

**LAPORAN KEGIATAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
PERIODE 1 JULI – 17 SEPTEMBER 2014
SMK NEGERI 1 GODEAN
Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman, DIY**

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan
dalam Menempuh Mata Kuliah PPL



Disusun Oleh :
Jahidatu Lis Silmi P'la Alhaq
11520244020

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

HALAMAN PENGESAHAN


Pengesahan Laporan Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Godean.

Nama : Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq
NIM : 11520244020
Fakultas / Program Studi : Fakultas Teknik / Pendidikan Teknik Informatika
Lokasi : SMK Negeri 1 Godean
Kowan, Sidoagung, Godean, Sleman, DIY
Telp./Fax (0274) 798274
Lama : 1 Juli – 17 September 2014

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Godean, mulai tanggal 1 Juli 2014 sampai 17 September 2014. Hasil dari kegiatan tersebut tercakup dalam naskah laporan ini.


Yogyakarta, 17 September 2014

Dosen Pembimbing PPL,


Totok Sukardiyono, M.T.

NIP. 19670930 199303 1 005

Guru Pembimbing,

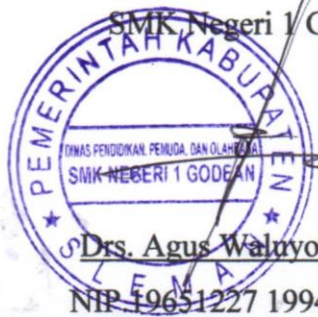

Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mengetahui,

Kepala Sekolah

SMK Negeri 1 Godean




Drs. Agus Waluyo, M.Eng.

NIP. 19651227 199412 1 002

Koordinator KKN-PPL

SMK Negeri 1 Godean


Drs. Agung Pribadi, M.Sc.

NIP. 19651005 199303 1 011

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Godean yang dilaksanakan pada tanggal 1 Juli s/d 17 September 2014 dan akhirnya penyusun dapat menyelesaikan laporan PPL ini.

Pelaksanaan PPL ini dapat terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar berkat kerjasama yang baik dari pihak-pihak yang terkait. Oleh karena, itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Rochmat Wahab, M. A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Kepala LPPMP Universitas Negeri DIY yang telah mengkoordinir PPL UNY 2014
3. Drs. Agus Waluyo, M. Pd, selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Godean
4. Drs. Agung Pribadi, M.Sc. selaku Koordinator KKN-PPL SMK Negeri 1 Godean
5. Totok Sukardiyono, M.T. selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL
6. Drs. Sihono selaku guru pembimbing PPL
7. Bapak/Ibu Guru dan Karyawan SMK Negeri 1 Godean
8. Siswa-siswi SMK Negeri 1 Godean
9. Orang tua penyusun yang selalu mendoakan dan memberi semangat
10. Rekan-rekan Tim PPL
11. Pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu

Penyusun menyadari bahwa laporan PPL ini masih banyak kekurangan sehingga jauh dari sempurna, oleh karena itu penyusun mengharapkan kritik dan saran agar laporan ini menjadi lebih baik.

Penyusun berharap, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 17 September 2014

Penyusun

Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM 11520244020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
ABSTRAK.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL.....	7
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL	12
A. Persiapan	12
B. Pelaksanaan Program PPL	13
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Dan Refleksi	17
BAB III PENUTUP	25
D. Kesimpulan.....	25
E. Saran	25
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN	28

ABSTRAK
LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
LOKASI SMKN 1 GODEAN
Oleh
Jahidatu Lis Silmi F'la Alhaq
11520244020

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pihak Universitas Negeri Yogyakarta sebagai suatu kegiatan latihan kependidikan yang bersifat intrakurikuler yang dilaksanakan oleh mahasiswa program studi kependidikan. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) diharapkan dapat menjadi bekal bagi mahasiswa sebagai wahana pembentukan calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional yang siap memasuki dunia pendidikan. Salah satu lokasi yang menjadi sasaran tempat pelaksanaan program PPL adalah di lingkungan masyarakat sekolah, yaitu masyarakat SMK Negeri 1 Godean khususnya seluruh siswa SMK Negeri 1 Godean.

Adapun kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa selama pelaksanaan PPL meliputi praktik mengajar. Praktik mengajar ini di mana mahasiswa terjun langsung bertatap muka di kelas dengan siswa. Dengan diterjunkannya mahasiswa di lingkungan masyarakat sekolah, diharapkan mahasiswa mendapatkan pengalaman tentang pelaksanaan proses pembelajaran dan kegiatan persekolahan atau kependidikan, sehingga mahasiswa dapat menggunakan pengalamannya sebagai bekal untuk membentuk keprofesionalannya.

Secara umum, program-program PPL yang telah direncanakan oleh setiap mahasiswa dapat berjalan dengan baik. Adapun hambatan yang muncul lebih karena pengkondisian yang kurang maksimal dan pengalokasian waktu yang kurang tepat. Tetapi praktikan selalu berusaha untuk meminimalisir hambatan yang terjadi, sehingga program PPL dapat terlaksana dengan baik.

Dengan adanya kegiatan PPL, praktikan mendapat bekal pengalaman dan gambaran yang nyata tentang kegiatan-kegiatan dalam dunia kependidikan. Adanya kerjasama, kerja keras, kedisiplinan, tenaga, dana dan waktu sangat mendukung terlaksananya program PPL dengan baik.

Keyword : PPL UNY, SMK Negeri 1 Godean

BAB I

PENDAHULUAN

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pihak Universitas Negeri Yogyakarta sebagai suatu kegiatan latihan kependidikan yang bersifat intrakurikuler yang dilaksanakan oleh mahasiswa program studi kependidikan. Mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan dan mengaplikasikan kemampuan yang dimiliki dalam kehidupan nyata di sekolah.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) diharapkan dapat menjadi bekal bagi mahasiswa sebagai wahana pembentukan calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional yang siap memasuki dunia pendidikan. Selain itu kegiatan PPL dapat menyiapkan dan menghasilkan tenaga kependidikan atau calon guru yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan profesional, mengintegrasikan dan mengimplementasikan ilmu yang telah dikuasai ke dalam Praktik keguruan dan atau lembaga kependidikan, serta mengkaji dan mengembangkan Praktik keguruan dan Praktik kependidikan.

Sebelum kegiatan PPL dilaksanakan, mahasiswa terlebih dahulu menempuh kegiatan sosialisasi yaitu pra PPL melalui pembelajaran mikro dan kegiatan observasi di sekolah. Kegiatan pembelajaran mikro dilakukan bersama teman satu jurusan yang dibimbing oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL. Sedangkan kegiatan observasi di sekolah bertujuan agar mahasiswa memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah beserta kelengkapan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran.

A. Analisis Situasi

1. Profil SMK Negeri 1 Godean

SMK Negeri 1 Godean yang beralamat di Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta merupakan salah satu wadah dan basis pendidikan serta keterampilan yang berkompeten dalam bidang bisnis dan manajemen serta teknologi informasi dan komunikasi di wilayah Kabupaten Sleman yang mempunyai visi dan misi. Adapun visi SMK Negeri 1 Godean adalah menghasilkan tamatan yang kompeten dengan program keahliannya, siap kerja dan siap mengembangkan diri, serta berbudi pekerti luhur. Misi SMK Negeri 1 Godean yaitu :

- a. Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan
- b. Meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan dan latihan

- c. Mengembangkan kerjasama dengan Dunia Usaha / Dunia Industri / Dunia Kerja
- d. Mengembangkan nilai-nilai moral dan estetika
- e. Mengembangkan sikap kompetitif

2. Kondisi Fisik Sekolah

Secara umum kondisi fisik sekolah sudah baik dan memenuhi syarat untuk menunjang proses pembelajaran meskipun dapat dikatakan bangunan sekolah telah berusia lama. Selain itu SMK Negeri 1 Godean memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup memadai guna menunjang proses pembelajaran.

Beberapa fasilitas atau sarana dan prasarana di sekolah yang mampu menunjang proses pembelajaran antara lain :

- a. SMK Negeri 1 Godean memiliki 28 ruang kelas dengan perincian sebagai berikut :
 - 1) 9 ruang untuk kelas X-XII Program Keahlian Akuntansi (AK)
 - 2) 9 ruang untuk kelas X-XII Program Keahlian Administrasi Perkantoran (AP)
 - 3) 6 ruang untuk kelas X-XII Program Keahlian Pemasaran (PM)
 - 4) 4 ruang kelas untuk X-XII Program Keahlian Multimedia (MM)
- b. SMK Negeri 1 Godean mempunyai jumlah guru ± 62 orang, mereka menyampaikan mata pelajaran sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki dan bekerja sesuai dengan porsinya masing-masing. Hampir seluruh guru berstatus PNS.
- c. SMK Negeri 1 Godean memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar seperti :
 - 1) Ruang kelas
 - 2) Ruang perpustakaan
 - 3) Ruang tata usaha (TU)
 - 4) Ruang bimbingan konseling (BK)
 - 5) Ruang kepala sekolah
 - 6) Ruang wakil kepala sekolah
 - 7) Ruang guru
 - 8) Ruang unit kesehatan siswa (UKS)
 - 9) Aula
 - 10) Laboratorium Multimedia
 - 11) Laboratorium Bahasa
 - 12) Laboratorium Komputer Akuntansi

- 13) Laboratorium Administrasi Perkantoran
- 14) Laboratorium Simulasi Rapat
- 15) Laboratorium Resepsionis
- 16) Lab Mengetik Manual dan Elektronik
- 17) Laboratorium Pemasaran
- 18) Laboratorium Multimedia
- 19) Tempat ibadah (masjid)
- 20) Kamar mandi untuk guru dan siswa
- 21) Dapur
- 22) Gudang
- 23) Tempat parkir
- 24) Kantin
- 25) Business Center (SMEGO Mart)

Fasilitas tersebut pada umumnya dalam kondisi baik, walau ada beberapa fasilitas kurang berfungsi dengan baik.

Bertitik tolak dari apa yang telah dikemukakan di atas, maka dalam kesempatan PPL di SMK Negeri 1 Godean ini akan melakukan program-program yang sekiranya dapat membantu dalam memajukan proses belajar mengajar dan perbaikan ataupun pengadaan fisik di sekolah tersebut.

3. Potensi Guru

SMK N 1 Godean dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan empat wakil kepala sekolah (WKS) yaitu WKS kurikulum, WKS sarana prasarana, WKS kesiswaan dan WKS hubungan industri dan masyarakat, masing-masing WKS yang saling berkaitan. Jumlah tenaga pengajar di SMK N 1 Godean terdiri dari 62 orang.

Kualitas dan kinerja guru dalam proses belajar mengajar di SMK N 1 Godean sudah cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat dengan terprogramnya seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan di kelas yang dilengkapi dengan perangkat pembelajaran yaitu Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru juga melengkapi dengan berbagai administrasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Guru SMKN 1 Godean juga mempunyai dedikasi dan kedisiplinan yang tinggi. Hal ini terlihat dalam setiap acara yang diprogramkan sekolah, hampir semua guru turut aktif dalam kegiatan serta jarang ada guru terlambat masuk sekolah.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian besar guru SMKN 1 Godean menggunakan metode pembelajaran dengan ceramah

bervariasi, latihan, diskusi dan tanya jawab kepada siswanya. Proses pembelajaran mulai dari pembukaan pelajaran, penyajian materi, penggunaan bahasa, penggunaan waktu, teknik bertanya dan cara memotivasi siswa, teknik penguasaan kelas, penggunaan media, serta bentuk dan cara evaluasi hingga penutupan pelajaran sudah cukup baik. Masing – masing guru berusaha menciptakan suasana kelas yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Sedangkan untuk perilaku siswa ketika di dalam kelas dapat terpantau dengan baik oleh guru. Perilaku siswa di luar kelas pun selalu mengedepankan 5 S yang menjadi slogan SMKN 1 Godean yaitu senyum, salam, sapa, sopan, santun. Tetapi, tidak dipungkiri bahwa ada beberapa tantangan yang dihadapi guru yang berkaitan dengan siswa seperti keterlambatan siswa dan beberapa hal yang kurang mendukung suasana pembelajaran. Meskipun ada beberapa tantangan tersebut secara umum suasana sekolah masih kondusif untuk kegiatan pembelajaran.

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL, terlebih dahulu mahasiswa mengikuti mata kuliah pembelajaran mikro (micro-teaching) dan observasi lingkungan sekolah, khususnya pembelajaran untuk memahami lingkungan sekolah. Hal-hal yang diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, perilaku siswa, administrasi sekolah, dan lain-lain. Adapun hasil observasi cara mengajar guru saat pembelajaran di sekolah adalah sebagai berikut :

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	Semua kompetensi keahlian untuk tahun ajaran 2013/2014 kurikulum yang digunakan masih KTSP, tapi mulai tahun ajaran 2014/2015 sudah mulai menggunakan Kurikulum 2013 (K13) untuk kelas X dan XI
	2. Silabus	Semua guru yang mengampu masing-masing mata pelajaran membuat silabus untuk masing-masing mata pelajaran kejuruan di awal tahun ajaran baru dan digunakan sebagai acuan proses pembelajaran selama 1 tahun.
3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).	RPP setiap pertemuan dalam satu tahun disusun oleh guru mengampu mata pelajaran	

B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Guru mengawali pembukaan pelajaran dengan mengucapkan salam, menyampaikan lanjutan materi yang akan dipelajari dan mengabsensi kehadiran siswa.
	2. Penyajian materi	Guru memberikan sedikit materi secara teori tentang hal yang dipelajari kemudian menampilkan contoh tampilan desain yang akan dibuat oleh siswa untuk praktik menggunakan komputer. Guru juga mendemonstrasikan langkah-langkah atau cara membuat tampilan tersebut.
	3. Metode pembelajaran	Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah demonstrasi dan siswanya langsung praktik menggunakan komputer yang tersedia di lab komputer.
	4. Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan disampaikan secara komunikatif.
	5. Penggunaan waktu	Guru mengajar sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.
	6. Gerak	Guru berkeliling di ruangan untuk mengecek yang sedang dikerjakan oleh siswa sambil menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa.
	7. Cara memotivasi siswa	Guru menyampaikan kepada siswa agar mengeluarkan kreativitasnya dan imajinasinya saat sedang mengerjakan tugas praktiknya agar hasilnya bisa maksimal.
	8. Teknik bertanya	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami atau mengalami kesulitan saat praktik kemudian guru langsung menjawab pertanyaan dan membantu siswa yang kesulitan mengikuti pelajaran.
9. Teknik penguasaan kelas	Siswa memperhatikan apa yang didemonstrasikan oleh guru, sehingga suasana kelas terkondisikan	

	dengan baik. Guru juga membantu siswa yang kesulitan saat praktik. Saat siswa mulai ramai sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran, guru meminta siswa untuk fokus memperhatikan pelajaran.
10. Penggunaan media	Media yang digunakan oleh guru saat mengajar adalah laptop dan LCD Projector, sedangkan media yang digunakan oleh siswa untuk praktik adalah komputer.
11. Bentuk dan cara evaluasi	Guru memastikan siswanya sudah paham atau belum dengan cara melontarkan sedikit pertanyaan tentang materi yang disampaikan sebelumnya, jika ada siswa yang menjawab salah maka guru memberi tahu yang benar.
12. Menutup pelajaran	Guru meminta siswa mematikan komputer yang sudah digunakan dilab dan merapikan kursi kemudian menyampaikan salam penutup.

4. Potensi Siswa

SMK N 1 Godean memiliki empat program keahlian yaitu akuntansi, administrasi perkantoran, pemasaran, dan multi media dengan jumlah siswa seluruhnya mencapai 855 siswa. SMKN 1 Godean memiliki kualitas masukan yang tergolong baik, terbukti dari banyaknya peminat yang mendaftar di SMKN 1 Godean dan *output* yang dihasilkan.

SMK Negeri 1 Godean juga memfasilitasi dan mendukung siswanya untuk mengikuti kegiatan *ekstrakurikuler*. Kegiatan *ekstrakurikuler* yang dilaksanakan di SMKN 1 Godean meliputi basket, voli, seni beladiri, seni suara, seni tari, seni musik, seni teater, seni baca Al- Qur'an, KIR/mading, pramuka, PMR/PKS, Tonti, debat bahasa Inggris, dan Multimedia/jurnalistik.

5. Fasilitas dan Media Pembelajaran Kegiatan Belajar Mengajar

Sekolah menyediakan fasilitas seperti tempat belajar, papan tulis *whiteboard* beserta alat tulisnya (penghapus dan spidol), *blackboard* beserta alat tulisnya (kapur dan penghapus), dan masing-masing ruangan diberikan

fasilitas kipas angin agar siswa merasa nyaman dalam proses belajar mengajar.

Media yang disediakan sekolah berupa LCD Projector dan *screen* di setiap kelas dan laboratorium. Tanggung jawab pemeliharannya menjadi tanggung jawab bersama. Jika ada keluhan tentang alat disampaikan melalui prosedur yang berlaku, biasanya jika ada kerusakan atau semacamnya murid akan lapor kepada wali kelas, kemudian wali kelas tersebut akan melapor pada kepala bidang perlengkapan dan kepala bidang akan segera memperbaikinya.

6. Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah merupakan salah satu sarana penting untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama untuk mencapai tujuan belajar berdasarkan Kurikulum 2013 (K13). Tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

Kondisi perpustakaan SMK Negeri 1 Godean dilihat dari segi ruangnya tidak begitu luas. Namun kebersihan dan kerapian perpustakaan tersebut sudah cukup bersih dan rapi. Di dalam perpustakaan tersebut terdapat meja baca untuk pengunjung.

Prosedur peminjaman buku di perpustakaan tersebut masih manual. Siswa yang ingin meminjam buku di perpustakaan terlebih dahulu harus mengisi kartu anggota.

7. Tempat Ibadah

Di SMK Negeri 1 Godean terdapat sebuah masjid yang terletak di depan sekolah. Masjid tersebut diberi nama "Al-Hidayah". Keadaan dari masjid tersebut secara fisik telah selesai pembangunannya. Untuk beribadah dan peralatan juga sudah tersedia. Kepengurusan masjid di jalankan oleh takmir masjid dibantu oleh guru agama dan rohis. Kebersihan masjid diurus oleh rohis dan dibantu oleh guru agama.

B. Perumusan Program Dan Rancangan Kegiatan PPL

Program PPL ini merupakan bagian dari mata kuliah sebesar 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan di UNY. Materi yang ada meliputi program mengajar teori dan praktik di kelas dengan dibimbing oleh guru pembimbing masing-masing.

Observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen pendidikan, iklim, dan norma yang

berlaku di sekolah tempat PPL. Aspek yang diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, perilaku atau keadaan siswa, administrasi persekolahan, fasilitas pembelajaran dan pemanfaatannya.

Kegiatan observasi di SMK Negeri 1 Godean dilaksanakan setelah acara penerjunan yang dilaksanakan pada mulai hari Senin tanggal 27 Februari 2014. Kemudian informasi tentang SMK Negeri 1 Godean dan unit-unitnya disampaikan pula secara singkat oleh pihak sekolah saat penerimaan mahasiswa PPL.

