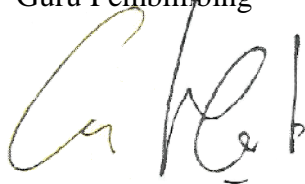
2) Soal kedua

1. Membuat bentuk tipografi sesuai dengan ide atau kreasi masing-masing siswa

Daftar Rekapitulasi Nilai

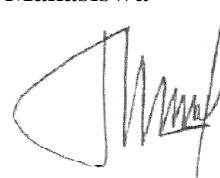
No.	Nama Siswa	Nilai		Nilai Total ((T*90)+(S*10))/100
		Tes Tertulis (T)	Sikap (S)	

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 8 Agustus 2014
Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021

Materi

SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA		
MODUL PENGOLAHAN CITRA DIGITAL		
Semester 1	Anatomi Font Huruf pada Tipografi	4 x 45 menit
Pertemuan 1		Tgl : 8 Agustus 2014

1. Tujuan

- a. Mampu mendiskripsikan pengertian tipografi
- b. Mampu menjelaskan sejarah tipografi
- c. Mampu mengidentifikasi bentuk huruf
- d. Mampu menjelaskan pengukuran dalam tipografi
- e. Mampu menjelaskan perkembangan huruf

2. Teori

a. Pengertian Tipografi

- 1) Tipografi (typography) menurut **Roy Brewer (1971)** dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (typeset), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada pada halaman cetak.
- 2) **Tipografi Menurut Stanley Marrison** “Tipografi dapat didefinisikan sebagai keterampilan mengatur bahan cetak secara baik dengan tujuan tertentu seperti mengatur tulisan, membagi-bagi ruang/spasi, dan menata/menjaga huruf untuk membantu secara maksimal agar pembaca memahami teks. Typography merupakan cara hemat untuk benar-benar membuat bermanfaat dan hanya secara kebetulan mencapai hasil estetis, oleh karena menikmati pola-pola, jarang sekali menjadi tujuan utama.”
- 3) Dalam buku “Tipografi Dalam Desain Grafis”, **Danton Sihombing** mengemukakan bahwa Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif (Sihombing, 2001: 58)
- 4) **Dendi Sudiana** berpendapat mengenai tipografi dalam buku “Pengantar Tipografi” bahwa gambar merupakan suatu unsur grafis yang paling mudah terbaca. Tetapi melalui kata-kata yang tersusun dari huruf demi huruflah yang menuntun pemahaman pembaca terhadap pesan atau gagasan. (Sudiana, 2001: 1)
- 5) Menurut **Idarmadi** Typografi adalah sebuah seni penggunaan jenis huruf. Dan adalah sebuah seni yang cukup rumit, apalagi kerumitannya ditambah dengan medium design web yang terbatas tetapi adalah element yang sangat penting dalam komunikasi dengan para pengunjung.

b. Sejarah Tipografi

Tipografi, sebagai salah satu metode yang menterjemahkan kata-kata menjadi bentuk atau gambaran sudah digunakan sejak jaman dahulu. Dimulai sejak awal jaman lukisan di gua (early cave drawing

age), dimana nenek moyang kita menggambarkan pengalaman mereka di dinding gua.

Pada awalnya, yang digunakan adalah pictogram, yaitu gambar yang mewakili bentuk benda yang dimaksud. Secara perlahan, berdasarkan asosiasi, beberapa pictogram berubah menjadi ideogram, yaitu simbol yang bentuknya tidak persis mewakili bentuk yang dimaksud sehingga dapat digunakan untuk berbagai arti. Ideogram berkembang sehingga mempunyai gaya penulisan yang tertentu dan mulai mewakili bunyi suara. Karena berkembangnya peradaban manusia, maka berkembang pula kosakata dan kepentingan untuk menyimpan data. Seiring dengan perkembangan tersebut, kecepatan dalam menulis juga berkembang sehingga bentuk individual simbol juga semakin sederhana dan abstrak.

Pada awal tahun 2800 sebelum Masehi, bangsa Sumaria telah mempunyai sistem menulis dengan formal, abstrak simbol, yang disebut cuneiform, yang kemudian menjadi basis daripada modern alphabet yang kita gunakan. Demikianlah simbol-simbol tersebut terus berkembang dan bertambah sesuai dengan bunyi suara, dan semakin abstrak bentuknya. Melalui gerakan penyebaran kekuasaan dan agama, bangsa Romawi juga menyebarkan sistem penulisan terutama untuk menyimpan peristiwa dan ceritera, dimana calligrafi menjadi populer dan berkembang. Kebutuhan membaca dan menulis juga semakin meningkat.

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglif pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus.

Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruhan Eropa. Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad 8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.

Saat ini tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya.

c. Bentuk Huruf

3) Menurut **James Craig** (dikutip Perdana,2007) huruf diklasifikasikan kedalam beberapa jenis, yaitu:

- a. **Roman**, pada awalnya adalah kumpulan huruf kapital seperti yang biasa ditemui di pilar dan prasasti Romawi, namun kemudian definisinya berkembang menjadi seluruh huruf yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku. Ciri huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah mengekspresikan organisasi dan intelektualitas, klasi, anggun, lemah gemulai.
- b. **Serif**, dengan ciri memiliki siripan di ujungnya. Selain membantu keterbacaan, siripan juga memudahkan saat huruf diukir ke batu.
- c. **Egyptian**, atau populer dengan sebutan slab serif. Cirinya adalah kaki/sirip/*serif* yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.
- d. **Sans Serif**, dengan ciri tanpa sirip/*serif*, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
- e. **Script**, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.
- f. **Miscellaneous**, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



Macam-macam jenis huruf menurut James Craig

4) Menurut Alexander Lawson

a. **Black Letter/Old English/Fraktur**

Desain karakter *Black Letter* dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya Gothic) dan Irlandia (gaya Celtic). Dituliskan menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat. Untuk menghemat media (kertas/kulit), karakter ditulis berhimpitan, sehingga hasil keseluruhannya berkesan gelap, berat dan hitam. Inilah awal mula istilah *Black Letter*. Ciri dari huruf ini yaitu memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, jarak antar huruf sangat sempit sehingga berkesan Gothic. Contoh : *Old English*.

b. **Humanist/Venetian**

Di Italia orang tidak menggunakan typeface bergaya *Black Letter*, melainkan Roman/Romawi kuno yang ruang kosongnya cukup banyak sehingga tulisan tampak lebih terang dan ringan, karenanyagaya Humanist mendapat julukan *White Letter*. Kelompok typeface ini diberi nama Humanist karena memiliki goresan lembut dan natural seperti tulisan tangan. Disebut juga Venetian karena jenis huruf Humanist pertama dibuat di Vanesia, Italia. Ciri dari jenis ini adalah memiliki kaki/sirip/serif yang patah, agak melengkung atau membulatdan kadang tidak rata. Kesan yang ditimbulkan adalah terang, ringan dan manusiawi. Contohnya : Centaur dan ITC.

c. **Old Style/Old Face/Garalde**

Old Style muncul pada abad 15, karakter ini masuk ke kelompok typeface lebih lancip, lebih kontras dan berkesan ringan, menjauhi bentuk-bentuk ukiran atau tulis tangan. Ciri-cirinya memiliki kaki/sirip/serif yang patah. Contohnya: Palatino dan Garamond.

d. **Transitional/Reales**

Gaya Transitional pertama diciptakan pada tahun 1692 oleh Philip Grandjean yang dinamakan Roman du Roi atau typeface Raja karena dibuat atas perintah Raja Louis XIV. Ciri huruf ini memiliki kaki/sirip/serif yang tajam dan lurus. Contoh : Times New Roman dan Century.

e. **Modern/Didone**

Typeface ini muncul pada abad 17 menuju era yang disebut Modern Age sehingga jenis huruf ini disebut modern. Ciri dari huruf ini memiliki kaki/sirip/serif yang patah. Contoh : Linotype Didot dan Bodoni.

f. **Slab Serif/Egyptian**

Cirinya adalah kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Contoh : Candida dan Clarendon.

g. **Sans Serif**

Kelompok Sans Serif dibagi menjadi 3 yaitu: Grotesque (Sans Serif muncul sebelum abad 20), Geometric (Memiliki bentuk yang geometris mendekati bentuk dasar), Humanist (Berkesan lebih natural dibandingkan dengan Grotesque dan Geometric). Jenis huruf ini tidak memiliki kaki/sirip/serif. Contoh: Helvetica dan Gill Sans

h. **Script dan Cursive**

Perbedaan Script dan Cursive terletak pada huruf kecilnya yang saling menyambung sedangkan Cursive tidak. Ciri-cirinya Brush Script dan Kunstler.

i. **Display/Decorative**

Display dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah. Jenis huruf ini yaitu memiliki kaki/sirip/serif yang sangat bervariasi dan dekoratif. Contoh : Bermuda dan Rosewood.

FRASKUN fraktur	HUMANIST humanist	OLD STYLE old style
TRANSITIONAL transitional	MODERN modern	SLAB SERIF slab serif
SANS SERIF sans serif	<i>SCRIPT</i> script	DISPLAY DECORATIVE

Jenis-jenis huruf menurut Alexander Lawson

Prinsip-prinsip pembuatan tipografi :

5. Legibility: Dapat dibaca
6. Readability: Memperhatikan hubungan dengan huruf lain
7. Visibility: Dapat terbaca dari jarak tertentu
8. Clarity: mudah dimengerti

d. Pengukuran dalam Tipografi

Tiga dasar pengukuran dalam tipografi adalah point (pt) untuk mengukur tinggi huruf, pica untuk mengukur panjang baris, dan unit untuk pengukuran dari lebar per satuan huruf serta jarak antar huruf.

1 pica : 12 pt

1 inch : 8 pica (1 inch = 2,359 cm)

1 inch : 72 pt

Pengukuran dalam tipografi adalah:

1) Jarak Antar huruf (Kerning)

Pengukuran jarak antar huruf (kerning), sistem ini tidak memiliki acuan pengukuran yang tetap, artinya unit memiliki nilai yang berbeda-beda, bergantung pada sistem yang digunakan.

Salah satu hal yang menentukan tingkat keterbacaan dalam susunan huruf menjadi suatu kata, dari kata menjadi kalimat, jarak antara huruf yang satu dengan lainnya merupakan faktor penting. Jenis huruf yang saling berdekatan, penentuan spasinya harus dipertimbangkan.