Pelaksanaan program Praktik pengalaman lapangan di mulai dari tanggal 1 Juli sampai 17 September 2014. Kegiatan PPL dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang berlaku dalam melaksanakan Praktik kependidikan dan persekolahan yang sudah terjadwal.

Rancangan kegiatan PPL adalah suatu bentuk hasil perencanaan yang dibuat dengan berdasarkan waktu dan jenis kegiatan yang akan dilaksanakan pada waktu mahasiswa melaksanakan PPL. Agar tercapai efisiensi dan efektivitas penggunaan waktu maka kegiatan PPL direncanakan sebagai berikut:

1. Persiapan di kampus

a. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL dilaksanakan oleh pihak Fakultas yang bertujuan untuk memberikan bekal kepada mahasiswa agar dapat melaksanakan tugasnya selama PPL dengan baik. Mahasiswa diberikan arahan terkait hal-hal yang berhubungan dengan pelaksanaan PPL di sekolah.

b. Pembelajaran Mikro

Pembelajaran mikro dilaksanakan pada semester 6 untuk memberi bekal awal pelaksanaan PPL yang dilaksanakan pada semester pendek memasuki semester 7. Dalam pembelajaran mikro mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari sepuluh mahasiswa dengan seorang dosen pembimbing. Dalam pembelajaran mikro ini setiap mahasiswa dilatih dan dibina untuk menjadi seorang pengajar, mulai dari persiapan perangkat mengajar, media pembelajaran, materi dan mahasiswa lain sebagai anak didiknya.

Mahasiswa diberi waktu selama 10-20 menit dalam sekali tampil menjadi guru. Setelah beberapa siswa tampil menjadi guru, di akhir pertemuan diadakan evaluasi dari dosen pembimbing dan mahasiswa yang lain. Hal ini bertujuan agar dapat diketahui kekurangan atau

kelebihan dalam mengajar demi meningkatkan kualitas praktik mengajar berikutnya dan saat terjun langsung ke sekolah.

c. Observasi Sekolah

Observasi lingkungan sekolah bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen pendidikan, iklim dan norma yang berlaku di sekolah tempat PPL. Observasi meliputi dua macam, yaitu observasi di kelas untuk mengetahui proses pembelajaran, dan observasi di lingkungan sekolah untuk mengetahui media yang tersedia dan bagaimana suasana/kondisi sekolah.

Selama proses observasi kelas, mahasiswa dituntut untuk dapat memahami beberapa hal yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran di kelas, seperti membuka kelas, mengelola kelas, menyampaikan materi, dan menutup kelas sedangkan pada observasi lingkungan sekolah merupakan kegiatan untuk memahami karakteristik komponen pendidikan, media, dan juga norma di SMK Negeri 1 Godean.

2. Persiapan sebelum PPL

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL, mahasiswa diharuskan membuat dan menyiapkan perangkat mengajar berupa RPP, materi pelajaran, daftar hadir siswa, media pembelajaran dimana semua itu digunakan sebagai pedoman mahasiswa dalam mengajar.

3. Kegiatan PPL

a. Pelaksanaan Praktik Mengajar

Guru pembimbing memberikan waktu mengajar di kelas X AK 3, X AP 1, dan XI AP 2. Adapun pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) juga harus dibuat selama mengajar di kelas, dimana RPP disusun sesuai dengan silabus. Untuk menambah jam mengajar, diberikan kesempatan untuk melakukan *team teaching* berjumlah dua orang bersama teman satu jurusan. *Team teaching* dilakukan saat mengajar kelas X MM 1 dan X MM 2.

Dalam Praktik mengajar mandiri, mahasiswa melaksanakan praktik mengajar sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru pembimbing di dalam kelas secara penuh. Untuk *team teaching* dilakukan hanya beberapa pertemuan. Kegiatan Praktik mengajar meliputi:

- 1) Membuka pelajaran :
 - a) Salam pembuka
 - b) Berdoa
 - c) Presensi kehadiran siswa
 - d) Memberikan motivasi
 - e) Apersepsi
- 2) Pokok pembelajaran :
 - a) Mengamati
 - b) Menanya
 - c) Mengeksplorasi
 - d) Mengasosiasi
 - e) Mengkomunikasi
- 3) Menutup pelajaran :
 - a) Membuat kesimpulan
 - b) Memberi tugas dan evaluasi
 - c) Berdoa
 - d) Salam Penutup

b. Umpan Balik Guru Pembimbing

Manfaat keberadaan guru pembimbing sangat dirasakan besar ketika kegiatan PPL dilaksanakan. Guru pembimbing akan memberikan arahan-arahan yang bermanfaat, seperti pentingnya merancang pembelajaran pengajaran dan alokasi waktu sebelum pengajaran di kelas dimulai, fasilitas yang dapat digunakan dalam mengajar, serta memberikan informasi yang penting dalam proses belajar mengajar yang diharapkan. Selain itu guru pembimbing dapat memberikan beberapa pesan dan masukan yang akan disampaikan sebagai bekal praktikan mengajar di kelas.

c. Praktik Persekolahan

Praktik persekolahan merupakan segala kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan administrasi sekolah dan pengadaan media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, antara lain mencakup :

- Pengelolaan administrasi sekolah
- Mengikuti kegiatan sekolah, seperti upacara bendera, piket guru, serta mendampingi siswa dalam kegiatan di luar kegiatan pembelajaran.

d. Penyusunan Laporan

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

4. Penarikan PPL

Penarikan mahasiswa dari lokasi PPL, yaitu di SMK Negeri 1 Godean dilaksanakan pada hari Selasa, 22 September 2014 yang juga menandai berakhirnya tugas yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa PPL UNY.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Kegiatan PPL dilaksanakan selama dua bulan, terhitung sejak tanggal 1 Juli sampai dengan 17 September 2014. Selain itu, terdapat alokasi waktu untuk melaksanakan observasi sekolah dan kelas yang pelaksanaannya sebelum kegiatan PPL dimulai.

Ada beberapa persiapan yang sebaiknya dilakukan oleh mahasiswa sebelum melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan, yakni :

a. Observasi Pembelajaran di Kelas

Kelas yang diobservasi yaitu kelas yang diampu oleh guru pembimbing masing-masing mahasiswa. Berdasarkan observasi pembelajaran di kelas dan observasi peserta didik, didapatkan data mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan, proses pembelajaran di kelas, dan karakter siswa. Dalam hal ini mahasiswa harus dapat memahami beberapa hal mengenai kegiatan pembelajaran di kelas seperti membuka dan menutup pembelajaran, mengelola kelas, merencanakan pengajaran, menyusun program semester, menyusun satuan materi diklat, mengetahui metode mengajar yang baik, karakteristik peserta didik, media yang dapat digunakan dan lain-lain.

Kegiatan yang diobservasi meliputi:

- 1) Langkah pendahuluan, meliputi membuka pelajaran
- 2) Penyajian materi meliputi cara, metode, teknik dan media yang digunakan dalam penyajian materi
- 3) Teknik evaluasi
- 4) Langkah penutup meliputi, bagaimana cara menutup pelajaran dan memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar.

b. Konsultasi persiapan mengajar

Konsultasi dengan guru pembimbing akan memudahkan mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan mengajar di kelas.

c. Menyusun perangkat administrasi guru

Tujuan dari penyusunan administrasi guru ini adalah agar mahasiswa mempunyai pengetahuan mengenai administrasi guru dan mengetahui bagaimana cara penyusunannya. Mahasiswa melakukan koordinasi terlebih dahulu dengan guru pembimbing mengenai kurikulum, standar kompetensi,

serta kompetensi dasar yang digunakan untuk menyusun perangkat pembelajaran. Mahasiswa mendapat arahan dari guru pembimbing untuk menyiapkan perangkat pembelajaran yang harus disiapkan oleh seorang guru. Perangkat pembelajaran meliputi: silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta materi pembelajaran.

B. Pelaksanaan Program PPL

1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum melaksanakan praktik mengajar, mahasiswa dituntut untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan silabus karakter yang dimiliki oleh sekolah. RPP mencakup informasi mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode pembelajaran, media, alat, sumber bahan, dan langkah pembelajaran yang dimulai dari mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan konfirmasi, penilaian, dan nilai akhir.

2. Proses Pembelajaran

Proses Pembelajaran	Pelaksanaan Pembelajaran
1. Membuka pelajaran	Mahasiswa mengawali pembukaan pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, menyampaikan lanjutan materi yang akan dipelajari dan mengabsensi kehadiran siswa.
2. Penyajian materi	Mahasiswa memberikan sedikit materi secara teori tentang materi yang dipelajari kemudian meminta siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelompok. Selanjutnya siswa diminta praktik menggunakan komputer.
3. Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan disampaikan secara komunikatif.
4. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu mengajar sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditentukan.
5. Gerak	Mahasiswa berdiri di depan kelas kemudian berkeliling di ruangan untuk mengecek yang sedang dikerjakan oleh siswa sambil menjawab

	pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa.
6. Cara memotivasi siswa	Untuk memotivasi siswa, digunakan kata-kata penguatan seperti memberikan pujian dan kalimat positif. Selain itu, juga memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang aktif selama pembelajaran.
7. Teknik bertanya	Mahasiswa memberikan pertanyaan terlebih dahulu kepada siswa, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk menjawab. Ketika tidak ada yang bersedia menjawab, guru akan menunjuk seorang siswa untuk menjawab. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami atau mengalami kesulitan saat praktik kemudian langsung menjawab pertanyaan dan membantu siswa yang kesulitan mengikuti pelajaran.
8. Teknik penguasaan kelas	Siswa memperhatikan apa yang didemonstrasikan oleh mahasiswa, sehingga suasana kelas terkondisikan dengan baik. Mahasiswa juga membantu siswa yang kesulitan saat praktik. Saat siswa mulai ramai sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran, mahasiswa meminta siswa untuk fokus memperhatikan pelajaran.
9. Penggunaan media	Media yang digunakan oleh guru saat mengajar adalah laptop dan LCD Projector, sedangkan media yang digunakan oleh siswa untuk praktik adalah komputer.
10. Bentuk dan cara evaluasi	Untuk memastikan siswanya sudah paham atau belum dengan cara melontarkan sedikit pertanyaan tentang materi yang disampaikan sebelumnya, jika ada siswa yang menjawab salah maka guru memberi tahu yang benar. Kemudian memberikan tugas untuk dikerjakan dirumah.

11. Menutup pelajaran	Mahasiswa meminta siswa mematikan komputer yang sudah digunakan di laboratorium komputer dan merapikan kursi kemudian menyampaikan salam penutup.
-----------------------	---

3. Metode Pembelajaran

Berikut adalah metode pembelajaran yang digunakan dalam praktik mengajar :

a. Ceramah

Metode ini digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dan sekilas materi.

b. Tanya jawab

Metode ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

c. Diskusi kelompok

Metode ini digunakan untuk melihat kerjasama, kebersamaan dan kekompakan antara satu siswa dengan siswa lainnya dalam satu kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan.

d. Presentasi

Metode ini digunakan untuk melatih keberanian siswa menyampaikan hasil diskusi kelompok didepan teman-temanya.

e. Praktik mandiri

Secara mandiri, siswa diminta melakukan praktik menggunakan komputer yang disesuaikan dengan materi yang dijelaskan.

f. Penugasan

Metode ini digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kefahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan mengerjakan tugas dirumah.

g. Ulangan Harian

Metode ini digunakan untuk memperdalam pengetahuan siswa guna meningkatkan kefahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

4. Pelaksanaan Praktik Mengajar

Mahasiswa mendapat kesempatan mengajar sebanyak 13 kali selama pelaksanaan PPL.

No	Hari/tanggal	Kelas	Jam ke	Materi pelajaran
1	Kamis, 7 Agustus 2014	X AK 3	7,8,9	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian komunikasi dalam jaringan • Jenis komunikasi dalam jaringan • Tujuan komunikasi dalam jaringan • Fungsi komunikasi dalam jaringan • Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan
2	Selasa, 12 Agustus 2014	X PM 2	7,8,9	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian komunikasi dalam jaringan • Jenis komunikasi dalam jaringan • Tujuan komunikasi dalam jaringan • Fungsi komunikasi dalam jaringan • Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan
3	Rabu, 13 Agustus 2014	X PM 1	1,2,3	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian komunikasi dalam jaringan • Jenis komunikasi dalam jaringan • Tujuan komunikasi dalam jaringan • Fungsi komunikasi dalam jaringan • Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan
4	Kamis, 14 Agustus 2014	X AK 3	7,8,9	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan komunikasi daring asinkron • Pelaksanaan komunikasi daring asinkron • Tindak lanjut komunikasi

				daring asinkron
5	Selasa, 19 Agustus 2014	X PM 2	7,8,9	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan komunikasi daring asinkron • Pelaksanaan komunikasi daring asinkron • Tindak lanjut komunikasi daring asinkron
6	Rabu, 20 Agustus 2014	X PM 1	1,2,3	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan komunikasi daring asinkron • Pelaksanaan komunikasi daring asinkron • Tindak lanjut komunikasi daring asinkron
7	Kamis, 21 Agustus 2014	X AK 3	7,8,9	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan komunikasi daring sinkron • Pelaksanaan komunikasi daring sinkron • Tindak lanjut komunikasi daring sinkron
8	Selasa, 16 Agustus 2014	X PM 2	7,8,9	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan komunikasi daring sinkron • Pelaksanaan komunikasi daring sinkron • Tindak lanjut komunikasi daring sinkron
9	Rabu, 27 Agustus 2014	X PM 1	1,2,3	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan komunikasi daring sinkron • Pelaksanaan komunikasi daring sinkron • Tindak lanjut komunikasi daring sinkron
10	Kamis, 28 Agustus 2014	X AK 3	7,8,9	Ulangan Harian 1
11	Selasa, 2 September 2014	X PM 2	7,8,9	Ulangan Harian 1
12	Rabu, 3 September 2014	X PM 1	1,2,3	Ulangan Harian 1
13	Kamis, 4 September 2014	X AK 3	7,8,9	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi kelas maya • Jenis kelas maya

				<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat kelas maya • Fitur kelas maya
14	Rabu, 20 Agustus 2014	X MM 1	4,5,6	Pengertian, jenis-jenis, dan komponen komunikasi dalam jaringan.
15	Rabu, 20 Agustus 2014	X MM 1	7,8,9	Pengenalan system operasi
16	Selasa, 26 Agustus 2014	X MM 1	1,2,3	Presentasi topologi jaringan
17	Rabu, 3 September 2014	X MM 1	4,5,6	Praktik membuat google drive
18	Sabtu, 30 Agustus 2014	X MM 2	4,5,6	Presentasi topologi jaringan
19	Sabtu, 30 Agustus 2014	X MM 2	7,8,9	Sejarah system operasi

C. Analisis Hasil Pelaksanaan Dan Refleksi

1. Analisis Keterkaitan Program dan Pelaksanaanya

Perencanaan proses pembelajaran dapat dilihat dari pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Mahasiswa berusaha melakukan langkah demi langkah dalam RPP ketika proses pembelajaran di kelas tengah berlangsung.

2. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL

a. Pertemuan ke – 1 X AK 3

Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan cukup lancar

Hambatan : Pada pertemuan pertama, mahasiswa masih grogi dan kondisi kelas yang belum dapat dikendalikan secara maksimal oleh mahasiswa. Mahasiswa masih harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

Solusi : Mahasiswa melakukan perkenalan, memotivasi dan memberikan sedikit materi sebagai pengantar yang disisipi dengan beberapa cerita agar siswa tidak bosan. Setelah itu siswa diminta untuk membaca materi kemudian berdiskusi dengan teman satu kelompok dan di akhir pembelajaran siswa mempresentasikan hasil diskusinya dan dikumpulkan.

b. Pertemuan ke – 1 X PM 1

- Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan cukup lancar
- Hambatan : Pada pertemuan pertama, mahasiswa masih grogi dan kondisi kelas yang belum dapat dikendalikan secara maksimal oleh mahasiswa. Mahasiswa masih harus beradaptasi dengan lingkungan baru.
- Solusi : Mahasiswa melakukan pengenalan, memotivasi dan memberikan sedikit materi sebagai pengantar yang disisipi dengan beberapa cerita agar siswa tidak bosan. Setelah itu siswa diminta untuk membaca materi kemudian berdiskusi dengan teman satu kelompok dan di akhir pembelajaran siswa mempresentasikan hasil diskusinya dan dikumpulkan.
- c. Pertemuan ke – 1 PM 2
- Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar
- Hambatan : Kondisi kelas yang belum dapat dikendalikan secara maksimal oleh mahasiswa, mahasiswa belum mampu menguasai kondisi.
- Solusi : Praktikan mengajar menggunakan metode praktek yang disisipi dengan video dan cerita motivasi agar siswa tidak bosan.
- d. Pertemuan ke – 2 X AK 3
- Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan lancar
- Hambatan : Pembelajaran harus menggunakan internet akan tetapi komputer yang berada di laboratorium komputer sedang tidak terkoneksi dengan internet sehingga siswa tidak bisa langsung praktik menggunakan komputer yang tersedia.
- Solusi : Praktikan mengajar dengan memberikan contoh menggunakan laptop praktikan yang terkoneksi

internet dan disambungkan ke LCD Projector sehingga siswa dapat memperhatikan lewat layar projector kemudian siswa diminta untuk praktik dirumah.

e. Pertemuan ke – 2 X PM 1

Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan lancar

Hambatan : Ada siswa yang bicara atau ramai sendiri

Solusi : Praktikan mengajar menggunakan metode praktik yang disisipi dengan tanya jawab dan cerita motivasi agar dapat menarik perhatian siswa untuk dapat lebih giat belajar lagi.

f. Pertemuan ke – 2 X PM 2

Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan lancar

Hambatan : Pembelajaran harus menggunakan internet akan tetapi komputer yang berada di laboratorium komputer sedang tidak terkoneksi dengan internet sehingga siswa tidak bisa langsung praktik menggunakan komputer yang tersedia.

Solusi : Praktikan mengajar dengan memberikan contoh menggunakan laptop praktikan yang terkoneksi internet dan disambungkan ke LCD Projector sehingga siswa dapat memperhatikan lewat layar projector kemudian siswa diminta untuk praktik dirumah.

g. Pertemuan ke – 3 X AK 3

Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan lancar

Hambatan : Beberapa siswa masih bingung dengan materi yang akan dipelajari

Solusi : Praktikan mengajar dengan memberikan contoh menggunakan laptop praktikan yang terkoneksi

internet dan disambungkan ke LCD Projector kemudian siswa memperhatikan lewat layar projector dan siswa diminta untuk langsung praktik menggunakan komputer yang disediakan di laboratorium dengan di pandu oleh praktikan.

h. Pertemuan ke – 3 X PM 1

- Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar
- Hambatan : Kondisi kelas yang kurang dapat dikendalikan dengan maksimal
- Solusi : Praktikan meminta siswa untuk berdiskusi tentang materi pembelajaran secara kelompok kemudian hasil diskusi dikumpulkan.

i. Pertemuan ke – 3 X PM 2

- Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar
- Hambatan : Pembelajaran harus menggunakan komputer dan koneksi internet akan tetapi komputer yang berada di laboratorium komputer sedang dalam proses perbaikan.
- Solusi : Pembelajaran dilakukan di kelas, praktikan mengajar dengan memberikan contoh menggunakan laptop praktikan yang terkoneksi internet dan disambungkan ke LCD Projector kemudian siswa memperhatikan lewat layar projector dan siswa diminta untuk praktik dirumah.

j. Pertemuan ke – 4 X AK 3

- Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar
- Hambatan : Siswa kurang dalam persiapan belajar untuk ulangan harian karena banyak tugas dari mata

pelajaran yang lain.

Solusi : Memberi waktu 15 menit untuk siswa belajar.

k. Pertemuan ke – 4 X PM 1

Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar

Hambatan : Siswa kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi ulangan harian

Solusi : Memberi waktu 20 menit untuk belajar terlebih dahulu.

l. Pertemuan ke – 4 X PM 2

Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar

Hambatan : Siswa kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi ulangan harian

Solusi : Memberi waktu 20 menit untuk belajar terlebih dahulu.

m. Pertemuan ke – 5 X AK 3

Hasil : Proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar

Hambatan : Ada siswa yang bicara atau ramai sendiri

Solusi : Praktikan meminta siswa untuk fokus pada pembelajaran kemudian memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi, bagi siswa yang berani dan bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat nilai tambahan kemudian para siswa antusias untuk menjawab pertanyaan.

3. Refleksi Hasil Pelaksanaan PPL

a. Manfaat PPL bagi Mahasiswa

Menjalani profesi sebagai guru selama pelaksanaan PPL, telah memberikan gambaran yang cukup jelas bahwa untuk menjadi seorang guru tidak hanya cukup dalam hal penguasaan materi dan pemilihan

metode serta model pembelajaran yang sesuai dan tepat bagi siswa, namun juga dituntut untuk menjadi manajer kelas yang handal sehingga metode dan skenario pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Pengelolaan kelas yang melibatkan seluruh anggota kelas yang memiliki karakter yang berbeda sering kali menuntut kepekaan dan kesiapan guru untuk mengantisipasi, memahami, menghadapi dan mengatasi berbagai permasalahan yang mungkin terjadi dalam proses pembelajaran. Komunikasi dengan para siswa di luar jam pelajaran sangat efektif untuk mengenal pribadi siswa sekaligus untuk menggali informasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran khususnya mengenai kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa.

Tidak terlepas dari kekurangan yang ada dan dilakukan oleh mahasiswa selama melaksanakan PPL, baik itu menyangkut materi yang diberikan, penguasaan materi dan pengelolaan kelas, kami menyadari bahwa kesiapan fisik dan mental sangat penting guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Komunikasi yang baik yang terjalin dengan para siswa, guru, teman-teman satu lokasi, dan seluruh komponen sekolah telah membangun kesadaran untuk senantiasa meningkatkan kualitas.

4. Faktor Pendukung

Dalam pelaksanaan praktik mengajar terdapat beberapa factor pendukung yang dapat memperlancar proses belajar mengajar, baik dari guru pembimbing, siswa, maupun sekolah pada umumnya.

Guru pembimbing memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk memberikan gagasan baik dalam metode pembelajaran maupun pada proses evaluasi. Siswa mengikuti pelajaran dengan baik, dan sekolah memberikan sarana dan prasarana yang memadai dan sangat membantu mahasiswa selama pelaksanaan PPL.

5. Faktor Penghambat

Selain adanya factor pendukung, selama proses pembelajaran juga terdapat factor penghambat selama praktikan melaksanakan kegiatan PPL. Beberapa hambatan yang dialami oleh praktikan selama mengajar adalah :

- a. Tingkat kefahaman siswa yang berbeda antara satu siswa dengan siswa yang lain.

- b. Ada beberapa siswa yang kurang mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar secara optimal, misal dengan bercerita sendiri dengan temannya.
- c. Siswa belum memiliki buku pegangan siswa, sehingga seluruh materi berasal dari guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang siap untuk menerima materi.
- d. Komputer di laboratorium yang digunakan siswa untuk praktik kurang memadai, jumlah komputer kurang dari jumlah siswa satu kelas sehingga satu siswa tidak bisa menggunakan satu komputer sendirian.

6. Solusi Permasalahan

Solusi untuk mengatasi hambatan PPL yang dilakukan praktikan adalah :

- a. Praktikan memberi waktu untuk bertanya kepada siswa yang kurang memahami materi. Selain itu, ketika melaksanakan praktik, satu persatu siswa dicek dan jika ada siswa yang belum faham, praktikan melakukan bimbingan.
- b. Praktikan memberikan handout untuk dipelajari, beserta beberapa soal yang harus dikumpulkan sebagai ganti pertemuan.
- c. Langsung menegur siswa yang kurang memperhatikan, selain itu membuat agar suasana di kelas tidak terlalu menjenuhkan.
- d. Saat melakukan praktik menggunakan komputer, satu komputer digunakan untuk 2-3 anak secara bergantian agar semuanya dapat mencoba praktik menggunakan komputer.

BAB III

PENUTUP

A Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Godean, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan, sebagai berikut :

1. Kegiatan PPL menjadikan mahasiswa dapat terjun langsung dan berperan aktif dalam lembaga pendidikan formal, menambah sudut pandang dan memperluas wawasan mahasiswa dalam lingkungan sekolah, membentuk mahasiswa agar lebih kreatif, inovatif dan percaya diri sebagai bagian dari masyarakat.
2. Observasi pembelajaran dan pengenalan karakteristik siswa sangat penting dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar.
3. PPL memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menerapkan dan mengembangkan ilmu serta keterampilan yang dimiliki dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran

Agar kegiatan PPL yang akan datang terlaksana dengan kualitas yang lebih baik maka saran untuk kemajuan pelaksanaan kegiatan PPL adalah sebagai berikut.

1. Bagi mahasiswa

- a. Mahasiswa harus dapat menguasai materi yang akan disampaikan dan memiliki wawasan luas mengenai materi tersebut,
- b. Mahasiswa harus mampu untuk menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan menarik agar siswa tidak bosan,
- c. Mahasiswa harus mampu mengatur volume suara agar seluruh siswa dapat mendengarkan secara seksama,
- d. Mahasiswa harus dapat mengkondisikan kelas dengan misalnya dengan menegur siswa yang tidak berkonsentrasi disaat pelajaran berlangsung,
- e. Mahasiswa harus dapat menyesuaikan dengan kondisi siswa serta lingkungan.

2. Bagi SMK Negeri 1 Godean

- a. Kerjasama dengan mahasiswa PPL sebaiknya dipertahankan, dan lebih ditingkatkan.
- b. Perlu adanya penambahan komputer di laboratorium komputer, sehingga laboratorium nyaman untuk kegiatan praktikum.
- c. Agar lebih meningkatkan kinerja, menumbuhkan kedisiplinan serta manajemen sekolah dengan baik.
- d. Melatih guru menjadi lebih terlatih, berkompeten dan profesional.
- e. Meningkatkan kreatifitas peserta didik dengan menciptakan suatu hasil karya yang bisa bermanfaat bagi masyarakat yang nantinya mampu mendukung dan membawa nama baik sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Penyusun. 2014. *Panduan Pengajaran Mikro*. Yogyakarta : UNY

Tim PPL. 2014. *Panduan PPL*. Yogyakarta : UNY

LAMPIRAN



**MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN : 2014**

	a. Persiapan												
	b. Pelaksanaan			7									7
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut												
6.	Pendampingan ZIS												
	a. Persiapan												
	b. Pelaksanaan			2									2
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut												
7.	Pendampingan MOPDB II												
	a. Persiapan												
	b. Pelaksanaan							3					3
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut												
8.	Upacara Peringatan Kemerdekaan 17 Agustus												
	a. Persiapan												
	b. Pelaksanaan							2					2
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut												
PROGRAM INDIVIDU													
9.	Bimbingan dengan DPL PPL												
	a. Persiapan												
	b. Pelaksanaan					1				1	1	1	4
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut					1				1	1	1	4
10.	Praktik Mengajar Simulasi Digital untuk Kelas X AK 3												
	a. Persiapan							3	3	3	3	3	15



**MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN : 2014**

	b. Pelaksanaan							3	3	3	3	3		15
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut							2	2	2	3	2		11
11.	Praktik Mengajar Simulasi Digital untuk Kelas X PM 1													
	a. Persiapan								3	3	3	3		12
	b. Pelaksanaan								3	3	3	3		12
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut								2	2	2	3		9
12.	Praktik Mengajar Simulasi Digital untuk Kelas X PM 2													
	a. Persiapan								3	3	3	3		15
	b. Pelaksanaan								3	3	3	3		15
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut								2	2	2	3		9
13.	Praktik Mengajar Jaringan Dasar kelas X MM 1													
	a. Persiapan										2	2		4
	b. Pelaksanaan										3	3		6
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut													
14.	Praktik Mengajar Jaringan Dasar kelas X MM 2													
	a. Persiapan										2			2
	b. Pelaksanaan										3			3
	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut													
15.	Praktik Mengajar Simulasi Digital kelas X MM 1													
	a. Persiapan										2	2		4
	b. Pelaksanaan										4	4		8



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
NO. MAHASISWA : 11520244020
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

No.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Selasa/ 1 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none">• <i>Briefing</i> PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru)• Pendampingan PPDB hari pertama bertugas di Program Keahlian Multimedia• Evaluasi PPDB• Rapat Kerja PPL membahas kegiatan pendampingan untuk kelas XI yang dilaksanakan tanggal 14-16 Juli 2014	<ol style="list-style-type: none">1. Hal-hal yang perlu dipersiapkan terkait PPDB adalah formulir pendaftaran, buku data pendaftar, soal tes tertulis beserta lembar jawaban, soal wawancara, dan lembar pernyataan telah mengikuti tes.2. Total pendaftar Program Keahlian Multimedia hari pertama berjumlah 45 peserta.3. Kekurangan pelaksanaan PPDB hari pertama adalah pihak sekolah belum memberi kepastian kepada pendaftar yang belum mempunyai SKHUN asli boleh mendaftarkan atau tidak.4. <i>Cocard</i> / tanda pengenalan akan didesain dan dicetak oleh Silmi5. Kegiatan pada tanggal 14, 15, 16 Juli akan diisi dengan materi tentang pendidikan karakter dan permainan.6. Pembagian mahasiswa yang akan masuk dikelas XI, ada 5 kelas yang diisi 2 mahasiswa dan 4 kelas yang diisi 1 mahasiswa	<ul style="list-style-type: none">• Ada calon pendaftar yang belum memiliki SKHUN asli• Materi yang akan diberikan untuk kegiatan pada tanggal 14, 15, 16 Juli belum ditentukan	<ul style="list-style-type: none">• Pendaftar diberi kesempatan untuk mendaftarkan sampai hari terakhir• Setiap anggota PPL mendapat tugas untuk memikirkan dan mencari materi yang sesuai untuk siswa kelas XI

**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL**

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
 ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
 GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
 DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
 NO. MAHASISWA : 11520244020
 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

2	Rabu/ 2 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan PPDB hari kedua bertugas di Program Keahlian Multimedia • Evaluasi PPDB • Rapat Kerja PPL membahas kegiatan pendampingan untuk kelas XI yang dilaksanakan tanggal 14-16 Juli 2014 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertugas menggantikan Pak Edy untuk memberikan tes praktik menggunakan kamera digital kepada calon peserta didik baru 2. Total pendaftar hari kedua berjumlah 57 peserta. 3. Formulir pendaftaran yang sudah diambil berjumlah 399 4. Tanggal 14 Juli akan diisi materi pendidikan karakter, dan 15 Juli akan diisi materi prospek sesuai jurusan. 	Ada calon peserta didik baru dari luar DIY belum memiliki SKHUN asli.	Sekolah menyediakan surat pernyataan bagi pendaftar yang belum memiliki SKHUN asli.
3	Kamis/ 3 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan PPDB hari ketiga bertugas di Program Keahlian Multimedia • Buka bersama kelompok PPL 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertugas menggantikan Pak Edy untuk memberikan tes praktik menggunakan kamera digital kepada calon peserta didik baru 2. Total pendaftar hari ketiga berjumlah 8 peserta. 3. Buka bersama diikuti oleh 12 orang. 	Banyak orangtua/wali yang mengira uang sekolah harus dibayarkan setelah mendaftar.	Bapak/Ibu guru memberitahu orangtua/wali bahwa uang sekolah akan dibayarkan setelah calon peserta didik sudah diterima menjadi siswa.
4	Jumat/ 4 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan PPDB hari keempat bertugas di Program Keahlian Multimedia • Evaluasi PPDB • Rapat Kerja PPL membahas kegiatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertugas menggantikan Pak Edy untuk memberikan tes praktik menggunakan kamera digital kepada calon peserta didik baru 2. Total pendaftar hari keempat berjumlah 8 peserta. 3. Total pendaftar di Program Keahlian Multimedia berjumlah 113 peserta. 4. Materi untuk tanggal 14 Juli yaitu pendidikan karakter 	Materi untuk tanggal 16 Juli belum ditentukan.	Setiap anggota PPL mendapat tugas untuk memikirkan dan mencari materi untuk tanggal 16 Juli dan akan disepakati pada rapat selanjutnya.



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.
NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
NO. MAHASISWA : 11520244020
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

		pendampingan untuk kelas XI yang dilaksanakan tanggal 14-16 Juli 2014	tentang antara belajar dan cinta, materi untuk tanggal 15 Juli yaitu prospek program keahlian masing-masing. Disetiap pertemuan akan diselingi oleh beberapa permainan seperti indonesia pintar, polisi numpang tanya, tebak gaya, dan komunikata.		
5	Sabtu/ 5 Juli 2014	1. <i>Briefing</i> Daftar Ulang Peserta Didik Baru 2. Pengumuman dan Pelaksanaan Daftar Ulang Peserta Didik Baru	1. Hal-hal yang perlu dipersiapkan oleh peserta didik baru yang sudah diterima untuk melakukan daftar ulang adalah foto 3x4 sebanyak 4 lembar, fotokopian SKHUN dan STTB sebanyak 3 lembar. 2. Jurusan multimedia menerima 64 peserta didik baru yang terbagi dalam 2 kelas. 3. Peserta didik baru yang sudah mengambil dan mengembalikan formulir daftar ulang di hari pertama sebanyak 60 orang. 4. Peserta didik yang belum melengkapi berkas daftar ulang 2 orang dan yang sama sekali belum mengambil ada 2 orang.	<ul style="list-style-type: none">• Ada peserta didik baru yang belum melengkapi berkas daftar ulang.• Terdapat 2 peserta didik yang belum melakukan daftar ulang.	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik yang belum melengkapi berkas daftar ulang diberi kesempatan untuk melengkapi pada hari Senin tanggal 7 Juli 2014 dengan batas jam 14.00• Peserta didik yang belum melakukan daftar ulang ditelpon oleh Ketua Program Keahlian Multimedia (Bapak Purdwianto)



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI I'LA ALHAQ
NO. MAHASISWA : 11520244020
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

Yogyakarta, 5 Juli 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PPL

Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Guru Pembimbing,

Drs. Sihono
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq
NIM. 11520244020



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.
NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
NO. MAHASISWA : 11520244020
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin/ 7 Juli 2014	1. Pelaksanaan Daftar Ulang Peserta Didik Baru hari kedua 2. Evaluasi Daftar Ulang Peserta Didik Baru 3. Rapat Kerja PPL membahas matrik program kerja kelompok	1. Peserta didik yang melengkapi berkas ada 2 orang dan yang mengambil sekaligus mengembalikan formulir daftar ulang ada 2 orang. 2. Semua peserta didik yang diterima di Program Keahlian Multimedia sejumlah 64 siswa sudah mengumpulkan formulir daftar ulang dan resmi diterima menjadi siswa SMK N 1 Godean 3. Program kerja kelompok yang akan dilaksanakan disekolah adalah pendampingan PPDB, MOPDB, Pesantren, HUT Sekolah.	Jumlah jam untuk mengajar PPL belum bisa ditentukan.	Menunggu jadwal mengajar guru selesai dibuat oleh WKS Kurikulum
2	Selasa/ 8 Juli 2014	Merencanakan program kerja individu sesuai jurusan	Program kerja yang dirumuskan adalah pengadaan poster perangkat multimedia, inventarisasi peralatan multimedia, pembuaan media pembelajaran, pengadaan CD pembelajaran, pengadaan modul pembelajaran, pengadaan majalah/koran yang berhubungan dengan multimedia, Kursus multimedia untuk kelas X, pembuatan bank soal, dan <i>update</i> konten <i>website</i> sekolah.	-	-
3	Jumat/ 11 Juli 2014	Merencanakan program kerja individu sesuai jurusan bersama rekan	Rencana program kerja jurusan multimedia yang disepakati oleh dua mahasiswa PTI adalah :	Belum dimintakan persetujuan dari ketua Program	Segera berkonsultasi dan memintakan persetujuan dengan



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 GODEAN	NAMA MAHASISWA	: JAHIDATU LIS SILMI I'LA ALHAQ
ALAMAT SEKOLAH	: SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN	NO. MAHASISWA	: 11520244020
GURU PEMBIMBING	: DRS. SIHONO	FAK/JUR/PRODI	: TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA
DOSEN PEMBIMBING	: TOTOK SUKARDIYONO, M.T.		

		satu jurusan	<ul style="list-style-type: none"> a) Pengadaan poster perangkat multimedia b) Pelabelan inventaris sekolah c) Pengadaan buku multimedia/CD pembelajaran d) Pengenalan corel & photoshop untuk kelas X e) Pembuatan bank soal multimedia f) Update website sekolah 	Keahlian Multimedia	ketua Program Keahlian Multimedia
4	Minggu/ 13 Juli 2014	Pendampingan Rapat Komite dan Orang Tua Peserta Didik Baru	<ul style="list-style-type: none"> 1. Dihadiri oleh 300 orang tua/wali peserta didik baru dan komite sekolah 2. Orang tua/wali menandatangani surat persetujuan pembelian seragam sekolah 	Rapat berjalan kurang kondusif dikarenakan hujan	Pihak sekolah meminta Orang tua/wali untuk tetap fokus dan tidak merasa terganggu oleh hujan

Yogyakarta, 13 Juli 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PPL

Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Guru Pembimbing,

Drs. Sihono
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq
NIM. 11520244020



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
 ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN NO. MAHASISWA : 11520244020
 GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA
 DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