Kerning adalah istilah untuk jarak antar huruf dalam sebuah kata, kalimat, atau paragraf.

Tracking dapat diartikan pengaturan jarak antar huruf secara umum.

- Secara umum tingkat kerapatan *tracking* terbagi menjadi 5 jenjang, yaitu:

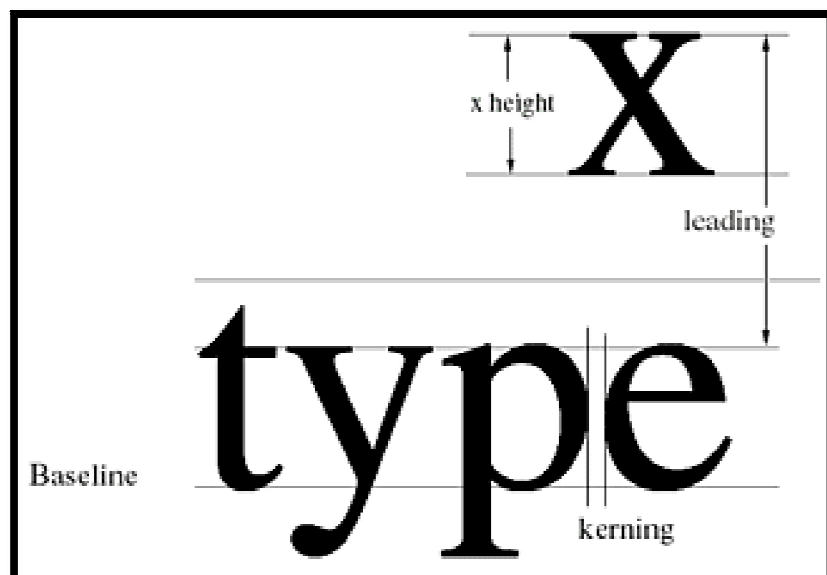
1. **VeryTight**
2. **Tight**
3. **Normal**
4. **Loose**
5. **Very loose**

2) Jarak Antarkata

Teknik tradisional yang digunakan untuk pengukuran ruang jarak antarkata adalah penyisipan potongan metal yang diletakkan di antara huruf yang satu dan yang lain. Potongan metal ini disebut quad. Sebuah quad berbentuk persegi empat yang merupakan kotak sebesar ukuran huruf. Quad memiliki satuan yang disebut sebagai em.

3) Jarak Antarbaris (Leading)

Pengukuran leading menggunakan metal yang disisipkan di antara baris. Besar kecilnya nilai leading tidak berpengaruh kepada besar kecil huruf, namun mempengaruhi kerapatan antarbaris (grayness).



e. Perkembangan Huruf

Huruf merupakan salah satu indikator pembeda antara masa awal sejarah dan prasejarah. Perkembangan huruf dimulai sejak SM, awalnya manusia menggunakan gambar untuk berkomunikasi. Bangsa Afrika dan Eropa mengawali pada tahun 3500-4000 SM dengan membuat lukisan di dinding gua.

Sekitar tahun 3100 SM, bangsa Mesir menggunakan piktogram sebagai simbol yang menggambarkan objek. Komunikasi terus berkembang dari piktogram menjadi ideograf, yaitu simbol yang merepresentasikan gagasan yang lebih kompleks serta konsep abstrak lain.

Sistem alfabet pertama yaitu Phoenician diperkenalkan pada tahun 1300 SM. Alfabet ini terdiri dari 23 simbol yang sangat sederhana dan terbatas hanya sebagai perwakilan unsur bunyi. Kemudian bangsa Yunani mengadaptasi sistem alfabet ini ke dalam struktur anatomi huruf yang lebih teratur dengan menerapkan unsur geometris. Pengembangan terpenting adalah penerapan pola membaca dari arah kiri ke kanan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SMK N 7 YOGYAKARTA
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

RPP Nomor	: 2
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Pengolahan Citra Digital
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Klasifikasi Huruf Font pada Tipografi
Pertemuan Ke-	: 2 dan 3
Alokasi Waktu	: 8 X 45 menit

W. 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, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya 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 menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

X. KOMPETENSI DASAR :

- 1.4 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.5 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.6 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.3 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
- 2.4 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil
- 3.2 Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi
- 4.2 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari

Y. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 2.1.2 Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran pengolahan citra digital
- 4.2.1 Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
- 4.2.2 Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 3.2.1 Menjelaskan karakteristik fisik huruf
- 3.2.2 Menjelaskan pedoman penggunaan huruf
- 3.2.3 Mengidentifikasi pemilihan huruf
- 3.2.4 Mengidentifikasi prinsip-prinsip perancangan tipografi

Z. TUJUAN PEMBELAJARAN :

9. Siswa dapat menjelaskan karakteristik fisik huruf
10. Siswa dapat menjelaskan pedoman penggunaan huruf
11. Siswa dapat mengidentifikasi pemilihan huruf
12. Siswa dapat mengidentifikasi prinsip-prinsip perancangan tipografi

AA. MATERI PEMBELAJARAN

9. Karakteristik fisik huruf (terlampir)
10. Pedoman penggunaan huruf (terlampir)
11. Pemilihan huruf (terlampir)
12. Prinsip-prinsip perancangan tipografi (terlampir)

BB. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik dan *problem based learning*

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab, praktik

CC. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN

e. Alat

- m. Laptop
- n. LCD proyektor
- o. White board
- p. Spidol

f. Bahan

- Slide presentasi Pengolahan Citra Digital

- Modul Pengolahan Citra Digital

DD. SUMBER BELAJAR

7. Internet :
 - h. Alex Xandra. *Tipografi*. Diakses tanggal 31 Juli 2014 dari <http://bertzzie.com/knowledge/desain-web-dasar/Tipografi.html>
 - i. Multimedia Satria. *Apa Itu Multimedia*. Diakses tanggal 31 Juli 2014 dari http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_tipografi.html
 - j. Siregar Dani. *Ilmu Dasar Tipografi dalam Desain Grafis: Pembagian Jenis dan Fungsinya*. Diakses pada tanggal 31 Juli 2014 dari http://www.danisiregar.com/2013/09/apa-tipografi-adalah-ilmu-desain-grafis-jenis-fungsi-sans-serif-font.html#.U9otkfl_u68
8. Buku/e-book :
 - f. Binanto Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : ANDI
 - g. Iswindarty peny. 2013. *Pengolahan Citra Digital 1 Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

EE. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
1	Pendahuluan	16. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 17. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 18. Melakukan presensi siswa 19. Melakukan apersepsi 20. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran karakteristik fisik huruf dan pedoman	10. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi 11. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 12. Memperhatikan guru dalam menerangkan	15 menit

		penggunaan huruf		
	Inti	<p>Mengamati</p> <p>Guru menerangkan materi. Guru menampilkan slide mengenai karakteristik fisik huruf dan pedoman penggunaan huruf lalu murid memperhatikan.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk membuat kelompok lalu berdiskusi sebentar mengenai karakteristik fisik huruf dan pedoman penggunaan huruf ➤ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan pengertian karakteristik fisik huruf dan pedoman penggunaan huruf ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk membuat font sesuai dengan kreasi atau kreatifitas mereka masing-masing dengan menggunakan CorelDRAW X5 	<p>Murid memperhatikan, mengamati modul maupun slide power point dan menanyakan hal – hal yang belum jelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu berpendapat mengenai karakteristik fisik huruf dan pedoman penggunaan huruf ➤ Membuat font 	150 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi karakteristik fisik huruf dan pedoman penggunaan huruf <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mempresentasikan tentang materi karakteristik fisik huruf dan pedoman penggunaan huruf ➤ Siswa mempresentasikan hasil didepan kelas 	
	Penutup	<p>10. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</p> <p>11. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</p> <p>12. Berdoa dan Salam penutup.</p>	<p>10. Mengulang kesimpulan bersama guru</p> <p>11. Memperhatikan</p> <p>12. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</p>	15 menit

Pertemuan	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
-----------	----------	--------------------	---------------

Ke-				
		Guru	Siswa	
2	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 3. Melakukan presensi siswa 4. Melakukan apersepsi 5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pemilihan huruf dan prinsip perancangan tipografi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi 2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 3. Memperhatikan guru dalam menerangkan 	15 menit
	Inti	<p>Mengamati</p> <p>➤ Guru menerangkan materi. Guru menampilkan slide mengenai pemilihan huruf dan prinsip perancangan tipografi lalu murid memperhatikan.</p> <p>Menanya</p> <p>➤ Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru mengenai pemilihan huruf dan prinsip</p>	<p>Murid memperhatikan, mengamati modul maupun slide power point dan menanyakan hal – hal yang belum jelas.</p> <p>➤ Mampu menjawab pertanyaan dari guru mengenai pemilihan huruf dan prinsip perancangan</p>	145 menit

		<p>perancangan tipografi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan pemilihan huruf dan prinsip perancangan tipografi ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk membuat desain cover novel dengan menggunakan CorelDRAW X5 ➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi pemilihan huruf dan prinsip perancangan tipografi <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa mempresentasikan sedikit tentang gambar yang terkandung dalam desain cover buku yang telah dibuat 	<p>tipografi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu membuat desain cover novel menggunakan CorelDRAW X5 ➤ Mempresentasikan tentang materi pemilihan huruf dan prinsip perancangan tipografi ➤ Siswa mempresentasikan hasil tempat duduk 	
--	--	---	--	--

		➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa	masing-masing	
	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari. 2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya 3. Berdoa dan Salam penutup. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulang kesimpulan bersama guru 2. Memperhatikan 3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru. 	20 menit

FF. PENILAIAN HASIL BELAJAR

7. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis

8. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang di nilai	Hasil penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Sikap j. Terlibat aktif dalam pembelajaran k. Bekerjasama dalam diskusi l. Toleran terhadap hasil dari diskusi				
2.	Pengetahuan l. Menjelaskan tentang karakteristik fisik huruf m. Menjelaskan tentang pedoman penggunaan huruf n. Menjelaskan tentang pemilihan huruf				

	o. Menjelaskan tentang prinsip perancangan tipografi				
3.	Ketrampilan n. Membuat kesimpulan tentang karakteristik fisik huruf o. Membuat kesimpulan tentang pedoman penggunaan huruf p. Membuat kesimpulan tentang pemilihan huruf q. Membuat kesimpulan tentang prinsip perancangan tipografi r. Membuat font s. Membuat cover novel				
Jumlah					

Keterangan :

- K (Kurang) : 0 s/d 59
C (Cukup) : 60 s/d 69
B (Baik) : 70 s/d 79
SB (Sangat Baik) : 80 s/d 100

GG. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Tes Tertulis :

1) Pertemuan Pertama

- Setiap kelompok di beri lembar tugas kelompok dimana setiap kelompok diberikan tugas untuk berdiskusi mengenai karaktarestik dan pedoman penggunaan huruf.
- Membuat font (sesuai dengan kreativitas masing-masing siswa) dengan menggunakan CorelDRAW X5.

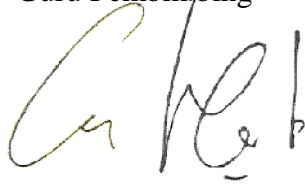
2) Soal Pertemuan kedua

- Menjawab kuis dari guru mengenai bagaimana pemilihan huruf yang benar dan prinsip-prinsip perancangan tipografi
- Membuat cover novel dengan menggunakan CorelDRAW X5

Daftar Rekapitulasi Nilai

No.	Nama Siswa	Nilai		Nilai Total ((T*90)+(S*10))/100
		Tes Tertulis (T)	Sikap (S)	

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 26 Agustus 2014

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayurianty
NIM. 11520241021

Materi

SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA		
MODUL PENGOLAHAN CITRA DIGITAL		
Semester 1	Klasifikasi huruf font pada tipografi	4 x 45 menit
Pertemuan 2 dan 3		Tgl : 29 Agustus 2014

3. Tujuan

- f. Siswa mampu menjelaskan karakteristik fisik huruf
- g. Siswa mampu mengidentifikasi pedoman penggunaan huruf
- h. Siswa mampu menjelaskan pemilihan huruf
- i. Siswa mampu menjelaskan prinsip perancangan tipografi

4. Teori

f. Karakteristik fisik huruf

Karakteristik huruf merupakan watak atau kekhasan huruf dari A-Z. Huruf dapat dikembangkan, berakar pada bentuk dasarnya (reguler) tetapi tetap memiliki kesinambungan bentuk. Pengembangan sebenarnya dapat menimbulkan perbedaan tampilan yang pada dasarnya dapat mengubah tiga dimensi, yaitu berat, proporsi, dan kemiringan.

1) Berat

Perubahan berat struktur bentuk dasar huruf terletak pada perbandingan antara tinggi huruf dengan lebar stroke. Dari beratnya, huruf dikelompokkan menjadi tiga, yaitu light, regular, dan bold.

2) Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan antara huruf tercetak dengan lebar dari huruf itu sendiri. Pembagiannya adalah condensed, regular, dan extended.

3) Kemiringan

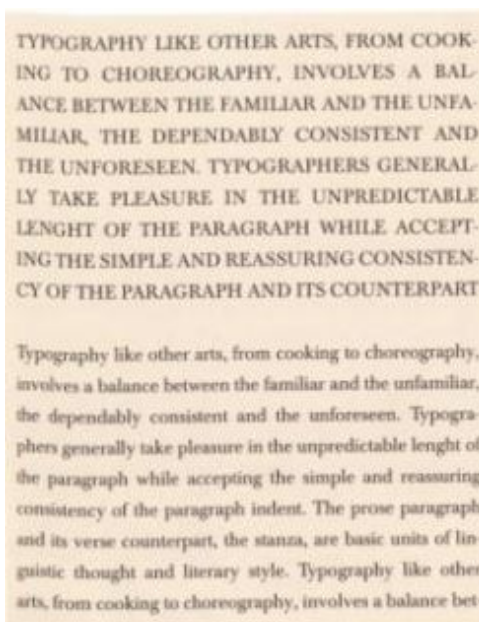
Sudut kemiringan huruf dari posisi semula (posisi vertikalnya) dikenal dengan istilah jenis huruf italic, untuk memberi penekanan terhadap kata penting maupun kata asing yang tidak terlalu panjang

g. Pedoman dan pemilihan penggunaan huruf

LEGIBILITY yaitu Kualitas pada huruf membuat huruf tersebut mudah untuk dibaca

Tulisan yang ditulis dengan huruf besar kecil (Sentences case) akan lebih nyaman dibaca. Tulisan yang keseluruhannya dicetak dengan huruf besar semua (UPPERCASE) terasa akan lebih cepat melelahkan mata.

Dibawah ini contoh perbandingan antara UPPERCASE dan Sentence case



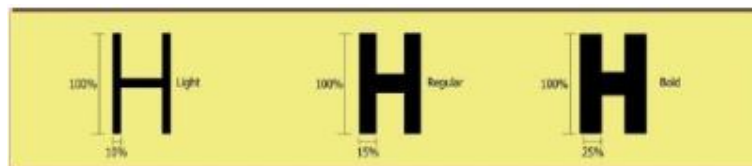
Interval ruang antar huruf atau kata memiliki dampak sangat berarti terhadap legibility. Susunan huruf yang terlalu rapat akan mengaburkan bentuk huruf sedangkan susunan huruf yang terlalu renggang akan sangat mempengaruhi kecepatan membaca.



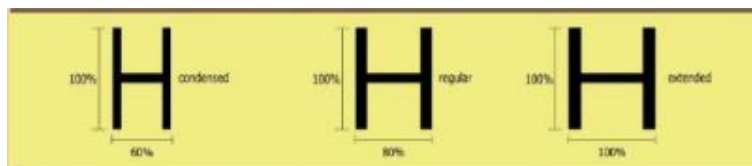


Interval ruang antar baris juga harus diperhatikan, karena dapat membantu kecepatan dan kenyamanan membaca. Bila interval ruang terlalu sempit atau terlalu besar akan memakan waktu lebih lama bagi mata dalam menemukan atau menyambung baris kata selanjutnya.

Tulisan yang panjang sebaiknya dicetak dengan menggunakan huruf dari kelompok berat *reguler*. Huruf bold juga dapat memberi kesan masif terhadap ruang.



Contoh Berat



Contoh Proporsi

Huruf yang digunakan untuk judul disebut dengan display type, ukurannya minimum 14 pt. Sedangkan kalau lebih kecil dari 14 pt itu disebut text type. Untuk tulisan yang panjang, apabila huruf dicetak terlalu kecil maka akan cepat melelahkan mata atau susah dibaca, dan apabila dicetak terlalu besar akan mengganggu estetika rancangan.

Apabila memilih huruf maka kita harus melihat kita akan membuat karakter apa, apakah karakter anggun atau kuat dll.



Contoh gambar disamping untuk fontnya menggambarkan kesan action dan kuat.

Kesimpulannya Pedoman penggunaan huruf dan pemilihan huruf dapat dilihat dari besar kecilnya huruf seperti UPPERCASE, Sentence case dll. Selain itu jga dilihat dari interval ruang antar huruf ataupun antar kata, apabila intervalnya kekecilan ataupun kebesaran akan mengganggu pembaca dalam membaca. Yang perlu diperhatikan lainnya adalah berat suatu huruf, apabila huruf dalam sebuah bacan itu menggunakan bold maka memberi kesan memenuhi ruang bacaan.

h. Prinsip perancangan tipografi

Proyek multimedia adalah proyek yang melibatkan obyek multimedia di dalamnya, yaitu teks, image, animasi, suara, video dan interaktivitas. Proyek multimedia menghasilkan informasi yang menggunakan berbagai cara untuk menyajikannya.

Berikut adalah empat tahap dasar dalam suatu proyek multimedia :

1) Perencanaan dan pembiayaan

Suatu proyek selalu diawali dengan suatu gagasan atau kebutuhan yang disaring dengan membuat garis besar atas pesan dan tujuannya. Identifikasi bagaimana Anda akan membuat setiap pesan dan tujuan tersebut bekerja dalam sistem yang dibuat. Sebelum Anda mulai mengembangkannya, rencanakan keterampilan menulis, seni grafis, musik, video, dan kemampuan multimedia lain apa yang diperlukan.

2) Desain dan produksi:

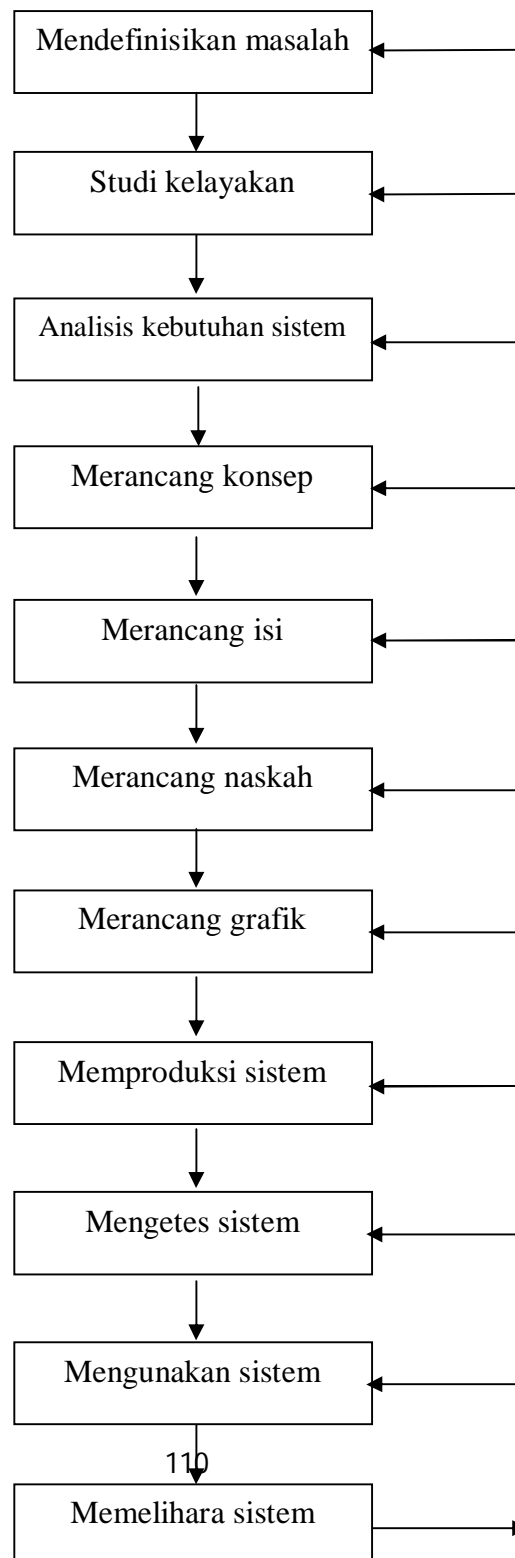
Lakukan setiap rencana. yang dibuat untuk membuat produk jadi. Selama proses ini, mungkin akan terjadi banyak siklus umpan balik dengan klien sampai klien merasa puas.