No.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin/ 14 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> Upacara Pembukaan MOPDB (Masa Orientasi Peserta Didik Baru) Mengisi materi pendidikan karakter di kelas XI AP 2 Rapat pesantren bersama bapak dan ibu guru Rapat Kerja PPL membahas <i>outbond</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Upacara pembukaan MOPDB diikuti oleh seluruh siswa baru kelas X, pengurus OSIS, bapak dan ibu guru pengajar, beserta 18 mahasiswa KKN PPL UNY & USD. Siswa kelas XI AP 2 yang mengikuti materi di kelas berjumlah 27 orang, yang tidak di kelas 5 orang adalah panitia MOPDB Pembentukan organisasi kelas XI AP 2 Siswa antusias mendengarkan dan banyak bertanya tentang materi yang diberikan yaitu pendidikan karakter, cerita pengalaman kuliah, dan permainan sederhana untuk <i>refreshing</i>. Pesantren akan dilaksanakan pada hari Jumat untuk kelas XI sejumlah 288 siswa dan hari Sabtu untuk kelas X sejumlah 320 siswa. Mahasiswa PPL diminta membuat dan mengisi kegiatan <i>outbond</i> islami. 	Ada 3 mahasiswa yang tidak hadir dan 1 mahasiswa tiba-tiba sakit	Tugas 4 mahasiswa digantikan dengan mahasiswa lain
2	Selasa/ 15 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> Apel MOPDB (Masa Orientasi Peserta Didik Baru) Mengisi materi prospek jurusan di Kelas XI MM Rapat Kerja PPL membahas <i>outbond</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Apel MOPDB hari kedua diikuti oleh seluruh siswa baru kelas X, pengurus OSIS, pembina OSIS, beserta 21 mahasiswa KKN PPL UNY & USD. Siswa kelas XI MM yang mengikuti materi di kelas berjumlah 18 orang, yang tidak di kelas 14 orang adalah panitia MOPDB Permainan untuk acara <i>outbond</i> pesantren yaitu komunikata, cerita bersambung, tebak gaya dan menara sedotan. <i>Doorprize</i> untuk acara Pensi <i>Closing</i> MOPDB adalah tas, gelas, tempat 	-	-



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 GODEAN	NAMA MAHASISWA	: JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
ALAMAT SEKOLAH	: SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN	NO. MAHASISWA	: 11520244020
GURU PEMBIMBING	: DRS. SIHONO	FAK/JUR/PRODI	: TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA
DOSEN PEMBIMBING	: TOTOK SUKARDIYONO, M.T.		

		pesantren dan doorprize Pensi Closing MOPDB	makan, tempat sabun, mangkok, dan makanan.		
3	Rabu/ 16 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Apel MOPDB (Masa Orientasi Peserta Didik Baru) • Mengisi materi di Kelas XI AK 2 • Rapat Kerja PPL membahas <i>outbond</i> pesantren 	<ul style="list-style-type: none"> • Apel MOPDB hari ketiga diikuti oleh seluruh siswa baru kelas X, pengurus OSIS, pembina OSIS, beserta 21 mahasiswa KKN PPL UNY & USD. • Siswa kelas XI AK 2 yang mengikuti materi di kelas berjumlah 22 orang, yang tidak di kelas 10 orang adalah panitia MOPDB • Pembagian tugas yang menjaga di pos <i>outbound</i> adalah Alfi, Ninda, Suryanti, Dipta, Raras, Arina, Danang, Faris dan yang menjadi frontline adalah Nanda, Ifah, Silmi, Tania, Erna, Sunari, Ristia. 	-	-
4	Kamis/ 17 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> • Upacara MOPDB (Masa Orientasi Peserta Didik Baru) • Konsultasi dengan guru pembimbing • Pensi, display ekstrakurikuler, dan doorprize. • Kerja bakti persiapan pesantren 	<ul style="list-style-type: none"> • Apel MOPDB hari ketiga diikuti oleh seluruh siswa baru kelas X, pengurus OSIS, pembina OSIS, beserta 21 mahasiswa KKN PPL UNY & USD. • Bapak Drs. Sihono selaku guru pembimbing memberikan pengarahan untuk cara membuat RPP yang benar dan memberikan materi yang akan diajarkan. • Pensi diisi oleh penampilan perwakilan setiap kelas dari kelas X dan bapak guru. • Cafeteria yang tadinya kotor menjadi bersih, rapi dan akan dijadikan ruang konsumsi saat pesantren. • Ruang kelas yang tadinya kotor menjadi bersih dan rapi akan digunakan 	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
 ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN NO. MAHASISWA : 11520244020
 GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA
 DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

			untuk ruangan siswa saat pesantren.		
5	Jumat/ 18 Juli 2014	1. Pesantren Ramadhan di Sekolah untuk Siswa Kelas XI 2. Evaluasi <i>outbond</i> pesantren	1. Pesantren ramadhan diikuti oleh 286 siswa kelas XI, guru, karyawan, dan mahasiswa 15 mahasiswa PPL UNY. 2. Rangkaian kegiatan pesantren adalah sholat asar berjamaah, apel pembukaan, <i>outbond</i> islami, tausyiah, buka puasa bersama, sholat maghrib berjamaah, tadarus, isya' dan tarawih. 3. Salah satu permainan untuk <i>outbond</i> yaitu cerita bersambung akan dihilangkan agar pada <i>outbond</i> di pesantren hari berikutnya tidak memakan banyak waktu.	Pelaksanaan upacara pembukaan tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, sehingga waktu untuk <i>outbond</i> berkurang dan tidak semua kelompok <i>outbond</i> memasuki ke-4 pos.	Waktu untuk <i>outbond</i> dikurang agar acara bisa selesai tepat waktu
6	Sabtu/ 19 Juli 2014	1. Pesantren Ramadhan di Sekolah untuk Siswa Kelas X	1. Pesantren diikuti oleh 320 siswa kelas X, guru, karyawan, dan 15 mahasiswa PPL UNY	-	-

Yogyakarta, 19 Juli 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PPL

Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Guru Pembimbing,

Drs. Sihono
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi P'la Alhaq
NIM. 11520244020

**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL**

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
 ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
 GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
 DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
 NO. MAHASISWA : 11520244020
 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

No.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 4 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> Mencari materi simulasi digital 	<ul style="list-style-type: none"> Materi simulasi digital didapat dari SEAMOLEC 	Belum ada buku simulasi digital yang dicetak	Materi simulasi digital dicari di internet
2	Rabu/ 6 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> Apel halal bihalal Rapat Perayaan HUT sekolah. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) pertemuan 1 	<ol style="list-style-type: none"> Halal bihalal diikuti oleh seluruh guru, karyawan, siswa kelas X, XI, XII dan 15 mahasiswa PPL UNY – 6 mahasiswa USD. Rapat dihadiri oleh 3 guru pembimbing OSIS, 30 pengurus OSIS, 14 mahasiswa UNY dan 6 mahasiswa USD. Rangkaian acara HUT sekolah adalah do'a bersama pada Jumat malam, dan pada hari sabtu diadakan apel, jalan sehat, dan pensi. RPP yang dibuat baru tersusun sekitar 60%. 	Anggaran dana untuk perayaan HUT Sekolah hanya sedikit.	Acara dirancang sederhana agar dapat meminimalisir anggaran dana.
3	Kamis/ 7 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> Melanjutkan menyusun RPP Berkonsultasi dengan guru pembimbing mengenai RPP Mengajar mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X AK 3 pada jam ke-7,8,9 	<ul style="list-style-type: none"> RPP pertemuan 1 sudah selesai dan siap dikonsultasikan. RPP mendapat revisi dibagian indikator dan kegiatan pembelajaran dari guru pembimbing dan diminta memperbaikinya. Jumlah siswa yang hadir mengikuti pelajaran berjumlah 32 anak. Pelajaran diisi dengan pengenalan, penyampaian silabus, penyampaian tujuan pembelajaran hari ini, diskusi, presentasi hasil diskusi, mengumpulkan tugas diskusi mengenai komunikasi dalam jaringan 	-	-



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
 ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
 GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
 DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI I'LA ALHAQ
 NO. MAHASISWA : 11520244020
 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

4	Jumat/8 17 Juli 2014	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki RPP Doa bersama dalam rangka HUT sekolah ke-49. Menilai tugas kelompok siswa kelas X AK3 	<ul style="list-style-type: none"> RPP dibagian indikator dan kegiatan pembelajaran berhasil diperbaiki. Doa bersama dilaksanakan di masjid Al-Hidayah, dihadiri oleh 61 guru dan karyawan serta 15 mahasiswa PPL UNY. Tugas siswa yang dinilai sebanyak 5 lembar dari 5 kelompok 	-	-
5	Sabtu/ 9 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> Apel pagi HUT sekolah Persiapan pensi Jalan sehat Pensi 	<ol style="list-style-type: none"> Rangkaian acara HUT sekolah diikuti oleh seluruh warga sekolah. Pensi diisi oleh penampilan dari siswa dan guru, lomba makan kerupuk siswa, guru, dan mahasiswa, serta pembagian <i>doorprize</i>. Siswa yang mendapatkan <i>doorprize</i> utama berupa televisi adalah siswa kelas XII. 	-	-

Yogyakarta, 9 Agustus 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PPL

Totok Sukardiyono, M.T.
 NIP. 19670930 199303 1 005

Guru Pembimbing,

Drs. Sihono
 NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq
 NIM. 11520244020



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.
NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
NO. MAHASISWA : 11520244020
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

No.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 11 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none">Berkonsultasi dengan guru pembimbing mengenai RPP	<ul style="list-style-type: none">RPP mendapat revisi dibagian kegiatan pembelajaran dan penilaian dari guru pembimbing dan diminta memperbaikinya.	-	-
2	Selasa, 12 Agustus 2014	<p>Mengajar dikelas X PM 2 pada jam ke 7,8,9</p> <ul style="list-style-type: none">Menilai tugas hasil diskusi siswa kelas X PM 2	<ol style="list-style-type: none">Siswa yang hadir mengikuti pelajaran ada 29 anak, 2 anak tidak berangkat karena sakit, dan 1 anak tidak berangkat tanpa keteranganPelajaran diisi dengan pengenalan, penyampaian silabus, penyampaian tujuan pembelajaran hari ini, diskusi, presentasi hasil diskusi, mengumpulkan tugas diskusi mengenai komunikasi dalam jaringanTugas siswa yang dinilai sebanyak 5 lembar dari 5 kelompok diskusi mengenai komunikasi jaringan	<ul style="list-style-type: none">Siswa merasa mengantuk karena pelajaran simulasi digital di jam pelajaran akhirSiswa merasa dikelasnya sangat panas karena satu-satunya kelas yang tidak memiliki kipas angin	<ul style="list-style-type: none">Pengajar meminta siswa yang merasa mengantuk untuk cuci muka di kamar mandiPengajar menyampaikan aspirasi siswa kepada guru pembimbing agar disampaikan ke sekolah
3	Rabu, 13 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none">Mengajar dikelas X PM 1 pada jam ke 1,2,3Menilai tugas hasil diskusi siswa kelas X PM 1	<ol style="list-style-type: none">Siswa yang hadir ada 29 anak, 1 anak tidak berangkat karena sakit, 1 anak tidak berangkat karena ijin, dan 1 anak tidak berangkat tanpa keteranganPelajaran diisi dengan pengenalan, penyampaian silabus, penyampaian tujuan pembelajaran hari ini, diskusi, presentasi hasil diskusi, mengumpulkan tugas diskusi	-	-



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
 ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN NO. MAHASISWA : 11520244020
 GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA
 DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

			<p>mengenai komunikasi dalam jaringan</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mengikuti pelajaran dengan antusias dilihat dari banyaknya siswa yang bertanya saat teman lainnya sedang mempresentasikan hasil diskusi Tugas siswa yang dinilai sebanyak 5 lembar dari 5 kelompok diskusi mengenai komunikasi jaringan 		
4	Kamis, 14 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> Menyusun RPP pertemuan 2 dan 3 Mengajar dikelas X AK 3 pada jam ke 7,8,9 	<ol style="list-style-type: none"> RPP yang disusun baru mencapai 30% Jumlah siswa yang hadir mengikuti pelajaran berjumlah 32 anak. Pelajaran diisi dengan penyampaian tujuan pembelajaran materi hari ini, tanya jawab, diskusi tentang komunikasi asinkron dan <i>e-mail</i>, mengumpulkan hasil diskusi, menjelaskan cara membuat <i>e-mail</i> menggunakan gmail, memberikan tugas membuat <i>e-mail</i> untuk dikerjakan dirumah dan mengirimkan pesan email kepada pengajar Siswa mengikuti pelajaran dengan lebih antusias daripada pertemuan sebelumnya dilihat dari 11 siswa yang menjawab pertanyaan saat pengajar memberikan pertanyaan <i>review</i> materi pelajaran sebelumnya Lima kelompok dari kelas X AK 3 menyerahkan tugas membuat presentasi menggunakan <i>microsoft powerpoint</i> 	Komputer di lab belum bisa tersambung dengan internet karena sedang ada perbaikan sehingga siswa belum bisa praktik membuat email	Cara membuat email dijelaskan melalui LCD Projector saja dan siswa memperhatikan di layar



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.
NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
NO. MAHASISWA : 11520244020
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

5	Jumat, 15 Agustus 2014	<ol style="list-style-type: none">Menyerahkan lembar penilaian dan tugas hasil diskusi siswa kepada guru pembimbingMengecek tugas mengirim <i>e-mail</i> kelas X AK 3	<ol style="list-style-type: none">Lembar penilaian yang diserahkan lembar penilaian dari kelas X AK 3, X PM 1, dan X PM 2 yang berisikan nilai sikapTugas siswa yang diserahkan adalah tugas hasil diskusi siswa pada pertemuan 1 tentang komunikasi jaringan yang ditulis dikertas HVSSiswa yang sudah mengirim tugas <i>e-mail</i> tanggal 15 Agustus ada 7 siswa	Menurut guru pembimbing, nilai yang diberikan kepada siswa terlalu kecil	Guru meminta memperbaiki penilaian
6	Sabtu, 16 Agustus 2014	<ol style="list-style-type: none">Pendampingan kelas X MM 2 yang ditinggal gurunya bertugas di luar sekolahPiket Harian GuruMenilai tugas hasil diskusi siswa kelas X AK 3	<ol style="list-style-type: none">Siswa yang hadir ada 32 anak mengerjakan tugas membuat presentasi menggunakan <i>microsoft powerpoint</i> tentang komunikasi dalam jaringan di lab komputer 1Menjaga piket harian guru dari jam 11.00-14.15 (<i>shift 2</i>)Tugas siswa yang dinilai sebanyak 5 lembar dari 5 kelompok diskusi mengenai penerapan komunikasi jaringanTanggal 16 Agustus tidak siswa ada yang mengirim tugas <i>e-mail</i>	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 GODEAN	NAMA MAHASISWA	: JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
ALAMAT SEKOLAH	: SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN	NO. MAHASISWA	: 11520244020
GURU PEMBIMBING	: DRS. SIHONO	FAK/JUR/PRODI	: TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA
DOSEN PEMBIMBING	: TOTOK SUKARDIYONO, M.T.		

		4. Mengecek tugas mengirim <i>e-mail</i> kelas X AK 3			
7	Minggu, 17 Agustus 2014	<ol style="list-style-type: none"> 1. Upacara Kemerdekaan RI 2. Mengecek tugas mengirim <i>e-mail</i> kelas X AK 3 3. Melanjutkan menyusun RPP pertemuan 2 dan 3 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Upacara di sekolah diikuti oleh seluruh siswa kelas X, XI, XII, guru, karyawan, 12 mahasiswa PPL UNY, dan 6 mahasiswa PPL USD 2. Siswa yang sudah mengirim tugas <i>e-mail</i> tanggal 17 Agustus ada 8 siswa 3. RPP yang disusun baru mencapai 60% 		

Yogyakarta, 16 Agustus 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PPL

Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Guru Pembimbing,

Drs. Sihono
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi P'la Alhaq
NIM. 11520244020



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
 ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
 GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
 DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
 NO. MAHASISWA : 11520244020
 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

No.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 18 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> Melanjutkan menyusun RPP untuk pertemuan 2 dan 3 	<ul style="list-style-type: none"> RPP untuk pertemuan 2 dan 3 sudah selesai disusun dan siap untuk dikonsultasikan 	-	-
2	Selasa, 19 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> Konsultasi RPP pertemuan 1, pertemuan 2 dan 3 ke guru pembimbing Mempersiapkan materi penerapan komunikasi daring asinkron untuk diajarkan di kelas X PM 2 Mengajar mata pelajaran simulasi digital di kelas X PM 2 pada jam pelajaran ke 7, 8, dan 9 	<ol style="list-style-type: none"> Guru pembimbing sudah menyetujui RPP dan tidak ada revisi lagi untuk RPP pertemuan 1, 2, dan 3 Guru meminta mahasiswa untuk membuat catatan rencana dan realisasi kegiatan mengajar, dan membuat kisi-kisi untuk ulangan harian 1 Jumlah siswa yang hadir mengikuti pelajaran ada 31 siswa dan ada 1 siswa yang izin Siswa mengikuti pelajaran dengan lebih antusias daripada pertemuan sebelumnya dilihat dari 10 siswa yang menjawab pertanyaan saat pengajar memberikan pertanyaan <i>review</i> materi pelajaran sebelumnya Pelajaran diisi dengan penyampaian tujuan pembelajaran materi hari ini, tanya jawab, diskusi tentang komunikasi asinkron dan <i>e-mail</i>, menjelaskan cara membuat <i>e-mail</i> menggunakan gmail, memberikan tugas membuat <i>e-mail</i> untuk dikerjakan dirumah dan mengirimkan pesan email kepada pengajar Ada 2 kelompok yaitu kelompok 3 dan 5 yang mengumpulkan tugas membuat presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> Lab komputer yang akan digunakan untuk praktik materi listrik sehingga tidak bisa digunakan Ada 3 kelompok yang belum menyelesaikan tugas membuat presentasi <i>microsoft powerpoint</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Pembelajaran untuk hari ini dilakukan di kelas dan cara membuat email dijelaskan secara lisan 3 kelompok yang belum mengumpulkan tugas hari ini diberi waktu tenggang untuk mengumpulkan tugas paling lambat hari rabu tanggal 20 Agustus 2014



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 GODEAN	NAMA MAHASISWA	: JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
ALAMAT SEKOLAH	: SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN	NO. MAHASISWA	: 11520244020
GURU PEMBIMBING	: DRS. SIHONO	FAK/JUR/PRODI	: TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA
DOSEN PEMBIMBING	: TOTOK SUKARDIYONO, M.T.		

			<p>menggunakan <i>microsoft powerpoint</i> tentang komunikasi daring</p> <p>10. Ada 19 siswa yang mengumpulkan tugas individu tentang <i>hardware</i> dan <i>software</i> pendukung komunikasi daring</p>		
3	Rabu, 20 Agustus 2014	<ol style="list-style-type: none"> Mempersiapkan materi penerapan komunikasi daring asinkron untuk diajarkan di kelas X PM 1 Mengajar mata pelajaran simulasi digital di kelas X PM 1 pada jam pelajaran ke 1, 2, dan 3 Mengajar di kelas X MM 1 pada jam pelajaran ke 4, 5, 6, 7, 8, 9 	<ol style="list-style-type: none"> Jumlah siswa kelas X PM 1 yang hadir mengikuti pelajaran ada 30 siswa dan ada 1 siswa tidak berangkat karena sakit Siswa mengikuti pelajaran dengan lebih antusias daripada pertemuan sebelumnya dilihat dari 6 siswa yang menjawab pertanyaan saat pengajar memberikan pertanyaan <i>review</i> materi pelajaran sebelumnya Pelajaran diisi dengan penyampaian tujuan pembelajaran materi hari ini, tanya jawab, menjelaskan cara membuat <i>e-mail</i> menggunakan gmail, semua siswa yang hadir praktik membuat email dan mengirimkan pesan <i>e-mail</i> kepada pengajar Ada 2 kelompok yaitu kelompok 3 dan 4 yang mengumpulkan tugas membuat presentasi menggunakan <i>microsoft powerpoint</i> tentang komunikasi daring Ada 1 dari X PM 1 siswa yang mengumpulkan tugas individu tentang <i>hardware</i> dan <i>software</i> pendukung 	-	-



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH	: SMK NEGERI 1 GODEAN	NAMA MAHASISWA	: JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
ALAMAT SEKOLAH	: SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN	NO. MAHASISWA	: 11520244020
GURU PEMBIMBING	: DRS. SIHONO	FAK/JUR/PRODI	: TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA
DOSEN PEMBIMBING	: TOTOK SUKARDIYONO, M.T.		