3) Pengujian

Selalu lakukan pengujian terhadap program Anda untuk memastikan bahwa mereka sudah sesuai dengan tujuan proyek Anda, proyek multimedia bekerja sesuai platform pengiriman yang diinginkan dan sesuai keperluan klien atau pengguna akhir.

4) Pengiriman

Kemas kemudian kirimkan proyek ke pengguna akhir. Sementara itu, pengembangan sistem multimedia harus mengikuti 11 (sebelas) tahapan, yaitu



- 1) Mendefinisikan masalah
Mendefinisikan masalah sistem adalah hal yang pertama yang dilakukan oleh seorang analis sistem
- 2) Studi kelayakan
Hal kedua yang dilakukan analis sistem adalah studi kelayakan, apakah pengembangan sistem multimedia layak diteruskan atau tidak.
- 3) Analisis kebutuhan sistem
Menganalisis maksud, tujuan dan sasaran sistem merupakan hal yang dilakukan pada tahap ini.
- 4) Merancang konsep
Pada tahap ini, analisis sistem terlibat dengan user untuk merancang konsep yang menentukan keseluruhan pesan dan isi dari aplikasi yang akan dibuat.
- 5) Merancang isi
Merancang isi meliputi mengevaluasi dan memilih daya tarik pesan, gaya dalam mengeksekusi pesan, nada dalam mengeksekusi pesan dan kata dalam mengeksekusi pesan.
- 6) Merancang naskah
Merancang naskah merupakan spesifikasi lengkap dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia.
- 7) Merancang grafik
Dalam merancang grafik, analis memilih grafik yang sesuai dengan dialog.
- 8) Memproduksi sistem
Dalam tahap ini, komputer mulai digunakan secara penuh, untuk merancang sistem, dengan menggabungkan ketujuh tahap yang telah dilakukan.
- 9) Mengetes sistem
Pengetesan merupakan langkah setelah aplikasi multimedia selesai dirancang.
- 10) Menggunakan sistem
Implementasi sistem multimedia dipahami sebagai sebuah proses apakah sistem multimedia mampu beroperasi dengan baik.
- 11) Memelihara sistem
Setelah sistem digunakan, maka sistem akan dievaluasi oleh user untuk diputuskan apakah sistem yang baru sesuai dengan tujuan semula dan diputuskan apakah ada revisi atau modifikasi.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SMK N 7 YOGYAKARTA
PAKET KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

RPP Nomor	: 3
Nama Sekolah	: SMK Negeri 7 Yogyakarta
Program Studi Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Pengolahan Citra Digital
Kelas / Semester	: XI / 1
Materi Pokok	: Membuat Desain Teks
Pertemuan Ke-	: 4,5 dan 6
Alokasi Waktu	: 12 X 45 menit

HH. 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, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya 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 menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

II. KOMPETENSI DASAR :

- 1.7 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.8 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.9 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.5 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
- 2.6 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil
- 3.3 Memahami cara membuat desain teks
- 4.3 Membuat desain teks untuk keperluan tertentu

JJ. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 2.1.3 Berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran pengolahan citra digital
- 4.2.3 Bekerjasama untuk mencari pemecahan dalam kegiatan kelompok
- 4.2.4 Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 3.3.1 Menjelaskan tata letak berbagai unsur grafis
- 3.3.2 Menjelaskan unsur-unsur estetika
- 3.3.3 Mengidentifikasi elemen-elemen grafis
- 3.3.4 Mengidentifikasi prinsip-prinsip desain

KK. TUJUAN PEMBELAJARAN :

13. Siswa dapat menjelaskan tata letak berbagai unsur grafis
14. Siswa dapat menjelaskan unsur-unsur estetika
15. Siswa dapat mengidentifikasi elemen-elemen grafis
16. Siswa dapat mengidentifikasi prinsip-prinsip desain

LL. MATERI PEMBELAJARAN

13. Tata letak berbagai unsur grafis (terlampir)
14. Unsur-unsur estetika huruf (terlampir)
15. Elemen-elemen grafis (terlampir)
16. Prinsip-prinsip desain (terlampir)

MM. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran : pendekatan saintifik dan *problem based learning*

Model pembelajaran : Kooperatif

Metode : Ceramah, diskusi, penugasan, tanya jawab, praktik

NN. ALAT/BAHAN PEMBELAJARAN

g. Alat

- q. Laptop
- r. LCD proyektor
- s. White board
- t. Spidol

h. Bahan

- Slide presentasi Pengolahan Citra Digital

- Modul Pengolahan Citra Digital

OO. SUMBER BELAJAR

9. Internet :
 - k. Hakim Lukmanul. *Tata Letak (LAYOUT)*. Diakses tanggal 8 September 2014 dari <http://loekmanulkim.wordpress.com/2012/03/19/tata-letak-layout/>
 - l. Mister Desain. *Belajar Desain*. Diakses tanggal 8 September 2014 dari <http://halamadrid6661.blogspot.com/2013/12/elemen-dasar-desain-grafis-tata-letak.html>
10. Buku/e-book :
 - h. Binanto Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : ANDI
 - i. Iswindarty peny. 2013. *Pengolahan Citra Digital 1 Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

PP. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
1	Pendahuluan	21. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 22. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 23. Melakukan presensi siswa 24. Melakukan apersepsi 25. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran tata letak berbagai unsur grafis dan unsur-unsur estetika	13. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi 14. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 15. Memperhatikan guru dalam menerangkan	15 menit
	Inti	Mengamati Guru menerangkan	Murid memperhatikan,	

		<p>materi. Guru menampilkan slide mengenai tata letak berbagai unsur grafis dan unsur-unsur estetika lalu murid memperhatikan.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk membuat kelompok lalu berdiskusi sebentar mengenai tata letak berbagai unsur grafis dan unsur-unsur estetika ➤ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan tata letak berbagai unsur grafis dan unsur-unsur estetika ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk membuat kelompok lalu berdiskusi tentang tata letak berbagai unsur grafis dan unsur-unsur estetika ➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk 	<p>mengamati modul maupun slide power point dan menanyakan hal – hal yang belum jelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu berpendapat mengenai tata letak berbagai unsur grafis dan unsur-unsur estetika ➤ Mampu berdiskusi mengenai tata letak berbagai unsur grafis dan unsur-unsur estetika ➤ Mempresentasi kan tentang 	<p>150 menit</p>
--	--	--	---	------------------

		<p>menyimpulkan dari materi tata letak berbagai unsur grafis dan unsur-unsur estetika</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa 	<p>materi tata letak berbagai unsur grafis dan unsur-unsur estetika</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mempresentasikan hasil didepan kelas 	
	Penutup	<p>13. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</p> <p>14. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</p> <p>15. Berdoa dan Salam penutup.</p>	<p>13. Mengulang kesimpulan bersama guru</p> <p>14. Memperhatikan</p> <p>15. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</p>	15 menit

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
		Guru	Siswa	
2	Pendahuluan	<p>6. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku)</p> <p>7. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan</p>	<p>4. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa</p>	15 menit

		<p>pembelajaran</p> <p>8. Melakukan presensi siswa</p> <p>9. Melakukan apersepsi</p> <p>10. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran elemen-elemen grafis</p>	<p>presensi</p> <p>5. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran</p> <p>6. Memperhatikan guru dalam menerangkan</p>	
	Inti	<p>Mengamati</p> <p>➤ Guru menerangkan materi. Guru menampilkan slide mengenai elemen-elemen grafis lalu murid memperhatikan.</p> <p>Menanya</p> <p>➤ Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru mengenai elemen-elemen grafis</p> <p>➤ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan elemen-elemen grafis</p> <p>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</p> <p>Mengeksplorasi</p> <p>➤ Meminta siswa membuat kelompok untuk</p>	<p>Murid memperhatikan, mengamati modul maupun slide power point dan menanyakan hal – hal yang belum jelas.</p> <p>Mampu menjawab pertanyaan dari guru mengenai elemen-elemen grafis</p> <p>➤ Mampu membuat rancangan desain</p>	145 menit

		<p>membuat rancangan desain menggunakan elemen-elemen grafis</p> <p>➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa.</p> <p>Mengasosiasi</p> <p>➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi elemen-elemen grafis</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>➤ Meminta siswa mempresentasikan tentang rancangan desain menggunakan elemen-elemen grafis</p> <p>➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</p>	<p>menggunakan elemen-elemen grafis</p> <p>➤ Mempresentasikan tentang materi elemen-elemen grafis</p> <p>➤ Siswa mempresentasikan hasil didepan kelas</p>	
	Penutup	<p>4. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</p> <p>5. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</p> <p>6. Berdoa dan Salam</p>	<p>4. Mengulang kesimpulan bersama guru</p> <p>5. Memperhatikan</p> <p>6. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</p>	20 menit

		penutup.		
--	--	----------	--	--

Pertemuan Ke-	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi waktu
		Guru	Siswa	
3	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan sarana dan media (laptop, viewer, buku) 2. Memberikan salam pembuka dan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran 3. Melakukan presensi siswa 4. Melakukan apersepsi 5. Menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran prinsip-prinsip desain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa merespon salam dari guru dan salah satu siswa memimpin doa, berdoa bersama dan menjawab kondisinya. Siswa presensi 2. Siswa termotivasi dan siap menerima materi pelajaran 3. Memperhatikan guru dalam menerangkan 	15 menit
	Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menerangkan materi. Guru menampilkan slide mengenai prinsip-prinsip desain lalu murid memperhatikan. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari guru mengenai prinsip-prinsip desain ➤ Guru memberikan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Murid memperhatikan, mengamati modul maupun slide power point dan menanyakan hal – hal yang belum jelas. ➤ Mampu menjawab pertanyaan dari guru mengenai prinsip-prinsip 	145 menit

		<p>kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal – hal yang berkaitan dengan prinsip-prinsip desain</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa membuat kelompok untuk membuat rancangan desain minggu kemarin dipindah ke CorelDRAW X5 ➤ Mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan siswa. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa untuk menyimpulkan dari materi prinsip-prinsip desain <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Meminta siswa mempresentasikan tentang rancangan desain menggunakan prinsip-prinsip desain ➤ Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa 	<p>desain</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mampu membuat rancangan desain minggu kemarin dipindah ke CorelDRAW X5 ➤ Mempresentasikan tentang materi prinsip-prinsip desain ➤ Siswa mempresentasikan hasil didepan kelas 	
--	--	--	--	--

	Penutup	<p>1. Guru mengarahkan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran, dengan membuat kesimpulan bersama dari materi yang dipelajari.</p> <p>2. Menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan berikutnya</p> <p>3. Berdoa dan Salam penutup.</p>	<p>1. Mengulang kesimpulan bersama guru</p> <p>2. Memperhatikan</p> <p>3. Berdoa bersama dan menjawab salam dari guru.</p>	20 menit
--	---------	---	--	----------

QQ. PENILAIAN HASIL BELAJAR

9. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis

10. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang di nilai	Hasil penilaian			
		K	C	B	SB
1.	<p>Sikap</p> <p>m. Terlibat aktif dalam pembelajaran</p> <p>n. Bekerjasama dalam diskusi</p> <p>o. Toleran terhadap hasil dari diskusi</p>				
2.	<p>Pengetahuan</p> <p>p. Menjelaskan tentang tata letak berbagai unsur grafis</p> <p>q. Menjelaskan tentang unsur-unsur estetika</p> <p>r. Menjelaskan tentang elemen-elemen grafis</p> <p>s. Menjelaskan tentang prinsip-prinsip desain</p>				
3.	<p>Ketrampilan</p> <p>t. Membuat kesimpulan tentang tata letak berbagai unsur grafis</p> <p>u. Membuat kesimpulan tentang unsur-</p>				

	unsur estetika				
	v. Membuat kesimpulan tentang elemen-elemen grafis				
	w. Membuat kesimpulan tentang prinsip-prinsip desain				
Jumlah					

Keterangan :

- K (Kurang) : 0 s/d 59
 C (Cukup) : 60 s/d 69
 B (Baik) : 70 s/d 79
 SB (Sangat Baik) : 80 s/d 100

RR. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Tes Tertulis :

3) Soal Pertemuan Pertama

- a) Berdiskusi mengenai tata letak berbagai unsur grafis dan unsur-unsur estetika
 b) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas

4) Soal Pertemuan kedua

- a) Merancang desain menggunakan elemen-elemen grafis dengan menggunakan manual atau tangan
 b) Setiap kelompok mempresentasikan tugasnya ke depan kelas

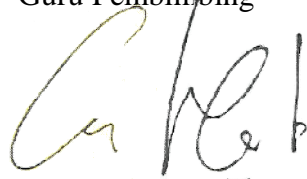
5) Soal Pertemuan kedua

- a) Memindah rancangan desain tugas minggu lalu dari desain tangan (manual) ke desain komputer dengan menggunakan CorelDRAW X5
 b) Setiap kelompok mengumpulkan ke guru

Daftar Rekapitulasi Nilai

No.	Nama Siswa	Nilai		Nilai Total ((T*90)+(S*10))/100
		Tes Tertulis (T)	Sikap (S)	

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki,S.Pd
 NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 8 September 2014
 Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
 NIM. 11520241021

Materi

SMK NEGERI 7 YOGYAKARTA		
MODUL PENGOLAHAN CITRA DIGITAL		
Semester 1	Klasifikasi huruf font pada tipografi	4 x 45 menit
Pertemuan 4,5 dan 6		Tgl : 29 Agustus 2014

5. Tujuan

- j. Siswa mampu menjelaskan tata letak berbagai unsur grafis
- k. Siswa mampu menjelaskan unsur-unsur estetika
- l. Siswa mampu mengidentifikasi elemen-elemen grafis
- m. Siswa mampu mengidentifikasi prinsip-prinsip desain

6. Teori

i. Tata Letak Berbagai Unsur Grafis

Dalam dunia grafis terutama di bidang periklanan dikenal istilah *layout*. *Layout* adalah sebuah sket rancangan awal untuk menggambarkan organisasi unsur-unsur komunikasi grafis yang akan disertakan. Usaha menyusun, menata dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, warna dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, persuasif, menarik, dan mendukung pencapaian tujuan secara cepat dan tepat dikenal dengan istilah tata letak.

Bob Cotton dalam buku *The Guide to Graphic Design* (1990:52) menyebutkan bahwa dalam proses desain, setelah didapatkan gagasan kemudian dilanjutkan dengan pembuatan bentuk sketsa awal (*thumbnail design*) yang kemudian dikembangkan lagi ke dalam serangkaian gambar alternatif.

Menurut Freddy Adiono Basuki juga membagi tahapan tata letak menjadi tiga, yaitu :

- 1) Membuat tata letak miniature atau sketsa kecil (*thumbnail*), merupakan tahap perancangan dalam menentukan komposisi unsur-unsur yang akan ditempatkan. Visualisasinya masih berupa sket kolom teks dan kolom gambar.
- 2) Membuat tata letak kasar (*abrupt lay out*), merupakan tahapan rancangan

yang sudah berwujud gambar dan teks

- 3) Membuat tata letak komprehensif, merupakan tahapan rancangan dimana keseluruhan unsur sudah disusun dengan baik dan benar yang sudah siap cetak.

Komposisi Tata Letak

Komposisi (*composition*) adalah usaha untuk mendapatkan keseimbangan bentuk dalam mengorganisasikan unsur-unsur terpenting dalam penciptaan karya seni dan atau media komunikasi grafis yang harmonis, komunikatif, dan persuasif. Kaidah-kaidah komposisi yang harus diketahui adalah :

- a) Proporsi (*proportion*), merupakan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang tepat antara panjang dan lebar antara gambar dengan bidang gambar.
- b) Keseimbangan (*balance*), yaitu kesamaan dari unsur-unsur tertentu yang berlawanan ataupun bertentangan. Dalam bidang desain, yaitu suatu keadaan ketika di semua bagian pada karya tidak ada yang lebih terbebani, atau di semua bagian bebannya sama sehingga akan membawa rasa tenang dan enak dilihat.
- c) Irama atau ritme, yaitu adanya pengulangan dan gerakan yang ajek, teratur, terus menerus, yang bisa divisualisasikan dengan garis, tekstur, bidang, bentuk, maupun warna.
- d) Kesatuan (*unity*), artinya seluruh unsur yang dipergunakan harus saling berhubungan dengan baik, mengandung makna dan menarik. Beberapa hubungan tersebut antara lain hubungan kesamaan, hubungan kemiripan, hubungan keselarasan, hubungan keterikatan, hubungan keterkaitan dan hubungan kedekatan.
- e) Pusat perhatian (*focus of interest*), menyangkut peletakan unsur yang menjadi perhatian utama atau paling dominan untuk disampaikan. Misalnya judul, peletakannya bergantung kepada pertimbangan estetika, komunikatif, dan persuasif.
- f) Kontras (*contrast*), merupakan perbedaan keadaan unsur-unsur atau antara organisasi unsur yang dapat dicapai dengan perbedaan tinggirendah, panas-dingin warna, termasuk cerah dan suramnya

j. Unsur-unsur Estetika

Ketertarikan manusia kepada keindahan mendorong manusia mempelajari ilmu mengenai keindahan yang dikenal dengan istilah “estetika” yang dalam bahasa Yunani *Aesthesis*, berarti tanggapan atau pengawasan. Beberapa pendapat ahli tentang estetika :

- 1) Ilmu estetika adalah suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari dari apa yang disebut keindahan (A.M. Djelantik, 1999: 9)
- 2) Estetika adalah segala sesuatu dan kajian terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan seni. (Kattsoff, *Element of Philosophy* : 1953).
- 3) Estetika mempersoalkan hakikat keindahan alam dan karya seni, sedang filsafat seni mempersoalkan karya-karya seni atau benda seni atau artifak yang disebut seni. (Jakob Sumardjo, *Filsafat Seni* : 2000)
- 4) Estetika merupakan kajian filsafat keindahan dan juga keburukan (Jerome Stoniltz, *Encyclopedia Philosophy* : volume 1).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya estetika adalah ilmu yang mempelajari dan mempersoalkan keindahan suatu objek dari segi estetika.

Beberapa prasyarat agar subjek dapat menikmati keindahan untuk memperoleh pengalaman estetik penuh, yaitu :

- a) Kebutuhan pokok manusia terpenuhi.
Orang sibuk tidak dapat meluangkan waktu untuk menikmati keindahan, orang melarat bukan keadaan baik untuk menikmati keindahan. Demikian juga orang yang ada dalam keadaan serba terpenuhi juga sulit memperoleh keindahan (askesis).
- b) Pengalaman estetis yang berkembang dalam diri seseorang mendorong keinginan untuk merasakan pengalaman tersebut sekali lagi tanpa perbedaan dengan yang lama. Pengulangan ini harus bersifat tidak membosankan.
- c) Pengalaman, meskipun sudah berakhir, manusia berkeinginan untuk mengabadikan dalam bentuk karya (Ahmad Sachari, 1986)

Menurut A.M. Djelantik, unsur-unsur dari estetika ada tiga yaitu :

1. Wujud/rupa (*appereance*)
Menyangkut bentuk (unsur yang mendasar) dan susunan atau struktur.

2. Bobot/isi (*content/substance*)

Menyangkut apa yang dilihat dan dirasakan sebagai makna dari wujud, seperti suasana (*mood*), gagasan (*idea*) dan ibarat/pesan.

3. Penampilan/penyajian (*presentation*)

Menyangkut cara penyajian karya kepada pemerhati atau penikmat. Penampilan sangat dipengaruhi oleh bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), dan sarana/media (*medium*).

k. Elemen-elemen grafis

Elemen-elemen tersebut adalah :

1) Garis

Garis terdiri dari unsur titik yang memiliki peran untuk mendukung keindahan, keseimbangan dan harmoni. Setiap bentuk garis yang berbeda memiliki karakter yang berbeda. Secara umum orang lebih mengenal garis lurus, lengkung dan garis bersudut. Garis juga memiliki arah vertikal, horizontal, diagonal. Garis juga memiliki dimensi panjang, pendek, tipis, tebal. Garis dapat saling berhubungan satu sama lain membentuk apa yang dinamakan garis sejajar atau paralel, garis memancar atau garis berlawanan. Dalam media komunikasi visual, garis dapat menjadi pembatas kolom, memberi kesan tertentu dan menjadi pembatas antara unsur grafis satu dengan lainnya.