			<p>komunikasi daring</p> <p>6. Jumlah siswa kelas X MM 1 yang hadir mengikuti pelajaran ada 31 siswa dan ada 1 siswa tidak berangkat karena sakit</p> <p>7. Ada 12 siswa yang sudah presentasi menggunakan LCD <i>Projector</i> tentang komunikasi dalam jaringan</p>		
4	Kamis, 21 Agustus 2014	<p>1. Mempersiapkan materi penerapan komunikasi daring sinkron untuk diajarkan di kelas X AK 3</p> <p>2. Mengajar mata pelajaran simulasi digital di kelas X AK 3 pada jam pelajaran ke 7, 8, dan 9</p>	<p>1. Jumlah siswa kelas X AK 3 yang hadir mengikuti pelajaran ada 30 siswa dan ada 2 siswa tidak berangkat karena sakit</p> <p>2. 30 siswa kelas X AK 3 yang hadir belajar menggunakan fitur-fitur yang ada pada google+</p> <p>3. Ada 30 siswa yang mengumpulkan tugas individu tentang <i>hardware</i> dan <i>software</i> pendukung komunikasi daring</p>	Ada 2 siswa yang belum mengumpulkan tugas tentang <i>hardware</i> dan <i>software</i> pendukung komunikasi daring	Anak yang belum mengumpulkan tugas hari ini diberi waktu tenggang untuk mengumpulkan tugas paling lambat hari rabu tanggal 28 Agustus 2014
5	Jumat, 22 Agustus 2014	1. Membuat RPP pertemuan 4 dan 5	Penyusunan RPP untuk pertemuan 2 dan 3 baru mencapai 20%	-	-
6	Sabtu, 23 Agustus 2014	<p>1. Piket Harian Guru</p> <p>2. Mendampingi MOPDB II</p>	1. MOPDB II diikuti oleh seluruh siswa kelas X, panitia kelas XI dan XII dari OSIS serta didampingi oleh 21 mahasiswa KKN UNY dan USD.	Ada siswa yang pingsan saat mengikuti MOPDB II	Petugas PMR sigap menangani siswa yang pingsan dan langsung diberikan pertolongan pertama agar cepat sadar



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
NO. MAHASISWA : 11520244020
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

Yogyakarta, 23 Agustus 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PPL

Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Guru Pembimbing,

Drs. Sihono
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi P'la Alhaq
NIM. 11520244020



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
 ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
 GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
 DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
 NO. MAHASISWA : 11520244020
 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

No.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 25 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> Membuat RPP pertemuan 4 dan 5 Menyiapkan materi mengajar untuk kelas X PM 2 Menilai tugas membuat presentasi <i>powerpoint</i> kelas X AK 3 Kunjungan DPL PPL 	<ul style="list-style-type: none"> Penyusunan RPP untuk pertemuan 4 dan 5 baru mencapai 60% Tugas membuat presentasi <i>powerpoint</i> kelas X AK 3 ada dua kelompok yang mendapat nilai 90 dan tiga kelompok mendapat nilai 85 DPL PPL meminta agar laporan PPL segera dibuat dan diselesaikan sebelum penarikan PPL 	DPL PPL datang berkunjung ke sekolah pada saat mahasiswa sedang melaksanakan acara KKN berupa penyuluhan Jamkesda di lokasi KKN	DPL PPL mengunjungi mahasiswa ke lokasi KKN
2	Selasa, 26 Agustus 2014	<ul style="list-style-type: none"> Membuat kisi-kisi Soal Mengajar kelas X MM 1 mata pelajaran Jaringan Dasar Mengajar kelas X PM 2 mata pelajaran simulasi digital Menyiapkan materi mengajar untuk kelas X PM 1 	<ol style="list-style-type: none"> Jumlah siswa kelas X MM 1 yang hadir mengikuti pelajaran ada 32 siswa Jumlah siswa kelas X PM 2 yang hadir mengikuti pelajaran ada 29 siswa, ada siswa tidak berangkat karena 1 siswa sakit dan 1 siswa alpha 	Kegiatan pembelajaran kelas X MM 1 terhenti karena ada pemeriksaan kesehatan dari puskesmas	Kegiatan pembelajaran dilanjutkan pertemuan minggu depan
3	Rabu, 27 Agustus 2014	<ol style="list-style-type: none"> Memberikan tugas kepada kelas X PM 1 Membuat RPP Membuat rancangan soal Menyiapkan materi mengajar 	<ol style="list-style-type: none"> RPP untuk pertemuan 4 dan 5 sudah selesai disusun dan siap untuk dikonsultasikan Rancangan soal yang dibuat berupa soal uraian berjumlah 5 soal 	-	-



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
NO. MAHASISWA : 11520244020
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

		untuk kelas X AK 3 tentang kelas maya			
4	Kamis, 28 Agustus 2014	<ol style="list-style-type: none">3. Konsultasi RPP4. Konsultasi rancangan soal5. Merevisi soal6. Mencetak soal ulangan7. Mencetak materi tentang kelas maya8. Ulangan Harian 1 untuk kelas X AK 3	<ol style="list-style-type: none">1. Rancangan soal nomor 1 mendapat revisi, soal yang dibuat diminta agar bisa membuat siswa menalar tidak hanya menghafal2. Soal ulangan yang dicetak berjumlah 323. Jumlah siswa kelas X AK 3 yang hadir mengikuti ulangan harian ada 32 siswa4. Memberikan tugas kepada siswa X AK 3 untuk mencari pengertian tentang kelas maya, jenis dan manfaat kelas maya serta komponen pendukung kegiatan kelas maya	-	-
5	Jumat, 29 Agustus 2014	<ol style="list-style-type: none">1. Mengoreksi tugas siswa Kelas X PM 1 dan X PM 2 tentang komunikasi sinkron2. Membuat administrasi guru	Administrasi guru yang sudah dibuat berupa alokasi waktu program semester, program tahunan, rencana pembelajaran semester, kisi-kisi soal, naskah soal dan pedoman penilaian.	-	-
6	Sabtu, 30 Agustus 2014	<ol style="list-style-type: none">1. Konsultasi administrasi guru2. Mengajar kelas X MM 2 mata pelajaran Jaringan Dasar	<ol style="list-style-type: none">1. Mendapat revisi di bagian alokasi waktu program semester2. Jumlah siswa kelas X MM 2 yang hadir mengikuti pelajaran ada 32 siswa	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.
NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI I'LA ALHAQ
NO. MAHASISWA : 11520244020
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

7	Minggu, 31 Agustus 2014	Mengoreksi Ulangan Harian 1 Kelas X AK 3	Nilai tertinggi adalah 94, nilai terendah 65, dan nilai rata-rata kelas 77,06	-	-
---	----------------------------------	---	--	---	---

Yogyakarta, 31 Agustus 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PPL

Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Guru Pembimbing,

Drs. Sihono
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq
NIM. 11520244020

**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL**

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
 ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
 GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
 DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
 NO. MAHASISWA : 11520244020
 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

No.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 1 September 2014	Membuat soal ulangan harian untuk kelas X PM 1 dan 2	Soal yang dibuat berupa soal uraian berjumlah 5 soal	-	-
2	Selasa, 2 September 2014	<ul style="list-style-type: none"> Mengajar Kelas X MM 1 mata pelajaran Jaringan Dasar pada jam pelajaran ke 1,2,3 Ulangan Harian 1 Kelas X PM 2 pada jam pelajaran ke 7,8,9 	<ol style="list-style-type: none"> Jumlah siswa kelas X MM 1 yang hadir mengikuti pelajaran ada 31 siswa dan 1 siswa tidak mengikuti pelajaran karena sakit Pembelajaran dilaksanakan dengan cara siswa secara berkelompok presentasi tentang topologi jaringan Jumlah siswa kelas X PM 2 yang hadir mengikuti ulangan ada 30 siswa, 1 siswa tidak mengikuti pelajaran karena sakit dan 1 siswa tidak berangkat tanpa keterangan 	Ada siswa yang menyontek pekerjaan temannya saat ulangan berlangsung	Menegur dan memperingatkan siswa yang menyontek
3	Rabu, 3 September 2014	<ol style="list-style-type: none"> Ulangan Harian 1 Kelas X PM 1 pada jam pelajaran ke 1,2,3 Mengajar mata pelajaran simulasi digital di kelas X MM 1 	<ol style="list-style-type: none"> Jumlah siswa kelas X PM 1 yang hadir mengikuti ulangan ada 30 siswa dan 1 siswa tidak berangkat tanpa keterangan Jumlah siswa kelas X MM 1 yang hadir mengikuti pelajaran ada 30 siswa Pembelajaran simulasi digital dilaksanakan dengan cara diskusi. Pembelajaran sistem operasi dilaksanakan dengan cara ceramah. 	Ada siswa yang menyontek pekerjaan temannya saat ulangan berlangsung	Menegur dan memperingatkan siswa yang menyontek



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
 ALAMAT SEKOLAH : SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN
 GURU PEMBIMBING : DRS. SIHONO
 DOSEN PEMBIMBING : TOTOK SUKARDIYONO, M.T.

NAMA MAHASISWA : JAHIDATU LIS SILMI I'LA ALHAQ
 NO. MAHASISWA : 11520244020
 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA/PEND. TEKNIK INFORMATIKA

		jam ke 4,5,6 10. Mengajar mata pelajaran sistem operasi di kelas X MM 1 jam ke 7,8,9			
4	Kamis, 4 September 2014	Mengajar mata pelajaran simulasi digital di kelas X AK 3 pada jam pelajaran ke 7, 8, dan 9	4. Jumlah siswa kelas X AK 3 yang hadir mengikuti pelajaran ada 30 siswa dan ada 2 siswa tidak berangkat karena sakit 5. 30 siswa kelas X AK 3 yang hadir belajar menggunakan google drive dan edmodo	-	-
5	Jumat, 5 September 2014	Mengoreksi Ulangan Harian 1 Kelas X AK	Nilai tertinggi adalah 95, nilai terendah 50, dan nilai rata-rata kelas 76,33	-	-

Yogyakarta, 5 September 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PPL

Totok Sukardiyono, M.T.
 NIP. 19670930 199303 1 005

Guru Pembimbing,

Drs. Sihono
 NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq
 NIM. 11520244020



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL
TAHUN 2014

F03

untuk
mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK Negeri 1 Godean

ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Kowanan, Sidoagung, Sleman, DIY

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kulatitatif	Serapan Dana (Dalam Ruapiah)				
			Swadaya/Sekolah /Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/ Lembaga lainnya	Jumlah
1.	Pengadaan buku-buku TI	4 buah	-	Rp 40.000,-	-	-	Rp 40.000,-
2.	Print RPP	77 lembar	-	Rp 11.600,-	-	-	Rp 11.600,-
3.	Fotocopy permendikbud nomor 81 A	48 lembar	-	Rp. 7.200,-	-	-	Rp. 7.200,-
4.	Print laporan mingguan dan matriks PPL	40 lembar	-	Rp. 6.000,-	-	-	Rp. 6.000,-
5.	Print dan jilid materi Simulasi Digital	70 lembar	-	Rp 13.500,-	-	-	Rp 13.500,-
6.	Print soal ulangan harian 1 Simulasi Digital	96 lembar	-	Rp 14.400,-	-	-	Rp 14.400,-
7.	Print soal remidi	20 lembar	-	Rp. 3.000,-	-	-	Rp. 3.000,-



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL
TAHUN 2014

F03

untuk
mahasiswa

8.	Print administrasi guru	25 lembar	-	Rp. 4.000,-	-	-	Rp. 4.000,-
9.	Print laporan PPL dan lampirannya	100 lembar	-	Rp.15.000,-	-	-	Rp.15.000,-
Jumlah Total							Rp. 114.700,-

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PPL

Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

Guru Pembimbing,

Drs. Sihono
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq
NIM. 11520244020



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 1 Godean
 Alamat Sekolah : Kowanan, Sidbagung, Godean, Sleman Fax / Telp. Sekolah : 0274-738274
 Nama DPL PPL : Totok Sukardiyono M.T
 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	24/8 ¹⁴	2	Pengruasaan kelas & PBM		
2	9/9 ¹⁴	2	RPP & Silabus		
3	10/9 ¹⁴	2	Penilaian & Evaluasi		
4	13/9 ¹⁴	2	Laporan PPL		

PERHATIAN!

- Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mahasiswa PPL (1 mahasiswa 1 prodi)
- Kartu bimbingan PPL ini harus diisi materi bimbingan dan dimutakhirkan sesuai target dan DPL PPL setiap kali bimbingan di lokasi
- Kartu bimbingan PPL ini segera dikembalikan ke PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penutupan mhs PPL untuk keperluan administrasi

Mengetahui,
 Kepala Sekolah / Lembaga

 NIP. 196512271994121002
 Wuluyo, M.Eng



Godean, 22 September 2014
 Mhs PPL Prodi Dikrit Infa

 Latifah Perwita Sari
 NIM. 11520244026



PPL UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA 2014
PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DI SMK NEGERI 1 GODEAN
Kowan, Sidoagung, Sleman, DIY

Dalam rangka pelaksanaan salah satu program kerja PPL, telah diberikan 7 buah buku pembelajaran Teknologi Informasi dengan Judul :

1. Anwar, Dede Syahrul & Raf Knowledge. 2009. *Bermain Virtual Desktop*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
2. Aria Soma, Hari Ir. 2008. *Kreasi Modeling untuk Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
3. Enterprise, Jubilee. 2007. *63 Trik Rahasia Flash CS3*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
4. Enterprise, Jubilee. 2007. *63 Trik Membasmi Virus untuk Orang Biasa*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
5. Jayan. 2013. *Desain Situs Keren Edisi Restoran dengan Photoshop CS6*. Palembang : Maxikom. (Plus CD Tutorial)
6. Kuswana, Nanang & Ika Dewi Lestari. 2011. *Desktop Publishing dengan Program Open Source*. Jakarta : Dian Rakyat. (Plus CD)
7. Sanjaya, Ridwan. 2008. *Most Wanted Blogging Tips*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Dari mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Informatika PPL UNY 2014

Nama : 1. Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq (11520244020)
2. Latifah Perwita Sari (11520244026)
Jabatan : Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika PPL UNY 2014

Kepada perpustakaan SMK Negeri 1 Godean yang diwakili oleh :

Nama : Ririk Kisdiantoro, SIP
Jabatan : Petugas Perpustakaan

Yogyakarta, 11 Agustus 2014


Mengetahui,

Petugas Perpustakaan,



RIRIK KISDIANTORO, SIP

Mahasiswa PPL,


Latifah Perwita Sari

ADMINISTRASI GURU

**KALENDER PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 GODEAN
TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015**

Dok. No. : F.71/WKS1/3/02
Revisi Ke : 0
Tgl. Berlaku : 1 Juli 2012

JULI 2014						AGUSTUS 2014						SEPTEMBER 2014						OKTOBER 2014						
Minggu		6	13	20	27	Minggu		3	10	17	24	31	Minggu		7	14	21	28	Minggu		5	12	19	26
Senin		7	14	21	28	Senin		4	11	18	25	Senin	1	8	15	22	29	Senin		6	13	20	27	
Selasa	1	8	15	22	29	Selasa		5	12	19	26	Selasa	2	9	16	23	30	Selasa		7	14	21	28	
Rabu	2	9	16	23	30	Rabu		6	13	20	27	Rabu	3	10	17	24	Rabu	1	8	15	22	29		
Kamis	3	10	17	24	31	Kamis		7	14	21	28	Kamis	4	11	18	25	Kamis	2	9	16	23	30		
Jum'at	4	11	18	25	Jum'at	1	8	15	22	29	Jum'at	5	12	19	26	Jum'at	3	10	17	24	31			
Sabtu	5	12	19	26	Sabtu	2	9	16	23	30	Sabtu	6	13	20	27	Sabtu	4	11	18	25				
1-4: PPDB, 1-31:Kelas XII: PI, 14-16: MPS 14-19: minggu efektif kelas X, XI, XII(tugas PI) 18-19:Pesantren Ramadhan,Keg.Roh.Katolik-Kristen Juli: 1 minggu efektif						9: HUT SMKN1 Godaan ke-49 6-9,11-16,18-23,25-30:minggu efektif klsX,XI,XII 17 : HUT RI ke-69 Agustus: 4 minggu efektif						22-27, 29: Ulangan Tengah Semester (UTS) Gasal 1-6,8-13,15-20,22-27:minggu efektif kls X,XI,XII September: 4 minggu efektif						1-2: LKS tingkat DIY, Oktober: 5 minggu efektif 5: Hari Raya Idul Adha 1435 H 25: Tahun Baru Hijriyah 1436 H 1-4,6-11,13-18,20-24,27-31:minggu efektif klsX,XI,XII						
NOVEMBER 2014						DESEMBER 2014						JANUARI 2015						FEBRUARI 2015						
Minggu		2	9	16	23	30	Minggu		7	14	21	28	Minggu		4	11	18	25	Minggu		1	8	15	22
Senin		3	10	17	24	Senin	1	8	15	22	29	Senin		5	12	19	26	Senin	2	9	16	23		
Selasa		4	11	18	25	Selasa	2	9	16	23	30	Selasa		6	13	20	27	Selasa	3	10	17	24		
Rabu		5	12	19	26	Rabu	3	10	17	24	31	Rabu		7	14	21	28	Rabu	4	11	18	25		
Kamis		6	13	20	27	Kamis	4	11	18	25	Kamis	1	8	15	22	29	Kamis	5	12	19	26			
Jum'at		7	14	21	28	Jum'at	5	12	19	26	Jum'at	2	9	16	23	30	Jum'at	6	13	20	27			
Sabtu	1	8	15	22	29	Sabtu	6	13	20	27	Sabtu	3	10	17	24	31	Sabtu	7	14	21	28			
25: Hari Guru Nasional 27-29: Ulangan Akhir Semester (UAS) / Uji Kompetensi Produktif (UKP) 3-8,10-15,17-22,24-29:minggu efektif kelas X,XI,XII November: 4 minggu efektif						1-6, 8: UAS/UKP 20: Penerimaan Rapor 22 - 31: Libur Semester Gasal 25 : Hari Natal Desember: 0 minggu efektif						1: Tahun Baru Masehi 2-3 : Libur Semester Gasal 5-10,12-17,19-24,26-31:minggu efektif kls X,XI,XII Januari: 4 minggu efektif						4-7: Ujian Sekolah Praktik Kejuruan 18, 20,21: Ujian Nasional Praktik Kejuruan 2-7, 9-14, 16-21, 23-28: minggu efektif kelas X,XI,XII Februari: 4 minggu efektif						
MARET 2015						APRIL 2015						MEI 2015						JUNI 2015						
Minggu	1	8	15	22	29	Minggu		5	12	19	26	Minggu		3	10	17	24	31	Minggu		7	14	21	28
Senin	2	9	16	23	30	Senin		6	13	20	27	Senin		4	11	18	25	Senin	1	8	15	22	29	
Selasa	3	10	17	24	31	Selasa		7	14	21	28	Selasa		5	12	19	26	Selasa	2	9	16	23	30	
Rabu	4	11	18	25	Rabu	1	8	15	22	29	Rabu		6	13	20	27	Rabu	3	10	17	24			
Kamis	5	12	19	26	Kamis	2	9	16	23	30	Kamis		7	14	21	28	Kamis	4	11	18	25			
Jum'at	6	13	20	27	Jum'at	3	10	17	24	Jum'at	1	8	15	22	29	Jum'at	5	12	19	26				
Sabtu	7	14	21	28	Sabtu	4	11	18	25	Sabtu	2	9	16	23	30	Sabtu	6	13	20	27				
2-6:Ujian Sekolah(Praktik), 9: USBN Pend.Agama 12-14, 16-18:Ujian Sekolah (Teori), 23-28, 30: UTS 2-7,16-21,23-28,30-4Apr:minggu efektif kl.X,XI,XII Maret: 4 minggu efektif						13-16: Ujian Nasional (Utama) 20-23: Ujian Nasional (Susulan) 6-11, 13-18: minggu efektif kelas X, XI, XII 20-25, 27 April -2Mei: minggu efektif kelas X,XI April: Kls X,XI: 4 minggu efektif ,klXII: 2 minggu efektif						4-9, 11-13,15: minggu efektif kelas X, XI minggu efektif kelas XI untuk tugas PI 28-30: Ulangan Kenaikan Kelas (UKK) / Uji Kompetensi Produktif (UKP) Mei: 2 minggu efektif (Kelas X, XI)						1, 3-6, 8-9: Ulangan Kenaikan Kelas (UKK) 27: Penerimaan Rapor 29-30: Libur Kenaikan Kelas Juni: 0 minggu efektif						