2) Bentuk atau shape

Bentuk atau shape juga diartikan form, terutama berkaitan dengan benda-benda dua dimensional. Sedangkan untuk benda “massa” sering dipergunakan untuk benda dua atau tiga dimensi. Bentuk benda sebenarnya didalamnya berisi garis-garis. Sebuah benda terdiri dari fill dan stroke. Stroke dapat juga disebut dengan garis tepi, membentuk kontur (*contour*) benda yang dapat mengidentifikasi bangun atau gerakan dari bentuk tersebut.

3) Tekstur

Tekstur menyangkut sifat dan kualitas fisik permukaan suatu benda, seperti kusam, mengkilap, kasar, halus, dapat diaplikasikan dalam desain. Tekstur terkait dengan indera penglihatan dan indera peraba. Intensitas dan arah cahaya dapat membentuk bayangan yang mempengaruhi jelas-tidaknya tekstur atau karena ilusi optis. Setiap benda memiliki sifat dan kualitas tekstur yang

berbeda-beda. Dalam penggunaannya tekstur disusun secara serasi dan kontras, namun tekstur yang kontras tampak lebih menonjol dan menarik. Dibutuhkan ketrampilan tersendiri untuk menggabungkan berbagai macam tekstur pada sebuah karya desain, karena belum ada aturan khusus untuk hal ini.

4) Ruang atau Space

Ruang adalah jarak antara atau daerah atau sekitar sesuatu. Memisahkan ruang atau *unifies*, *highlight*, dan memberikan mata visual istirahat.

Ruang dapat digunakan untuk:

- Memberikan mata visual istirahat
- Membuat hubungan antara unsur-unsur
- Sorot salah satu elemen
- Menaruh banyak spasi sekitar yang penting untuk memanggil perhatian kepadanya
- Membuat layout mudah untuk mengikuti
- Membuat tipe dibaca mungkin

5) Warna

Warna bisa mewakili emosi dari karya tersebut sehingga pesan dari karya tersebut bisa lebih mudah diterima oleh audience. Warna juga dapat digunakan untuk menyorot elemen penting dan utama seperti subheads, member sinyal di mana pembaca untuk melihat terlebih dahulu dan memprovokasi emosi.

Dalam dunia pendidikan, media komunikasi visual dapat difungsikan sebagai pemusat perhatian. Selain itu, proses kreatif dalam pembuatan media komunikasi visual, khususnya grafis, pemahaman karakter khusus dari setiap elemen grafis merupakan kebutuhan. Elemen tersebut adalah garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna. Elemen jika dikombinasikan dengan benar dan sistematis akan meningkatkan kualitas dalam perancangan media komunikasi visual.

1. Prinsip-prinsip desain

Ciri desain yang kreatif adalah dapat menarik perhatian pembaca, tulisan di dalamnya mudah dibaca dan dimengerti, informasi tulisan dilengkapi dengan informasi visual, dapat mengangkat intisari

tulisan tersebut dan dapat menceritakan suasana setempat dan perasaan orang yang bersangkutan.

Prinsip-prinsip desain menurut Stephen McElroy adalah :

1. Keseimbangan, artinya halaman harus tampil seimbang dan harmonis.
2. Penekanan, memberi pengertian bahwa tidak semua unsur grafis adalah sama pentingnya dan perhatian pembaca harus difokuskan pada titik fokus.
3. Irama, artinya pola yang diciptakan dengan mengulangi dan membuat variasi dari unsur grafis yang ada dan menggunakan ruangan diantaranya untuk memberikan kesan gerak.
4. Kesatuan, mengandung pengertian semua bagian dari unsur grafis bersatu pada dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai suatu kesatuan.

Sedangkan menurut Atisah Sipahelut (1991), lima prinsip desain yaitu :

1. Kesederhanaan, artinya apa yang disajikan adalah apa yang paling penting atau prinsipil sehingga tidak terkesan berlebihan.
2. Keselarasan, artinya ada kesesuaian antara bagian yang satu dengan lainnya.
3. Irama, mengandung arti adanya keselarasan yang baik dan dapat menimbulkan kesan gerak dimulai dari bagian unsur yang satu kepada unsur yang lain dalam suatu susunan komposisi.
4. Kesatupaduan, artinya karya dapat menghasilkan sebuah karya yang padu.
5. Keseimbangan, merupakan prinsip penting sebagai sentuhan akhir (finishing touch) yang memerlukan kepekaan perasaan dalam pembuatan komposisi.

Prinsip-prinsip desain menurut Artini adalah :

1. Keseimbangan, merupakan prinsip mendasar dari komposisi yang mudah diidentifikasi dan terlihat jelas. Keseimbangan memberikan kesan keteraturan.
2. Kekeragaman
Suatu usaha untuk menyusun berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain dalam satu komposisi

yang utuh agar nikmat dipandang. Serasi atau harmoni bisa dicapai dengan kesamaan arah, kesamaan bentuk dan bangun meskipun berbeda ukuran ataupun dengan tekstur yang bersifat sama. Keserasian bisa dicapai dengan berbagai variasi agar tidak membosankan.

3. Proporsi

Adalah perbandingan antara satu bagian objek dengan objek lain atau dengan keseluruhannya. Proporsi berbeda dengan skala. Proporsi sangat terkait dengan objek lain yang telah diketahui sebelumnya. Misalnya ukuran gambar yang serasi untuk newsletter jelas kurang proporsional untuk baliho.

4. Skala

Merupakan ukuran relatif dari suatu objek yang akan terlihat setelah dibandingkan dengan objek lainnya. Penggunaan skala dapat menciptakan keserasian dan kesatuan objek dalam desain. Skala biasanya dinyatakan dengan ukuran panjang dan lebar.

5. Irama atau Ritme

Terkait dengan kesan gerak yang ditimbulkan oleh pengulangan elemen. Di dalam pengulangannya desainer dapat memberikan aksentuasi atau penekanan tertentu. Ritme yang baik dapat memberikan kesan gerakan yang lembut dan berkesinambungan.

Jadi Prinsip-prinsip desain merupakan metode, cara-cara atau kaidah-kaidah menata desain untuk memperoleh karya atau desain yang artistik, bernilai seni, atau memiliki keindahan. Suatu desain dikatakan memiliki nilai seni manakala karya tersebut saat dianalisis mengandung nilai-nilai irama/keselarasan, dominasi/pusat perhatian, keseimbangan, kesatuan, dan proporsi.

KISI- KISI ULANGAN HARIAN

Mata Pelajaran : Desain Multimedia
 Kelas/Semester : XI Multimedia
 Ulangan Harian ke : 1
 Hari/ Tanggal : 25 Agustus 2014
 KKM : 75

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	BENTUK INSTRUMEN	JLM SOAL	NOMOR SOAL
1	3.1 Memahami etimologi multimedia	- Menjelaskan sejarah dan definisi Etimologi Multimedia - Menjelaskan manfaat multimedia - Menjelaskan tools dan penggunaannya	Essay	3 1 1	1,4,5 3 2

Yogyakarta, 25 Agustus 2014

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd

NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa,



Siswi Dwi Ayuriyanti

NIM. 11520241021

Jurusan : Multimedia
Mata Pelajaran: Desain Multimedia
Kelas : XI
Waktu : 90 menit

CLOSE BOOK

1. Apa pengertian dari istilah berikut ini:
 - a. Multimedia Interaktif
 - b. Multimedia Content Production
 - c. Multimedia Communication
2. Sebutkan tools-tools multimedia beserta kegunaannya.(Minimal 3)
3. Sebutkan manfaat multimedia dalam bidang :
 - a. Pendidikan
 - b. Kesehatan
 - c. Perindustrian
 - d. Penelitian
 - e. Komersial
4. Jelaskan sejarah singkat awal dikenalnya multimedia!
5. Sebutkan dan jelaskan media-media yang digunakan dalam multimedia content production dan multimedia communication. (Minimal 5)

SELAMAT MENGERJAKAN

Jurusan : Multimedia
Mata Pelajaran: Desain Multimedia
Kelas : XI
Waktu : 90 menit

CLOSE BOOK

1. Apa pengertian dari istilah berikut ini:
 - a. Multimedia Interaktif
 - b. Multimedia Content Production
 - c. Multimedia Communication
2. Sebutkan tools-tools multimedia beserta kegunaannya.(Minimal 3)
3. Sebutkan manfaat multimedia dalam bidang :
 - a. Pendidikan
 - b. Kesehatan
 - c. Perindustrian
 - d. Penelitian
 - e. Komersial
4. Jelaskan sejarah singkat awal dikenalnya multimedia!
5. Sebutkan dan jelaskan media-media yang digunakan dalam multimedia content production dan multimedia communication. (Minimal 5)

SELAMAT MENGERJAKAN

JAWABAN UJIAN DESAIN MULTIMEDIA

1. Apa pengertian dari istilah berikut ini:
 - a. Multimedia Interaktif : Multimedia yang pengguna akhir atau USER dapat mengontrol apa dan dalam hal apa urutan elemen multimedia dikirimkan.
 - b. Multimedia Content Production : Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (music, video, film, game, entertainment, dll) atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi.
 - c. Multimedia Communication : Multimedia adalah menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan internet untuk mempublikasikan/menyiarkan/mengkomunikasikan material advertising, *publicity, entertainment, news, education*, dll.
2. Sebutkan tools-tools multimedia beserta kegunaannya.(Minimal 3)
 - a. Macromedia Dreamweaver : mengedit web
 - b. Movie maker : mengedit video
 - c. Photoshop : mengedit foto/gambar dan embuatan efek
 - d. Corel draw : editing foto pada garis vektor
 - e. Winamp : suara atau lagu
3. Sebutkan manfaat multimedia dalam bidang :
 - a. Pendidikan : Dalam pendidikan, multimedia digunakan untuk memproduksi pelatihan berbasis computer dan buku referensi seperti ensiklopedia dan almanacs yang memungkinkan pengguna melalui serangkaian modul presentasi, teks tentang topik tertentu, dan gambar yang terkait dalam berbagai format informasi. Informal Edutainment adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan menggabungkan pendidikan dengan hiburan, terutama hiburan multimedia. Belajar teori dalam dekade terakhir telah berkembang dramatis karena pengenalan multimedia
 - b. Kesehatan : Dalam Pengobatan, dokter dapat dilatih dengan melihat virtual operasi atau mereka dapat mensimulasikan bagaimana tubuh

manusia yang terkena penyakit menular oleh virus dan bakteri dan kemudian mengembangkan teknik untuk mencegahnya.

- c. Perindustrian : Di sektor industri, multimedia digunakan sebagai cara untuk menyajikan informasi untuk membantu pemegang saham, rekan kerja dan atasan. Multimedia ini juga bermanfaat untuk memberikan pelatihan karyawan, periklanan dan penjualan produk di seluruh dunia hampir tak terbatas melalui web berbasis teknologi.
 - d. Penelitian : Dalam matematika dan penelitian ilmiah, multimedia dipakai terutama untuk modelling dan simulasi. Misalnya, seorang ilmuwan bisa melihat pada model molekular tertentu dari substansi dan memanipulasinya untuk tiba pada suatu zat baru. Perwakilan penelitian dapat ditemukan di jurnal seperti Journal of Multimedia.
 - e. Komersial : Presentasi yang menarik digunakan untuk menjaga perhatian dalam periklanan. Bisnis dan komunikasi seringkali dikembangkan oleh tim kreatif perusahaan untuk menawarkan menjual ide maupun dalam pelatihan dalam bentuk presentasi multimedia
4. Jelaskan sejarah singkat awal dikenalnya multimedia!

Suyanto (2003 : 19) menyatakan bahwa istilah multimedia berawal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup gerak, video, music dan mendramatisir cerita sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an, sejak permulaan tersebut hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada tahun 1994 diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan sistem multimedia dipasaran.

Lahirnya teknologi multimedia adalah hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunak. Kemampuan penyimpanan dan pengolahan gambar digital dalam belasan juta warna dengan resolusi tinggi serta reproduksi suara maupun video dalam bentuk digital, Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur - unsur gambar, suara, animasi serta video disatukan didalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan user.

Bila dibandingkan dengan informasi dalam bentuk teks (huruf dan angka) yang umumnya terdapat pada komputer saat ini, tentu informasi dalam bentuk multimedia yang dapat diterima dengan kedua indra penglihatan

manusia dalam bentuk yang sesuai dengan aslinya atau dalam dunia yang sesungguhnya (reality)

5. Sebutkan dan jelaskan media-media yang digunakan dalam multimedia content production dan multimedia communication. (Minimal 5)

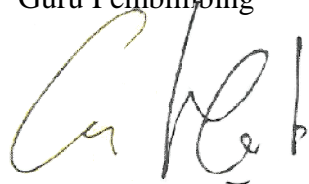
NILAI PENGETAHUAN

Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

Kelas/Semester : XI/1
Pertemuan : 1

Nomor		Nama Siswa	Nilai Tes Tertulis (T)(DISKUSI)
Urut	Induk		
1	137389	ADINDA NORAKRISNA FEBRIZA	70
2	137390	AISYAHANA SEPTIANI	70
3	137391	BELA BOGA SIYAMSARI	sakit
4	137392	BENEDICTA KRISTI RIANDISTA	70
5	137393	DENY NUGROHO IRIANTO	70
6	137394	DEVITA SUCI RAMADHANI	70
7	137395	EKA PRASASTI APRILIANTI	85
8	137396	FADILAH AL FIRDAUSI	85
9	137397	FAHDODI SETIADI KURNIAWAN	70
10	137398	FERINTA TRI ANANDA	70
11	137399	FREDY KRISNAWAN	85
12	137400	GALATRI OCTAVIDYA NINGTYAS	70
13	137401	HILDA PRADIPTA YUNIAR	85
14	137402	IKA SANTI	85
15	137403	LISTIA HANDAYANI	65
16	137404	MAYLIANAWATI	65
17	137405	MEGA DWI ASTUTI	85
18	137406	MUTIA KARISMA ARTA	85
19	137408	ODJIE DWIANTO	85
20	137409	RADEN ADHITYA BOBBY PRASETYO	sakit
21	137410	RAFIKA ELSA DAMAYANTI	85
22	137411	REASTUTI SETIANINGSIH	80
23	137412	RIFKA DEVITA SARI	70
24	137413	RIKA RAMADHANTI	70
25	137414	RINALDI ARMANSYAH	70
26	137415	RIZKI SURYA TRIATMAJA	85
27	137416	RUTH SABATINI	80
28	137417	SHERLYN OCTAVIA KOTEN	80
29	137418	TIANA RISKI	70
30	137419	TRY DEA AYU SUBEKTI	65
31	137420	WAHYU SIAMTI	70

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki,S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021

NILAI SIKAP

Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

Kelas/Semester : XI/1
Pertemuan : 1

Nomor		Nama Siswa	Nilai Sikap (S)
Urut	Induk		
1	137389	ADINDA NORAKRISNA FEBRIZA	80
2	137390	AISYAHANA SEPTIANI	80
3	137391	BELA BOGA SIYAMSARI	sakit
4	137392	BENEDICTA KRISTI RIANDISTA	80
5	137393	DENY NUGROHO IRIANTO	80
6	137394	DEVITA SUCI RAMADHANI	80
7	137395	EKA PRASASTI APRILIANTI	80
8	137396	FADILAH AL FIRDAUSI	80
9	137397	FAHDODI SETIADI KURNIAWAN	80
10	137398	FERINTA TRI ANANDA	80
11	137399	FREDY KRISNAWAN	80
12	137400	GALATRI OCTAVIDYA NINGTYAS	80
13	137401	HILDA PRADIPTA YUNIAR	80
14	137402	IKA SANTI	80
15	137403	LISTIA HANDAYANI	80
16	137404	MAYLIANAWATI	80
17	137405	MEGA DWI ASTUTI	80
18	137406	MUTIA KARISMA ARTA	80
19	137408	ODJIE DWIANTO	80
20	137409	RADEN ADHITYA BOBBY PRASETYO	sakit
21	137410	RAFIKA ELSA DAMAYANTI	80
22	137411	REASTUTI SETIANINGSIH	80
23	137412	RIFKA DEVITA SARI	80
24	137413	RIKA RAMADHANTI	80
25	137414	RINALDI ARMANSYAH	80
26	137415	RIZKI SURYA TRIATMAJA	80
27	137416	RUTH SABATINI	80
28	137417	SHERLYN OCTAVIA KOTEN	80
29	137418	TIANA RISKI	80
30	137419	TRY DEA AYU SUBEKTI	80
31	137420	WAHYU SIAMTI	80

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki,S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021

NILAI PENGETAHUAN

Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

Kelas/Semester : XI/1
Pertemuan : 2

1	137389	ADINDA NORAKRISNA FEBRIZA	85
2	137390	AISYAHANA SEPTIANI	87
3	137391	BELA BOGA SIYAMSARI	80
4	137392	BENEDICTA KRISTI RIANDISTA	75
5	137393	DENY NUGROHO IRIANTO	
6	137394	DEVITA SUCI RAMADHANI	80
7	137395	EKA PRASASTI APRILIANTI	90
8	137396	FADILAH AL FIRDAUSI	90
9	137397	FAHDODI SETIADI KURNIAWAN	80
10	137398	FERINTA TRI ANANDA	75
11	137399	FREDY KRISNAWAN	75
12	137400	GALATRI OCTAVIDYA NINGTYAS	75
13	137401	HILDA PRADIPTA YUNJAR	75
14	137402	IKA SANTI	88
15	137403	LISTIA HANDAYANI	80
16	137404	MAYLIANAWATI	80
17	137405	MEGA DWI ASTUTI	85
18	137406	MUTIA KARISMA ARTA	75
19	137408	ODJIE DWIANTO	88
20	137409	RADEN ADHITYA BOBBY PRASETYO	78
21	137410	RAFIKA ELSA DAMAYANTI	75
22	137411	REASTUTI SETIANINGSIH	90
23	137412	RIFKA DEVITA SARI	75
24	137413	RIKA RAMADHANTI	75
25	137414	RINALDI ARMANSYAH	75
26	137415	RIZKI SURYA TRIATMAJA	79
27	137416	RUTH SABATINI	78
28	137417	SHERLYN OCTAVIA KOTEN	78
29	137418	TIANA RISKI	80
30	137419	TRY DEA AYU SUBEKTI	75
31	137420	WAHYU SIAMTI	90

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki,S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021

NILAI SIKAP

Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

Kelas/Semester : XI/1
Pertemuan : 2

1	137389	ADINDA NORAKRISNA FEBRIZA	80
2	137390	AISYAHANA SEPTIANI	80
3	137391	BELA BOGA SIYAMSARI	80
4	137392	BENEDICTA KRISTI RIANDISTA	80
5	137393	DENY NUGROHO IRIANTO	80
6	137394	DEVITA SUCI RAMADHANI	80
7	137395	EKA PRASASTI APRILIANTI	80
8	137396	FADILAH AL FIRDAUSI	80
9	137397	FAHDODI SETIADI KURNIAWAN	80
10	137398	FERINTA TRI ANANDA	80
11	137399	FREDY KRISNAWAN	80
12	137400	GALATRI OCTAVIDYA NINGTYAS	80
13	137401	HILDA PRADIPTA YUNIAR	80
14	137402	IKA SANTI	80
15	137403	LISTIA HANDAYANI	80
16	137404	MAYLIANAWATI	80
17	137405	MEGA DWI ASTUTI	80
18	137406	MUTIA KARISMA ARTA	80
19	137408	ODJIE DWIANTO	80
20	137409	RADEN ADHITYA BOBBY PRASETYO	80
21	137410	RAFIKA ELSA DAMAYANTI	80
22	137411	REASTUTI SETIANINGSIH	80
23	137412	RIFKA DEVITA SARI	80
24	137413	RIKA RAMADHANTI	80
25	137414	RINALDI ARMANSYAH	80
26	137415	RIZKI SURYA TRIATMAJA	80
27	137416	RUTH SABATINI	80
28	137417	SHERLYN OCTAVIA KOTEN	80
29	137418	TIANA RISKI	80
30	137419	TRY DEA AYU SUBEKTI	80
31	137420	WAHYU SIAMTI	80