Keterangan:

- 14 Juli 2014 :Hari pertama masuk sekolah
- 21-26 Juli 2014 :Hari libur akhir bulan Ramadhan
- 30 Jul-5 Agt'14 :Hari libur Idul Fitri 1435 H
- 11 Oktober'14 :Kunjungan Industri
- 25 November'14 :Hari Guru Nasional
- 27 Nov-8Des'14 :Ulangan Akhir Semester
- 17-19 Des.2014 :PORSENITAS
- 18 Des. 2014 :Rapat Akhir Semester
- 20 Des. 2014 :Penerimaan Rapor
- 22Des'14-3Jan'15 :Libur Semester Gasal
- 12-18 Mar.2015 :Ujian Sekolah
- 13-16 Apr.2015 :Ujian Nasional (Utama)
- 20-23 Apr.2015 :Ujian Nasional (Susulan)
- 1-31 Mei 2015 :PI / Prakerin untuk Kelas XI
- 2 Mei 2015 :Hari Pendidikan Nasional
- 15 Mei 2015 :Hari Jadi Kab. Sleman ke-99
- 28 Mei-9 Jun'15 :Ulangan Kenaikan Kelas (UKK)
- 1-30 Juni 2015 :PI/Prakerin untuk Kelas XI
- 24-26 Juni 2015 :PORSENITAS
- 25 Juni 2015 :Rapat Kenaikan Kelas
- 27 Juni 2015 :Penerimaan Rapor
- 29 Jun-11Jul'15 :Libur Kenaikan Kelas
- Libur Umum:
- 28-29 Juli 2014 :Hari Raya Idul Fitri 1435 H
- 17 Agt 2014 :HUT Kemerdekaan RI
- 5 Oktober 2014 :Hari Besar Idul Adha 1435 H
- 25 Oktober2014 :Tahun Baru Hijriyah 1436 H
- 25 Nov. 2014 :Hari Guru Nasional
- 25 Des. 2014 :Hari Natal 2014
- 1 Januari 2015 :Tahun Baru Masehi 2015
- 1 Mei 2015 :Hari Bunu Nasional
- Hari Libur Nasional lainnya:
- Maulid Nabi Muhammad SAW,
- Tahun Baru Imlek 2566, Hari Raya Nyepi 1937,
- Wafat Yesus Kristus, Kenaikan Yesus Kristus,
- Hari Raya Waisak Tahun 2566,
- mengikuti Kalender Nasional Tahun 2015

= Libur

Godean, 12 Juli 2014

Kepala Sekolah

SMK Negeri 1 Godean
PEMERINTAH KABUPATEN
PINAS PENDIDIKAN PENGAJARAN DAN OLIMPIADE
SMK NEGERI 1 GODEAN
Drs. Agus Waluyo, M.Eng.
NIP. 19651227 199412 1 002

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

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Godean
Kelas : X

Kompetensi Inti

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan					

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					
<p>3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)</p> <p>4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)</p>	<p>Komunikasi dalam jaringan (daring/online)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian komunikasi dalam jaringan • Jenis komunikasi dalam jaringan • Tujuan komunikasi dalam jaringan • Fungsi komunikasi dalam jaringan • Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online)</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian komunikasi dalam jaringan • Mendiskusikan jenis komunikasi dalam jaringan • Mendiskusikan tujuan komunikasi dalam jaringan • Mendiskusikan fungsi komunikasi dalam jaringan • Mendiskusikan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan 	<p>Tugas Mengklasifikasikan pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online).</p> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p>	<p>3JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	komunikasi daring	<p>pelaksanaan komunikasi daring</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tahap tindak lanjut komunikasi daring <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring • Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring • Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring <p>Mengasosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p>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/keompok • Bahan Presentasi <p>Tes</p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.3. Memahami kelas maya.</p> <p>4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.</p>	<p>Kelas maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definisi kelas maya • Jenis kelas maya • Manfaat kelas maya • Fitur kelas maya 	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati pelbagai aplikasi kelas maya</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi kelas 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang kelas maya <p>Observasi</p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas</p>	6JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jenis kelas maya • Mendiskusikan manfaat kelas maya • Mendiskusikan fitur kelas maya <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi kelas maya • Mengeksplorasi jenis kelas maya • Mengeksplorasi manfaat kelas maya • Mengeksplorasi fitur kelas maya <p>Mengasosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan tentang kelas maya</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil pelbagai aplikasi kelas maya</p>	<p>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/keompok • Bahan Presentasi <p>Tes</p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya	Pembelajaran melalui kelas maya	Mengamati Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya	Tugas • Membuat laporan tentang proses	18JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.4. Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya.	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan akun • Pengaturan profil • Bergabung dalam grup/kelas/kelompok • Perpustakaan maya (<i>library</i>) • Catatan (<i>note</i>) • Tugas atau kuis • Kalender • <i>Search</i> dan <i>filter</i> • Materi belajar • Jajak Pendapat (<i>polling</i>) • Evaluasi pembelajaran 	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan proses pembuatan akun • Mendiskusikan proses pengaturan profil • Mendiskusikan proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok • Mendiskusikan tentang perpustakaan maya (<i>library</i>) • Mendiskusikan tentang catatan (<i>note</i>) • Mendiskusikan tentang tugas atau kuis • Mendiskusikan tentang kalender • Mendiskusikan tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i> • Mendiskusikan tentang materi belajar • Mendiskusikan tentang jajak pendapat (<i>polling</i>) • Mendiskusikan tentang evaluasi pembelajaran <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi proses pembuatan akun 	<p>pembelajaran melalui kelas maya.</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>		

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Membuat kesimpulan tentang presentasi video</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pelbagai presentasi video</p>			
<p>3.6. Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p>4.6. Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p>	<p>Presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> 	<p>Mengamati Mengamati pelbagai presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Mendiskusikan tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Mendiskusikan tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> • Membuat presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i> <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p>	<p>24JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		visual <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan fungsi simulasi visual <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi simulasi visual • Mengeksplorasi jenis simulasi visual • Mengeksplorasi fungsi simulasi visual <p>Mengasosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan tentang simulasi visual</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil simulasi visual</p>	dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/keompok • Bahan Presentasi <p>Tes</p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
3.8. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi 4.8. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi	<p>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep produk • Pencarian ide dan premis • Sinopsis • <i>Storyboard</i> 	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konsep produk • Mendiskusikan pencarian ide dan premis 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi <p>Observasi</p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas</p>	<p>12JP</p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan synopsis Mendiskusikan <i>storyboard</i> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi konsep produk Mengeksplorasi pencarian ide dan premis Mengeksplorasi synopsis Mengeksplorasi <i>storyboard</i> <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p>	<p>siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/keompok Bahan Presentasi <p>Tes Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.9. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <p>4.9. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual</p>	<p>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> Instalasi aplikasi <i>Character</i> <i>Environment</i> <i>Property</i> dan <i>effect</i> 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati pengolah simulasi visual tahap produksi <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan Instalasi aplikasi 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap produksi <p>Observasi Mengamati</p>	15JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
tahap produksi	<ul style="list-style-type: none"> Menganimasikan 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan <i>Character</i> Mendiskusikan <i>Environment</i> Mendiskusikan <i>Property</i> dan <i>effect</i> Mendiskusikan proses menganimasikan <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi Instalasi aplikasi Mengeksplorasi <i>Character</i> Mengeksplorasi <i>Environment</i> Mengeksplorasi <i>Property</i> dan <i>effect</i> Mengeksplorasi proses menganimasikan <p>Mengasosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolah simulasi visual tahap produksi</p>	<p>kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/keompok Bahan Presentasi <p>Tes</p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		
3.10. Menerapkan fitur aplikasi pengolah	Aplikasi pengolah simulasi visual tahap	Mengamati Mengamati pengolah simulasi	Tugas Membuat laporan	12JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
buku digital	<ul style="list-style-type: none"> Gambar, suara dan video 	<p>format file</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan sampul (<i>cover</i>) buku digital Mendiskusikan daftar isi Mendiskusikan gambar, suara dan video <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi konversi format file Mengeksplorasi sampul (<i>cover</i>) buku digital Mengeksplorasi daftar isi Mengeksplorasi gambar, suara dan video <p>Mengasosiasi</p> <p>Membuat kesimpulan tentang format buku digital</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang format buku digital</p>	<p>kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/keompok Bahan Presentasi <p>Tes</p> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		
<p>3.13.Menerapkan publikasi buku digital</p> <p>4.13.Menyajikan hasil penerapan publikasi buku</p>	<p>Publikasi buku digital</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis publikasi buku digital Proses publikasi buku digital 	<p>Mengamati</p> <p>Mengamati prosedur publikasi buku digital</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan jenis 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang publikasi buku digital <p>Observasi</p>	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
digital		publikasi buku digital • Mendiskusikan proses publikasi buku digital Mengeksplorasi • Mengeksplorasi jenis publikasi buku digital • Mengeksplorasi proses publikasi buku digital Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang publikasi buku digital Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil diskusi terkait publikasi buku digital	Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio • Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/keompok • Bahan Presentasi Tes Pilihan Ganda, Essay		

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

**ALOKASI WAKTU PROGRAM SEMESTER
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

MATA PELAJARAN : Simulasi Digital
KELAS : X AK 3, X PM 1, X PM 2
KOMPETENSI KEAHLIAN : Akuntansi dan Pemasaran
SEMESTER : Gasal

No.	BULAN	Banyak Minggu Dalam Semester	Banyak Minggu Yang Tidak Efektif	Banyak Minggu Efektif
1.	Juli	3	2	1
2.	Agustus	4	-	4
3.	September	4	-	4
4.	Oktober	5	-	5
5.	November	4	-	4
6.	Desember	4	4	-
Jumlah		26	6	18

Rincian :

Jumlah jam pembelajaran yang efektif :

18 Minggu x 3 jam pembelajaran = 54 jam pembelajaran

Digunakan Untuk : -

- Pesantren Kilat = 3 jam
- Pembelajaran teori = 14 jam
- Pembelajaran praktik = 27 jam
- Evaluasi = 7 jam
- Waktu cadangan = 3 jam
- Jumlah = 54 jam**

Godean, 29 Agustus 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

PROGAM TAHUNAN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

KOMPETENSI KEAHLIAN : Akuntansi

KELAS : X AK 3

MATA PELAJARAN : Simulasi Digital

SEMESTER	KOMPETENSI DASAR	ALOKASI WAKTU	KET.	
GASAL	3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)	3 JP		
	4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)			
	3.2. Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>)	6 JP		
	4.2. Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)			
	3.3. Memahami kelas maya.	3 JP		
	4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.			
	3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya	18 JP		
	4.4. Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya.			
	3.5. Memahami presentasi video	3 JP		
	4.5. Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video			
	3.6. Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i>	18 JP		
	4.6. Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i>			
	JUMLAH		51	
	GENAP	3.7. Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i>	3 JP	
4.7. Menyajikan hasil pemahaman tentang simulasi visual				

	3.8. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi	12 JP	
	4.8. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi		
	3.9 Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi	15 JP	
	4.9. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi		
	3.10. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi	12 JP	
	4.10. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi		
	3.11. Memahami buku digital	3 JP	
	4.11 Menyajikan hasil pemahaman tentang buku digital		
	3.12. Menerapkan format buku digital	6 JP	
	4.12. Menyajikan hasil penerapan format buku digital		
	3.13. Menerapkan publikasi buku digital	3 JP	
	4.13 Menyajikan hasil penerapan publikasi buku digital		
JUMLAH		54 JP	

Godean, 29 Agustus 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015**

KOMPETENSI KEAHLIAN / Kelas : Akuntansi / X AK 3
MATA PELAJARAN : Simulasi Digital

NO	SK/ KD (No. Kode)	Jumlah Jam	Juli					Agust				Sept				Okt					Nop				Des				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Libur semester																												
2	MOPDB																												
3	Libur lebaran																												
4	Komunikasi dalam Jaringan (<i>daring/online</i>)	3																											
5	Penerapan Komunikasi Daring (<i>online</i>)	6																											
6	Kelas Maya	6																											
8	Pembelajaran melalui Kelas Maya	18																											
9	UTS																												
10	Presentasi video	3																											
11	Presentasi Video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i>	18																											
12	UKP																												
13	Libur semester																												

Godean, 29 Agustus 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

JADWAL MENGAJAR

SEMESTER : GASAL
TAHUN PELAJARAN : 2014/2015
NAMA GURU : JAHIDATU LIS SILMI P'LA ALHAQ
MATA PELAJARAN/KOMP. : SIMULASI DIGITAL
JUMLAH JAM : 9 JAM PELAJARAN PER MINGGU

JAM KE	HARI					
	SENIN Kelas	SELASA Kelas	RABU Kelas	KAMIS Kelas	JUMAT Kelas	SABTU Kelas
1			X PM 1			
2			X PM 1			
3			X PM 1			
4						
5						
6						
7		X PM 2		X AK 3		
8		X PM 2		X AK 3		
9		X PM 2		X AK 3		

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Godean, 29 Agustus 2014

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi P'la Alhaq

NIM. 11520244020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Godean
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas/Semester : X / Satu (Gasal)
Materi Pokok : Komunikasi dalam jaringan (*daring/online*)
Alokasi Waktu : 3JP (3x45 menit)
Pertemuan ke : 1 (satu)

A. Kompetensi Inti (KI)

- Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 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
- Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa inginnya 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
- Mengelola, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.1 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan seluruh jagad raya
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai ajaran agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari

Indikator:

- 1.1.1 Mengagumi kebesaran Tuhan dalam eksistensi Semesta
- 1.1.2 Mensyukuri terbentuknya sebagai karya Illahi
- 1.1.3 Mengamalkan keimanan dalam kehidupan sehari-hari

- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objektif, jujur, teliti, cermat, tekun terbuka, bertanggung jawab, kreatif) dalam kegiatan belajar mengajar
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari dalam melakukan percobaan dan diskusi

Indikator:

- 2.1.1 Menunjukkan sikap ilmiah selama kegiatan pembelajaran
- 2.2.1 Apresiasi terhadap keberagaman

3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)

Indikator:

- 3.1.1 Menjelaskan pengertian komunikasi
- 3.1.2 Menyebutkan Jenis komunikasi
- 3.1.3 Memahami pengertian komunikasi dalam jaringan
- 3.1.4 Mengetahui Fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan
- 3.1.5 Menyebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan

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

Indikator :

- 4.1.1 Mempersiapkan komunikasi dalam jaringan

C. Tujuan Pembelajaran

- 1. Siswa mampu menjelaskan pengertian komunikasi
- 2. Siswa mampu mengidentifikasi jenis komunikasi
- 3. Siswa mampu menjelaskan pengertian komunikasi daring
- 4. Siswa mampu mengidentifikasi fungsi dan jenis komunikasi daring
- 5. Siswa mampu mengidentifikasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Komunikasi

Definisi atau batasan komunikasi yang lebih merakyat dan mudah dipahami adalah seperti yang dikemukakan oleh Masrini (Pelajaran Bahasa Prancis untuk Pemula, 2003) dalam bahasa Betawi sebagai berikut: “*gua ngomong lu ngarti, lu ngomong gua ngarti.*” Atau, dalam ragam tulis akan berbunyi sebagai berikut : Komunikasi terjadi jika saya berbicara, Anda mengerti, dan sebaliknya jika Anda yang berbicara, saya mengerti.

2. Jenis Komunikasi

- a) Komunikasi lisan atau verbal, yaitu komunikasi menggunakan kata-kata, baik hal itu diucapkan, maupun ditulis.
- b) Komunikasi nirkata atau nonverbal, yaitu komunikasi menggunakan bahasa tubuh, bahasa gerak atau gerak isyarat (*gesture*), atau gambar.

3. Pengertian Komunikasi Daring

Komunikasi Daring adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau *cyberspace*.

4. Jenis Komunikasi Daring

a) Komunikasi daring sinkron (serempak)

Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (*real time*). Contoh komunikasi sinkron antara lain sebagai berikut:

- *Text chat*

Text chat adalah sebuah fitur, aplikasi, atau program dalam jaringan Internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang daring (yang sama - sama sedang menggunakan Internet). Komunikasi teks dapat mengirim pesan dengan teks kepada orang lain yang sedang daring, kemudian orang yang dituju membalas pesan dengan teks, demikian seterusnya. Itulah proses terjadinya *text chatting*.

□ *Video chat*

Video chat merupakan teknologi untuk melakukan interaksi audio dan video secara *real time* antara pengguna di lokasi yang berbeda. *Video chatting* biasanya dilakukan melalui perangkat komputer maupun tablet atau *smartphone* (juga disebut telepon *video call*). *Video chatting* dapat berupa interaksi *point-to-point* (satu-satu), seperti FaceTime dan Skype, atau interaksi *multipoint* (satu-ke-banyak, atau banyak-ke-banyak), seperti dalam *Google+ Hangouts*.