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021

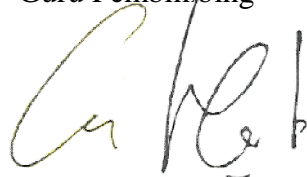
NILAI PENGETAHUAN

Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

Kelas/Semester : XI/1
Pertemuan : 4

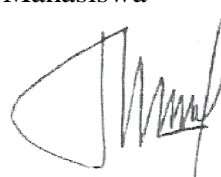
1	137389	ADINDA NORAKRISNA FEBRIZA	90
2	137390	AISYAHANA SEPTIANI	90
3	137391	BELA BOGA SIYAMSARI	90
4	137392	BENEDICTA KRISTI RIANDISTA	90
5	137393	DENY NUGROHO IRIANTO	90
6	137394	DEVITA SUCI RAMADHANI	90
7	137395	EKA PRASASTI APRILIANTI	90
8	137396	FADILAH AL FIRDAUSI	90
9	137397	FAHDODI SETIADI KURNIAWAN	90
10	137398	FERINTA TRI ANANDA	90
11	137399	FREDY KRISNAWAN	90
12	137400	GALATRI OCTAVIDYA NINGTYAS	90
13	137401	HILDA PRADIPTA YUNIAR	90
14	137402	IKA SANTI	90
15	137403	LISTIA HANDAYANI	90
16	137404	MAYLIANAWATI	90
17	137405	MEGA DWI ASTUTI	90
18	137406	MUTIA KARISMA ARTA	90
19	137408	ODJIE DWIANTO	90
20	137409	RADEN ADHITYA BOBBY PRASETYO	90
21	137410	RAFIKA ELSA DAMAYANTI	90
22	137411	REASTUTI SETIANINGSIH	90
23	137412	RIFKA DEVITA SARI	90
24	137413	RIKA RAMADHANTI	90
25	137414	RINALDI ARMANSYAH	90
26	137415	RIZKI SURYA TRIATMAJA	90
27	137416	RUTH SABATINI	90
28	137417	SHERLYN OCTAVIA KOTEN	90
29	137418	TIANA RISKI	90
30	137419	TRY DEA AYU SUBEKTI	90
31	137420	WAHYU SIAMTI	90

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki,S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayurianty
NIM. 11520241021

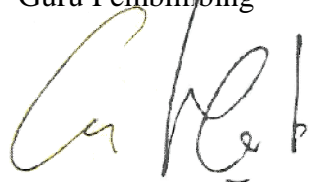
NILAI SIKAP

Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

Kelas/Semester : XI/1
Pertemuan : 4

1	137389	ADINDA NORAKRISNA FEBRIZA	80
2	137390	AISYAHANA SEPTIANI	80
3	137391	BELA BOGA SIYAMSARI	80
4	137392	BENEDICTA KRISTI RIANDISTA	80
5	137393	DENY NUGROHO IRIANTO	80
6	137394	DEVITA SUCI RAMADHANI	80
7	137395	EKA PRASASTI APRILIANTI	80
8	137396	FADILAH AL FIRDAUSI	80
9	137397	FAHDODI SETIADI KURNIAWAN	80
10	137398	FERINTA TRI ANANDA	80
11	137399	FREDY KRISNAWAN	80
12	137400	GALATRI OCTAVIDYA NINGTYAS	80
13	137401	HILDA PRADIPTA YUNIAR	80
14	137402	IKA SANTI	80
15	137403	LISTIA HANDAYANI	80
16	137404	MAYLIANAWATI	80
17	137405	MEGA DWI ASTUTI	80
18	137406	MUTIA KARISMA ARTA	80
19	137408	ODJIE DWIANTO	80
20	137409	RADEN ADHITYA BOBBY PRASETYO	80
21	137410	RAFIKA ELSA DAMAYANTI	80
22	137411	REASTUTI SETIANINGSIH	80
23	137412	RIFKA DEVITA SARI	80
24	137413	RIKA RAMADHANTI	80
25	137414	RINALDI ARMANSYAH	80
26	137415	RIZKI SURYA TRIATMAJA	80
27	137416	RUTH SABATINI	80
28	137417	SHERLYN OCTAVIA KOTEN	80
29	137418	TIANA RISKI	80
30	137419	TRY DEA AYU SUBEKTI	80
31	137420	WAHYU SIAMTI	80

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki,S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021

NILAI UJIAN

Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

Kelas/Semester : XI/1
Pertemuan : 3

Nomor		Nama Siswa	Nilai Ujian
Urut	Induk		
1	137389	ADINDA NORAKRISNA FEBRIZA	86
2	137390	AISYAHANA SEPTIANI	92
3	137391	BELA BOGA SIYAMSARI	87
4	137392	BENEDICTA KRISTI RIANDISTA	100
5	137393	DENY NUGROHO IRIANTO	84
6	137394	DEVITA SUCI RAMADHANI	97
7	137395	EKA PRASASTI APRILIANTI	77
8	137396	FADILAH AL FIRDAUSI	90
9	137397	FAHDODI SETIADI KURNIAWAN	80
10	137398	FERINTA TRI ANANDA	92
11	137399	FREDY KRISNAWAN	97
12	137400	GALATRI OCTAVIDYA NINGTYAS	93
13	137401	HILDA PRADIPTA YUNIAR	97
14	137402	IKA SANTI	84
15	137403	LISTIA HANDAYANI	85
16	137404	MAYLIANAWATI	97
17	137405	MEGA DWI ASTUTI	86
18	137406	MUTIA KARISMA ARTA	94
19	137408	ODJIE DWIANTO	76
20	137409	RADEN ADHITYA BOBBY PRASETYO	90
21	137410	RAFIKA ELSA DAMAYANTI	94
22	137411	REASTUTI SETIANINGSIH	77
23	137412	RIFKA DEVITA SARI	94
24	137413	RIKA RAMADHANTI	94
25	137414	RINALDI ARMANSYAH	76
26	137415	RIZKI SURYA TRIATMAJA	77
27	137416	RUTH SABATINI	82
28	137417	SHERLYN OCTAVIA KOTEN	100
29	137418	TIANA RISKI	86
30	137419	TRY DEA AYU SUBEKTI	82
31	137420	WAHYU SIAMTI	97

Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki,S.Pd
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021

F/751/WKS1/17

14-Oct-10

DATA PERBAIKAN PESERTA DIDIK

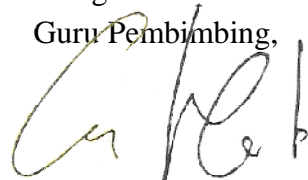
Mata Pelajaran : Desain Multimedia

Kelas/Semester : XI/ 1

Tahun Pelajaran : 2014 / 2015

NO	TANGGAL TES	SK / KD	JML PESDIK	JML PESDIK GAGAL	PESERTA DIDIK GAGAL (< KKM)			PERBAIKAN		NILAI AKHIR
					NO	NAMA	NILAI	Penugasan	Test	
1	1-Sep	Etimologi Multimedia	28	2	19	ODJIE DWIANTO	70		76	76
					25	RINALDI ARMANSYAH	73		76	76

Mengetahui :
Guru Pembimbing,

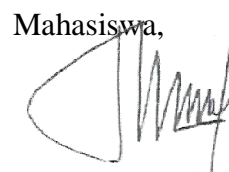


Wuryadi Basuki,S.Pd

NIP. 19751027 200801 1 005

Yogyakarta, 1 September 2014

Mahasiswa,



Siswi Dwi Ayuriyanti

NIM. 11520241021

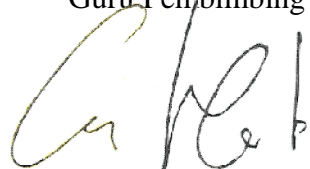
**PROGRAM PERBAIKAN
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Kelas / Program : XI / Multimedia
Materi Pokok : Etimologi Multimedia

NO	KOMPETENSI DASAR	KELOMPOK SISWA	TINDAKAN	KELOMPOK/INDIVIDU	WAKTU
1	Memahami etimologi multimedia	Siswa yang belum mencapai nilai KKM	Menambah pemahaman siswa	individu	1 September 2014
2.	Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	(75) saat ulangan harian	Remidi, mengerjakan tugas portofolio dengan soal yang sama saat ulangan		

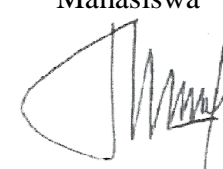
Yogyakarta, 8 September 2014

Mengetahui
Guru Pembimbing



Wuryadi Basuki, S.Pd.
NIP. 19751027 200801 1 005

Mahasiswa



Siswi Dwi Ayuriyanti
NIM. 11520241021

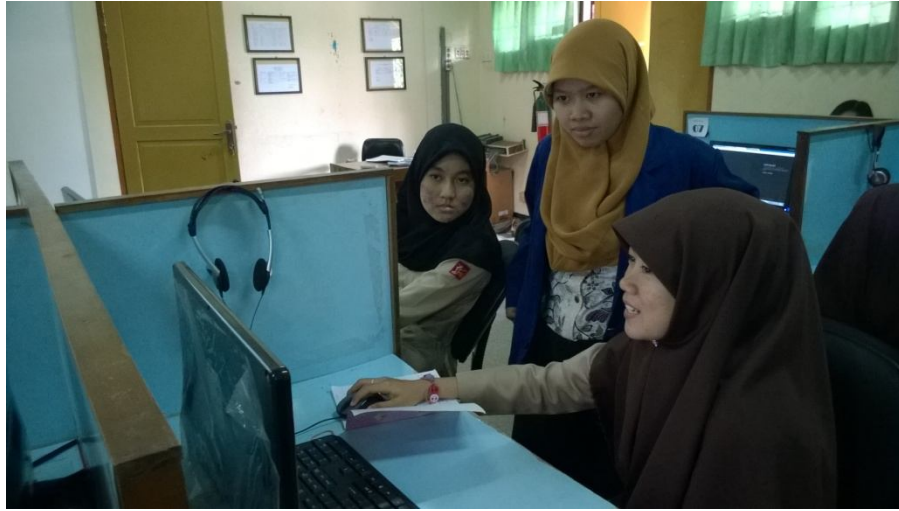
DOKUMENTASI PELAKSANAAN PPL



Pemberian penjelasan oleh Mahasiswa PPL tentang



Menanggapi siswa yang bertanya dan memberi pertanyaan untuk di jawab siswa



Memberi penjelasan kepada siswa cara membuat cover novel



Mengawasi siswa dalam mengerjakan tugas pembuatan cover novel di Laboratorium

KALENDER PENDIDIKAN SMA/MA/SMK
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