Video chatting sering disalahartikan dengan *video conference*. *Video chatting* merujuk pada komunikasi video di antara dua orang individu (*point to point*), sedangkan *video conference* mengacu pada komunikasi video di antara 3 pihak atau lebih (*multipoint*).

b) Komunikasi daring asinkron (tak serempak)

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

5. Komponen Pendukung Komunikasi dalam Jaringan

Terdapat beberapa komponen yang harus tersedia sebelum komunikasi daring dapat dilakukan. Komponen-komponen tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian sebagai berikut.

□ Komponen perangkat keras (*hardware*)

Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet

□ Komponen perangkat lunak (*software*)

Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Program diperlukan sebagai pen jembatan antara perangkat akal (*brainware*) dengan perangkat keras (*hardware*). Program-program yang biasa digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+ *hangout*, webconference, dll.

□ Komponen perangkat nalar atau akal (*brainware*)

Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring.

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Discovery Learning*
2. Strategi : *Colaboratif Learning*

3. Metode ajar : demonstrasi, ceramah atraktif, penugasan, diskusi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
Blackboard, whiteboard, spidol, kapur
2. Alat/Bahan:
Buku Tulis, Bolpoin, Kertas HVS
3. Sumber Belajar
Modul Materi Ajar Simdig SEAMOLEC

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam, mengajak dan memimpin doa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi • Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. • Menyampaikan tujuan pembelajaran. • Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran. • Guru persiapan diri untuk memandu siswa secara mandiri memahami komunikasi Online 	±20 menit
2. Kegiatan Inti	<p>Mengamati Guru meminta siswa mengamati pelbagai komunikasi dalam jaringan (<i>daring/online</i>)</p> <p>Menanya Guru meminta siswa untuk :</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Mendiskusikan pengertian komunikasi dalam jaringan b) Mendiskusikan jenis komunikasi dalam jaringan c) Mendiskusikan tujuan komunikasi dalam jaringan d) Mendiskusikan fungsi komunikasi dalam jaringan e) Mendiskusikan komponen dalam jaringan 	±95 menit

	<p>Mengeksplorasi Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok untuk :</p> <p>a) Mengeksplorasi pengertian pengertian komunikasi dalam jaringan</p> <p>b) Mengeksplorasi jenis komunikasi dalam jaringan</p> <p>c) Mengeksplorasi tujuan komunikasi dalam jaringan</p> <p>d) Mengeksplorasi fungsi komunikasi dalam jaringan</p> <p>e) Mengeksplorasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</p> <p>Mengasosiasi Guru meminta siswa membuat kesimpulan tentang komunikasi dalam jaringan</p> <p>Mengkomunikasi Guru meminta siswa menyampaikan hasil diskusi tentang komunikasi dalam jaringan secara lisan</p>	
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru merangkum butir-butir penting seluruh pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa apa saja yang telah dipelajarinya dan apa yang dapat mereka lakukan dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka bangun • Memberikan penghargaan kepada seluruh siswa atas partisipasi aktifnya dalam belajar dan selanjutnya memberikan tugas rumah untuk pertemuan berikutnya 	±20 menit

H. Penilaian

1. Observasi

Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan

Prosedur penilaian :

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

No	Nama	NIS	Nilai Sikap
----	------	-----	-------------

	Siswa		Kerja sama	Menghormati pendapat orang lain	Keberanian mengemukakan pendapat	Tanggung Jawab	Jumlah Skor	Nilai
1.								
2.								
3.								

Kriteria Penskoran : 1 = Sangat Kurang 2 = Kurang 3 = Cukup
4 = Baik 5 = Sangat Baik

Jumlah skor maksimal = 20

Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai
1	5	11	55
2	10	12	60
3	15	13	65
4	20	14	70
5	25	15	75
6	30	16	80
7	35	17	85
8	40	18	90
9	45	19	95
10	50	20	100

2. Portofolio

- Hasil kerja kelompok

Siswa diminta mengumpulkan laporan hasil diskusi secara berkelompok
Prosedur penilaian :

No.	Indikator	Hasil Penilaian		
		3 (baik)	2 (cukup)	1 (kurang)
1	Melengkapi komponen laporan: judul, hasil diskusi, kesimpulan			
2	Penyajian laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok			
3	Menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan			
4	Menyerahkan laporan hasil diskusi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.			
Jumlah Skor yang Diperoleh				

Skor maksimum = 12

Rubrik Penilaian :

No	Indikator	Rubrik
----	-----------	--------

No	Indikator	Rubrik
	Melengkapi komponen laporan: judul, hasil diskusi, kesimpulan	3. Komponen laporan mengandung 3 komponen. 2. Komponen laporan mengandung 2 komponen. 1. Komponen laporan mengandung 1 komponen.
2.	Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok	3. Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok 2. Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat anggota kelompok dan mencontoh di buku 1. Penyajian laporan sama persis di buku
3.	Menyimpulkan data hasil diskusi yang telah dilakukan.	3. Mampu menyimpulkan seluruh hasil diskusi dengan benar. 2. Mampu menyimpulkan sebagian hasil diskusi dengan benar. 1. Tidak mampu menyimpulkan seluruh hasil diskusi dengan benar.
4.	Menyerahkan laporan hasil pengukuran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.	3. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran tepat waktu. 2. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran terlambat satu jam. 1. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran terlambat dua jam.

Kriteria Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

1. Tes Essay

Soal :

1. Jelaskan apa yang Anda ketahui mengenai komunikasi daring!
2. Jelaskan jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya!
3. Apakah kelebihan dari komunikasi daring bila dibandingkan dengan komunikasi konvensional?
4. Sebutkan dan jelaskan komponen apa saja yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring!

Kunci jawaban :

1. Komunikasi daring adalah proses penyampaian pikiran atau gagasan dari seseorang ke orang lain yang dilakukan melalui dunia maya.
2. Jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya antara lain :

- a. Komunikasi daring sinkron (serempak)
Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (*real time*).
 - b. Komunikasi daring asinkron (tak serempak)
Komunikasi daring tak serempak atau asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh komunikasi daring asinkron adalah *e-mail*, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui *World Wide Web*.
3. Kelebihan dari komunikasi daring bila dibandingkan dengan komunikasi konvensional antara lain :
- Efisiensi biaya: berbeda dengan komunikasi konvensional, komunikasi daring tidak memerlukan pihak yang berkomunikasi untuk bertemu tatap muka, dengan komunikasi daring Anda dapat menghemat biaya transportasi.
 - Efisiensi waktu: komunikasi dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus membuang waktu dengan melakukan perjalanan. Pesan komunikasi dapat disampaikan pada saat itu juga dalam hitungan detik walaupun kedua pihak yang berkomunikasi saling berjauhan.
 - Terintegrasi dengan layanan TIK lainnya: sambil melakukan komunikasi daring, Anda dapat memanfaatkan layanan TIK lainnya untuk mendukung pelaksanaan dan kelengkapan komunikasi tersebut. Contoh layanan yang dapat digunakan seperti berbagi layar, presentasi, dan dokumen.
 - Meningkatkan intensitas berkomunikasi: komunikasi daring mendorong orang yang biasanya diam di dunia nyata, menjadi aktif saat berkomunikasi di dunia maya.
 - Meningkatkan partisipasi: dengan terbukanya jalur komunikasi, akan semakin banyak orang yang dapat berpartisipasi dalam diskusi.
4. Komponen yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring antara lain :
- a. Komponen perangkat keras (*hardware*)
Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet.
 - b. Komponen perangkat lunak (*software*)
Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Program diperlukan sebagai pen jembatan antara perangkat akal (*brainware*) dengan perangkat keras (*hardware*). Program-program yang biasa digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+ *hangout*, webconference, dll.
 - c. Komponen perangkat nalar atau akal (*brainware*)

Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring.

Prosedur penilaian :

No.	Bobot Skor
1	3
2	6
3	5
4	6

Jumlah skor maksimal = 20

Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai
1	5	11	55
2	10	12	60
3	15	13	65
4	20	14	70
5	25	15	75
6	30	16	80
7	35	17	85
8	40	18	90
9	45	19	95
10	50	20	100

I. Nilai Akhir

$$NA = \frac{\text{Nilai Observasi} + \text{Nilai Portofolio} + \text{Nilai Tes}}{3}$$

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Godean
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas/Semester : X / Satu (Gasal)
Materi Pokok : Penerapan komunikasi daring (*online*)
Alokasi Waktu : 6 JP (6x45 menit)
Pertemuan ke : 2 dan 3

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.4 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan seluruh jagad raya
- 1.5 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.6 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai ajaran agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari

Indikator:

- 1.1.4 Mengagumi kebesaran Tuhan dalam eksistensi Semesta
- 1.1.5 Mensyukuri terbentuknya sebagai karya Illahi
- 1.1.6 Mengamalkan keimanan dalam kehidupan sehari-hari

- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objektif, jujur, teliti, cermat, tekun terbuka, bertanggung jawab, kritis kreatif) dalam kegiatan belajar mengajar
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari dalam melakukan percobaan dan diskusi

Indikator:

- 2.1.1 Menunjukkan sikap ilmiah selama kegiatan pembelajaran

2.2.1 Apresiasi terhadap keberagaman

3.1. Menerapkan komunikasi daring (*online*)

Indikator:

- 3.1.6 Menjelaskan bentuk komunikasi daring asinkron: *e-mail*
- 3.1.7 Membuat akun dan menggunakan *e-mail*
- 3.1.8 Menerapkan tata krama dalam komunikasi daring asinkron
- 3.1.9 menjelaskan bentuk komunikasi daring sinkron
- 3.1.10 Menggunakan google+ *hangout*
- 3.1.11 Menerapkan tata krama dalam komunikasi daring sinkron

4.1 Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (*online*)

Indikator :

- 4.1.2 Melaksanakan komunikasi daring
- 4.1.3 Menindaklanjuti komunikasi daring

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan bentuk komunikasi daring asinkron: *e-mail*
2. Siswa mampu membuat akun dan menggunakan *e-mail*
3. Siswa mampu menerapkan tata krama dalam komunikasi daring asinkron
4. Siswa mampu menjelaskan bentuk komunikasi daring sinkron
5. menggunakan google+ *hangout*
6. Siswa mampu menerapkan tata krama dalam komunikasi daring sinkron

D. Materi Pembelajaran

1. Bentuk komunikasi daring asinkron : *e-mail*

Komunikasi daring tak serempak atau komunikasi asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan jaringan Internet yang dilakukan secara tunda. Jenis komunikasi asinkron antara lain *e-mail*, forum, blog, jejaring sosial (*social network*) dan *website*. *E-mail* singkatan dari *electronic-mail* yang berarti surat elektronik disingkat **surel**. Lebih khusus, *e-mail* adalah cara pengiriman data, file teks, foto digital, file audio, dan video dari satu komputer ke komputer lainnya dalam jaringan Internet. Kelebihan *e-mail* dibandingkan surat biasa :

- e-mail* akan langsung terkirim ke alamat tujuan dalam waktu yang singkat
- e-mail* dapat menampung lampiran (*attachment*) berupa *file* digital
- Sebagian besar *e-mail* tidak memerlukan biaya selain untuk koneksi Internet

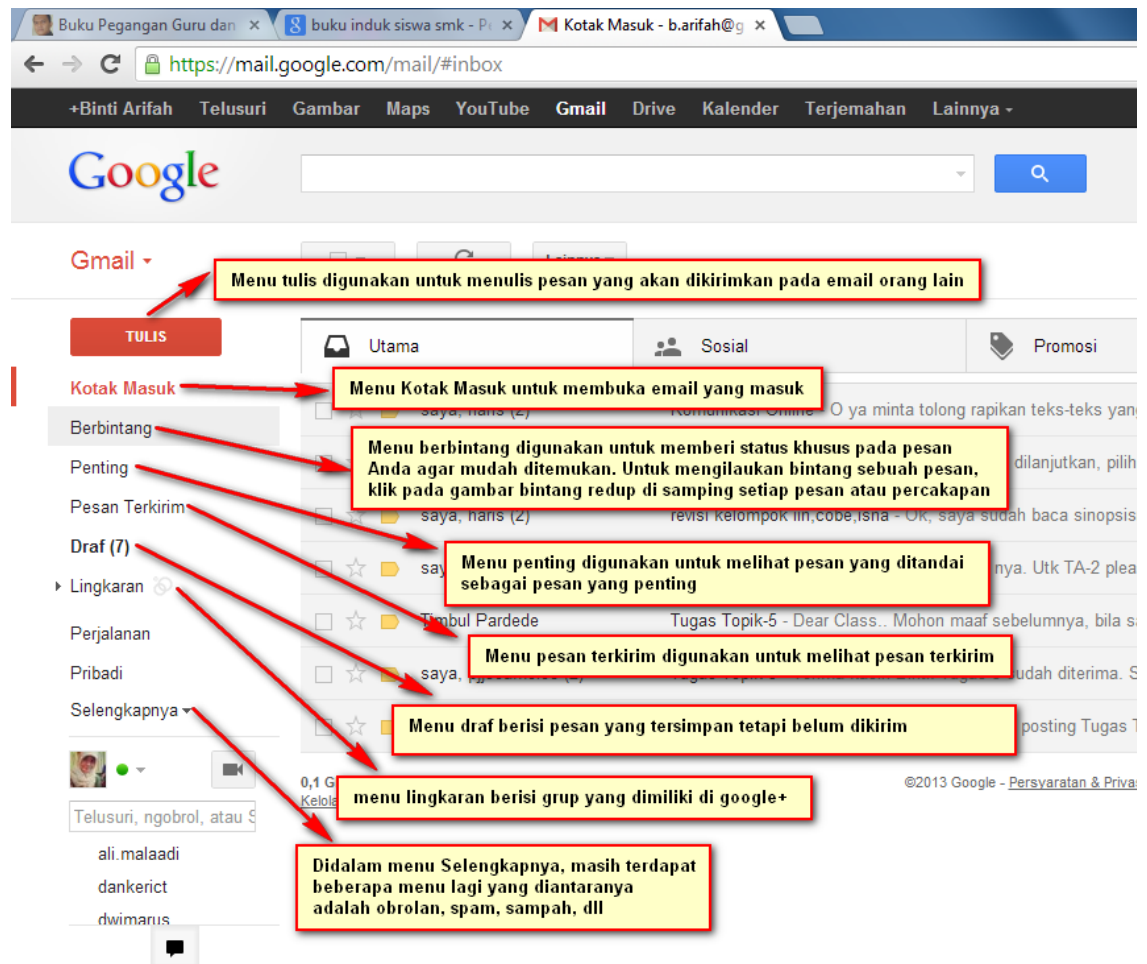
2. Membuat *e-mail*

- a) Bukalah peramban Internet (*browser*) Anda, lalu pada bagian *address bar* ketikkan "*gmail.com*" dan tekan tombol enter.
- b) Kemudian setelah halaman *gmail.com* terbuka, klik tombol "buat akun".
- c) Isilah semua kolom isian dengan biodata diri Anda.
- d) Setelah berhasil, klik tombol "Langkah berikutnya".

- e) Untuk menambahkan foto profil pada akun Gmail yang telah Anda buat, klik tombol “Tambahkan Foto Profil”, maka halaman berikut ini akan ditampilkan.
- f) Klik tombol “Pilih foto dari komputer pengguna”. Kemudian melalui *window* “*browse*”, pilih foto yang ingin Anda jadikan sebagai foto profil di komputer pengguna. Namun jika ingin mengambil foto profil melalui *webcam*, Anda dapat melakukannya dengan menekan tombol “Kamera Web”.
- g) Klik tombol “Tetapkan sebagai foto profil”.
- h) Sampai pada tahap ini akun Gmail Anda sebagai pengguna telah siap untuk digunakan.

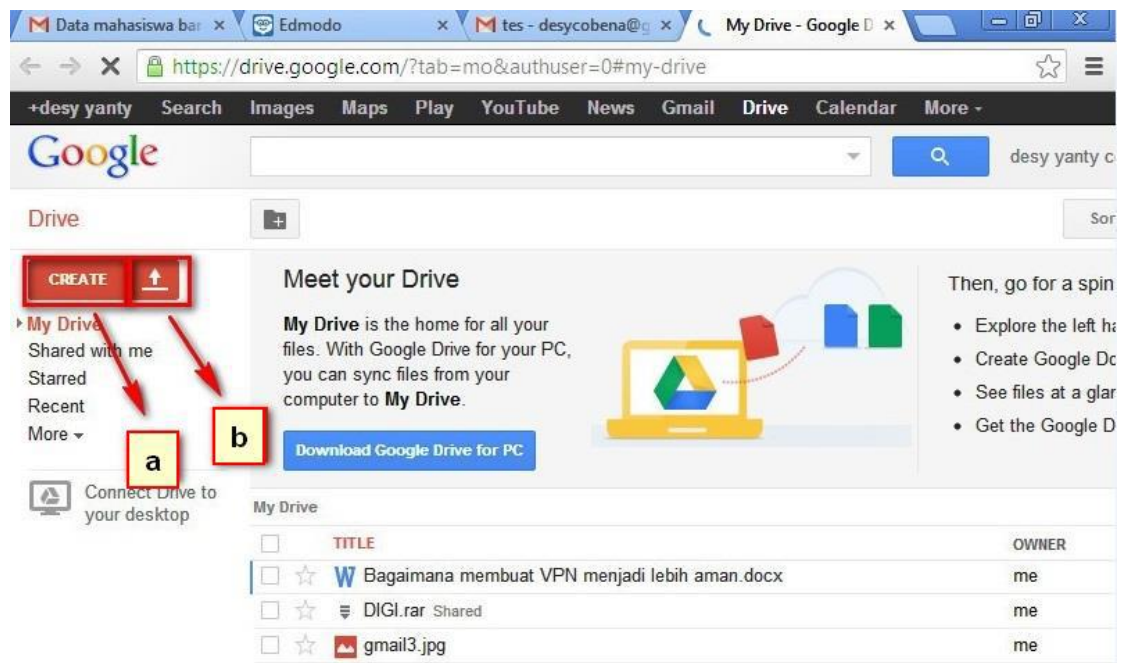
3. Menggunakan *e-mail*

Menu yang paling sering digunakan adalah Tulis, Kotak Masuk, Pesan Terkirim, Draf, dan Spam.



4. Menggunakan layanan Google Drive

Berikut adalah tampilan awal dari Google Drive yang di dalamnya terdapat banyak menu yang akan dijelaskan.



5. Tata krama etiket komunikasi daring asinkron

- Gunakanlah bahasa yang baik dan sopan.
- Tidak menuliskan seluruh kalimat dengan huruf kapital.
- Tidak menggunakan jenis huruf (*font*) yang beragam.
- Kejelasan penulisan subjek,
- Perhatikan penerima CC, dan perhatikan juga penerima BCC *e-mail* Anda.
- Segera menanggapi pesan yang diterima.
- Tidak meneruskan pesan yang tidak penting.

6. Bentuk Komunikasi Daring Sinkron

Komunikasi serempak atau sinkron adalah penggunaan komputer untuk berkomunikasi dengan individu lainnya pada waktu yang sama melalui bantuan perangkat lunak. Salah satu contoh dari komunikasi langsung adalah *text chat*, *video chat*, *video conference*, dll.

7. Mengaktifkan Akun *Google+*

Syarat pertama dalam penggunaan *Google+* adalah memiliki alamat *e-mail* (diutamakan alamat *e-mail google*).

- Bukalah peramban web (*web browser*) yang ada dan masuk ke dalam google.co.id klik “+Anda” pada pojok kiri atas dari halaman peramban (*browser*).
- Setelah Anda klik tombol “+Anda”, maka akan tampil halaman untuk *login*. Lalu *login* untuk masuk ke akun Gmail Anda.
- Tambahkan teman yang Anda kenal dengan mengetikkan *e-mail* teman Anda tersebut dalam kolom isian “*Telusuri orang di Google+*”, setelah *e-mail* teman Anda ditemukan maka akan tampil
- Klik ombol “*Tambahkan*” dan kemudian pada pilihan centang “*Teman*”. lalu tekan tekan tombol “*Lanjutkan*”.
- Setelah Anda menekan tombol “*Lanjutkan*”, pada bagian ini, pengguna dapat mengikuti halaman yang dianggap-nya menarik dengan cara tekan

tombol “*ikuti*”, dan setiap informasi yang diunggah di halaman tersebut akan tampil pada beranda akun Google+ Anda.

- Kemudian, untuk mengakhiri pembuatan akun Google+, isilah Biodata diri Anda dengan kolom isian yang tersedia. Jika semua sudah lengkap tekan tombol “*Selesai*”.

8. Google+ Hangouts

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

Google+ hangouts dapat diakses melalui komputer, laptop, dan perangkat *mobile* Android, (*Android v2.3 ‘Gingerbread’* ke atas) serta akan dikembangkan untuk perangkat *iOS*. Selain *video chatting*, pengguna Google+ hangouts dapat berbagi dokumen, *scratchpads*, gambar, dan video YouTube dengan pengguna lain. Google+ hangouts juga menawarkan fitur ‘Siaran *Hangouts*’ untuk penyiaran percakapan video langsung yang dapat diakses oleh siapa pun dengan peramban web (*web browser*).

9. Tata krama Komunikasi sinkron

- Gunakanlah nama asli dan lokasi Anda.
- Sebelum dimulai, cek perlengkapan audio Anda,
- Jika Anda sedang menggunakan mikrofon,
- Saat Anda dipersilakan berbicara, teruslah berbicara.
- Fokus pada diskusi

E. Metode Pembelajaran

2. Pendekatan : *Scientific*
3. Strategi : *Collaboratif learning*
4. Metode ajar : demonstrasi, ceramah atraktif, penugasan, diskusi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

4. Media
Whiteboard, spidol, LCD Projector
4. Alat/Bahan:
Buku Tulis, Bolpoin, Kertas HVS, Komputer / Laptop
5. Sumber Belajar
Modul Materi Ajar Simdig SEAMOLEC

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam, mengajak dan memimpin doa, menanyakan kondisi siswa 	±20 menit

	<p>dan mempresensi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. • Menyampaikan tujuan pembelajaran. • Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran. • Guru mempersiapkan diri untuk memandu siswa secara mandiri memahami komunikasi daring 	
2. Kegiatan Inti	<p>Mengamati Guru meminta siswa untuk mengamati penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) asinkron</p> <p>Menanya Guru meminta siswa untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tahap persiapan komunikasi daring asinkron • Mendiskusikan tahap pelaksanaan komunikasi daring asinkron • Mendiskusikan tahap tindak lanjut komunikasi daring asinkron <p>Mengeksplorasi Guru meminta siswa untuk membagi siswa menjadi 5 kelompok untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring asinkron • Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring asinkron • Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring asinkron <p>Mengasosiasi</p>	±95 menit

	<p>Guru meminta siswa membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) asinkron</p> <p>Mengkomunikasikan Guru meminta siswa menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) asinkron</p>	
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru merangkum butir-butir penting seluruh pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa apa saja yang telah dipelajarinya dan apa yang dapat mereka lakukan dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka bangun • Memberikan penghargaan kepada seluruh siswa atas partisipasi aktifnya dalam belajar dan selanjutnya memberikan tugas rumah untuk pertemuan berikutnya 	±20 menit

Pertemuan 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam, mengajak dan memimpin doa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi • Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. • Menyampaikan tujuan pembelajaran. • Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran. • Guru persiapan diri untuk memandu siswa secara mandiri memahami komunikasi daring 	±20 menit
2. Kegiatan Inti	Mengamati	±95 menit

	<p>Guru meminta siswa untuk mengamati penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) sinkron</p> <p>Menanya Guru meminta siswa untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan tahap persiapan komunikasi daring sinkron • Mendiskusikan tahap pelaksanaan komunikasi daring sinkron • Mendiskusikan tahap tindak lanjut komunikasi daring sinkron <p>Mengeksplorasi Guru meminta siswa untuk membagi siswa menjadi 5 kelompok untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring sinkron • Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring sinkron • Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring sinkron <p>Mengasosiasi Guru meminta siswa membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) sinkron</p> <p>Mengkomunikasikan Guru meminta siswa menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>) sinkron</p>	
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru merangkum butir-butir penting seluruh pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa apa saja yang telah dipelajarinya dan apa yang dapat mereka lakukan dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka bangun • Memberikan penghargaan 	±20 menit

	kepada seluruh siswa atas partisipasi aktifnya dalam belajar dan selanjutnya memberikan tugas rumah untuk pertemuan berikutnya	
--	--	--

H. Penilaian

1. Observasi

Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan

Prosedur penilaian :

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

No	Nama Siswa	NIS	Nilai Sikap					Jumlah Skor	Nilai
			Kerja sama	Menghormati pendapat orang lain	Keberanian mengemukakan pendapat	Tanggung Jawab			
1.									
2.									
3.									

Kriteria Penskoran : 1 = Sangat Kurang 2 = Kurang 3 = Cukup
 4 = Baik 5 = Sangat Baik

Jumlah skor maksimal = 20

Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai
1	5	11	55
2	10	12	60
3	15	13	65
4	20	14	70
5	25	15	75
6	30	16	80
7	35	17	85
8	40	18	90
9	45	19	95
10	50	20	100

2. Portofolio

- Hasil kerja kelompok

Siswa diminta mengumpulkan laporan hasil diskusi secara berkelompok

Prosedur penilaian :

No.	Indikator	Hasil Penilaian		
		3 (baik)	2 (cukup)	1 (kurang)
1	Melengkapi komponen laporan:			

	judul, hasil diskusi, kesimpulan			
2	Penyajian laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok			
3	Menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan			
4	Menyerahkan laporan hasil diskusi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.			
Jumlah Skor yang Diperoleh				

Skor maksimum = 12

Rubrik Penilaian :

No	Indikator	Rubrik
	Melengkapi komponen laporan: judul, hasil diskusi, kesimpulan	4. Komponen laporan mengandung 3 komponen. 3. Komponen laporan mengandung 2 komponen. 4. Komponen laporan mengandung 1 komponen.
5.	Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok	6. Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok 2. Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat anggota kelompok dan mencontoh di buku 1. Penyajian laporan sama persis di buku
3.	Menyimpulkan data hasil diskusi yang telah dilakukan.	4. Mampu menyimpulkan seluruh hasil diskusi dengan benar. 3. Mampu menyimpulkan sebagian hasil diskusi dengan benar. 2. Tidak mampu menyimpulkan seluruh hasil diskusi dengan benar.
4.	Menyerahkan laporan hasil pengukuran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.	4. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran tepat waktu. 3. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran terlambat satu jam. 2. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran terlambat dua jam.

Kriteria Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

3. Tes Essay

Soal :

5. Jelaskan apa yang Anda ketahui mengenai komunikasi asinkron!
6. Jelaskan jenis-jenis komunikasi asinkron!

7. Apa saja alat yang dibutuhkan untuk menjalankan komunikasi asinkron?
8. Jelaskan apa yang pengertian e-mail!
9. Sebutkan macam-macam email dan contohnya!

Kunci jawaban :

1. Komunikasi daring tak serempak atau komunikasi asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan jaringan Internet yang dilakukan secara tunda.
2. Jenis komunikasi asinkron antara lain *e-mail*, forum, blog, jejaring sosial (*social network*) dan *website*.
3. Alat yang dibutuhkan untuk menjalankan komunikasi asinkron :
 - Komputer
 - Laptop
 - Handphone
 - Tablet
 - Modem
 - Router
 - Alat penghubung internet lainnya
4. *E-mail* singkatan dari *electronic-mail* yang berarti surat elektronik disingkat **surel**. Lebih khusus, *e-mail* adalah cara pengiriman data, file teks, foto digital, file audio, dan video dari satu komputer ke komputer lainnya dalam jaringan Internet.
5. Macam-macam email dan contohnya :
 - *E-mail* gratis adalah kegiatan surat menyurat melalui jaringan Internet tanpa mengeluarkan biaya dalam penggunaannya. Contoh *E-mail* Gratis adalah : Yahoo! mail, Gmail , Livemail, Hotmail, dll.
 - *E-mail* berbayar adalah kegiatan surat-menyurat melalui jaringan Internet yang dikenai biaya tambahan. Sebagai contoh yahoo! mail plus dengan berbagai layanan tambahan, antara lain: tambahan kapasitas *e-mail*, perlindungan terhadap virus, bebas iklan, dan berbagai layanan tambahan lainnya.

Prosedur penilaian :

No.	Bobot Skor
1	3
2	5
3	4
4	4
5	4

Jumlah skor maksimal = 20

Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai
1	5	11	55
2	10	12	60
3	15	13	65
4	20	14	70
5	25	15	75
6	30	16	80
7	35	17	85
8	40	18	90
9	45	19	95
10	50	20	100

I. Nilai Akhir

$$NA = \frac{\text{Nilai Observasi} + \text{Nilai Portofolio} + \text{Nilai Tes}}{3}$$

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Godean
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas/Semester : X / Satu (Gasal)
Materi Pokok : Kelas Maya
Alokasi Waktu : 6 JP (6x45 menit)
Pertemuan ke : 4 dan 5

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 1.7 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan seluruh jagad raya
- 1.8 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam
- 1.9 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai ajaran agama yang dianut dalam kehidupan sehari-hari

Indikator:

- 1.1.7 Mengagumi kebesaran Tuhan dalam eksistensi Semesta
- 1.1.8 Mensyukuri terbentuknya sebagai karya Illahi
- 1.1.9 Mengamalkan keimanan dalam kehidupan sehari-hari

- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, objektif, jujur, teliti, cermat, tekun terbuka, bertanggung jawab, kritis kreatif) dalam kegiatan belajar mengajar
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari dalam melakukan percobaan dan diskusi

Indikator:

- 2.1.1 Menunjukkan sikap ilmiah selama kegiatan pembelajaran
- 2.2.1 Apresiasi terhadap keberagaman

3.1. Memahami kelas maya

Indikator:

3.1.12 Menjelaskan definisi kelas maya

3.1.13 Memahami jenis kelas maya

3.1.14 Menyebutkan manfaat kelas maya

3.1.15 Mengetahui fitur kelas maya

4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya

Indikator :

4.1.4 Mempersiapkan kelas maya

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pemanfaatan kelas maya,
2. Siswa mampu mengidentifikasi jenis – jenis perangkat lunak pendukung kelas maya
3. Siswa mampu menyebutkan fitur-fitur Social Learning Network
4. Siswa mampu menjelaskan Edmodo sebagai Social Learning Network
5. Siswa mampu menjelaskan Edmodo Framework

D. Materi Pembelajaran

1. Pemanfaatan Kelas Maya

Dalam pembelajaran, teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperluas jangkauan pembelajaran, meningkatkan kecepatan belajar, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Oleh karena itulah, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang tidak dapat dihindari. Ada enam potensi kunci dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam rangka revolusi pembelajaran.

- a. **Konektivitas** - akses terhadap beraneka ragam informasi ‘tersedia’ dalam skala global.
- b. **Fleksibilitas** – belajar dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja.
- c. **Interaksi** – evaluasi belajar dapat dilaksanakan seketika dan mandiri.
- d. **Kolaborasi** – penggunaan perangkat diskusi dapat mendukung pembelajaran kolaborasi di luar ruang kelas.
- e. Peluang pengembangan - konten digital dapat terus-menerus dikembangkan sehingga dapat memperkaya pembelajaran dalam kelas konvensional.
- f. **Motivasi** – multimedia dapat membuat pembelajaran lebih menarik.

Lingkungan belajar yang mewadahi peran teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran inilah yang disebut dengan *e-learning*. Derek Stockley (2003) mendefinisikan *e-learning* sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan, atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik. Senada dengan Stockley, dalam bukunya *E-Learning – A Guidebook of Principles, Procedures, and Practices*, Som Naidu (2006) mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan secara sengaja jaringan TIK dalam proses belajar mengajar. Selain *e-learning*, beberapa istilah juga digunakan untuk mendefinisikan model belajar mengajar tersebut yaitu *online learning*, *virtual learning*, maupun *network* atau *web-based learning*. Oleh karena itu, Anda tidak perlu bingung terhadap penggunaan berbagai istilah tersebut.

E-learning dapat diselenggarakan dengan berbagai model (Rashty, 1999).

- b. Model *Adjunct*.

Dalam model ini *e-learning* digunakan untuk menunjang sistem pembelajaran tatap muka di kelas. Model ini dapat dikatakan sebagai model tradisional plus karena keberadaan *e-learning* hanya sebagai pengayaan atau tambahan saja.

c. Model Mixed/Blended

Model ini menempatkan *e-learning* menjadi bagian tidak terpisahkan dari pembelajaran. Misalnya pembelajaran teori dilaksanakan secara daring, sedangkan pembelajaran praktik dilaksanakan secara tatap muka. Akan tetapi, Bersin (2004) berpendapat bahwa model *blended learning* merupakan gabungan dari model *adjunct* dan *mixed*, sehingga sedikit atau banyak porsi dari *e-learning*, dalam pembelajaran tatap muka, seluruh proses tersebut merupakan *blended learning*.

d. Model Daring Penuh/*Fully Online*.

Dalam model ini *e-learning* digunakan untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Salah satu contoh model ini adalah *open course ware* yang dikelola oleh Massachusetts Institut of Technology (MIT) di laman <http://ocw.mit.edu/index.htm>, *online course* edx dengan berbagai pembelajaran daring yang ditawarkan oleh berbagai universitas di dunia pada <https://www.edx.org/>, pembelajaran daring (*online course*) yang dipelopori oleh Universitas Harvard, Coursera di laman <https://www.coursera.org/>, atau *online course* iversity yang dikelola oleh berbagai universitas di Jerman di laman <https://iversity.org/>.

Dengan kata lain, *e-learning* dapat berfungsi sebagai

- a. tambahan/pengayaan pembelajaran (*supplement*),
- b. pengganti sebagian pembelajaran (*complement*), atau
- c. pengganti seluruh pembelajaran (*replacement*)

Dalam pembelajaran yang memanfaatkan *e-learning* dibutuhkan berbagai komponen pendukung yaitu:

- a. Perangkat keras (*hardware*): komputer, laptop, netbook, maupun tablet.
- b. Perangkat lunak (*software*): *Learning Management System (LMS)*, *Learning Content Management System (LCMS)*, *Social Learning Network (SLN)*.
- c. Infrastruktur: Jaringan intranet maupun internet.
- d. Konten pembelajaran.
- e. Strategi interaksi/komunikasi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran.

2. Jenis-Jenis Perangkat Lunak Pendukung Kelas Maya

Dalam rangka mendukung kelas maya dimanfaatkanlah berbagai perangkat lunak/aplikasi/sistem yang pada umumnya berbasis web. Secara umum dikenal dua jenis aplikasi yaitu aplikasi *Learning Management System (LMS)* dan *Learning Content Management System (LCMS)*. Akan tetapi dalam perkembangan selanjutnya, seiring meluasnya pemanfaatan *Social Network (SN)* khususnya Facebook, muncullah aplikasi *Social Learning Network (SLN)* sebagai salah satu alternatif bentuk kelas maya.

3. Edmodo sebagai *Social Learning Network (SLN)*

Edmodo adalah salah satu dari beberapa jenis *Social Learning Networks (SLNs)* yang beredar di dunia *world wide web*.

Berikut beberapa contoh SLN:

- a. Einztein (www.einztein.com) merupakan SLN yang ditujukan bagi pembelajar dewasa (pendidikan tinggi) dan pembelajar seumur hidup,

- b. Sophia (www.sophia.org) merupakan SLN yang menyediakan ribuan tutorial akademik yang diajarkan oleh guru dengan berbagai model instruksional, dan dapat diikuti oleh pembelajar dengan berbagai model belajar.
- c. RemixLearning (www.remixlearning.com) yang juga didukung oleh *The Bill & Melinda Gates Foundation* menyediakan sebuah SLN yang dapat diatur sesuai selera oleh sekolah, perpustakaan, museum, dan institusi lainnya yang membutuhkan.
- d. Schoology (www.schoology.com) merupakan LMS yang dilengkapi dengan SLNs.

Edmodo adalah sebuah media untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Edmodo menggabungkan sebagian fitur dari *Learning Management System (LMS)* dan sebagian fitur dari Jejaring Sosial (*Social Network*), menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, kemudian lebih dikenal dengan Jejaring Sosial Pembelajaran (*Social Learning Networks*). Edmodo diciptakan oleh Jeff O'Hara dan Nic Borg pada tahun 2008. Jeff O'Hara adalah seorang administrator jaringan bagi *Community Unit School District 200* di Wheaton, Illinois, sedangkan Nic adalah pengembang web bagi *Kaneland Community Unit School District 302* di Maple Park, Illinois, USA.

4. **Edmodo Framework**

Edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan media sosial. Fitur utama dari Edmodo adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari media sosial daring, yang ditambahi dengan fitur bahan ajar daring (*online learning material*), dan evaluasi daring (*online evaluation*).

Beberapa fitur utama Edmodo yang dapat digunakan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a) Kelas maya dengan sistem *closed group collaboration*; hanya mereka yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas.
- b) Komunikasi menggunakan model media sosial.
- c) Manajemen konten pembelajaran.
- d) Evaluasi pembelajaran

E. Metode Pembelajaran

- 5. Pendekatan : *Discovery Learning*
- 6. Strategi : *Colaboratif Learning*
- 7. Metode ajar : demonstrasi, ceramah atraktif, penugasan, diskusi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

- 4. Media
Blackboard, whiteboard, spidol, kapur
- 6. Alat/Bahan:
Buku Tulis, Bolpoin, Kertas HVS
- 7. Sumber Belajar

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran
Pertemuan 4**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam, mengajak dan memimpin doa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi • Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. • Menyampaikan tujuan pembelajaran. • Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran. • Guru persiapan diri untuk memandu siswa secara mandiri memahami komunikasi daring 	±20 menit
2. Kegiatan Inti	<p>Mengamati Guru meminta siswa untuk mengamati pelbagai aplikasi kelas maya</p> <p>Menanya Guru meminta siswa untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi kelas maya • Mendiskusikan jenis kelas maya • Mendiskusikan manfaat kelas maya • Mendiskusikan fitur kelas maya <p>Mengeksplorasi Guru meminta siswa untuk membagi siswa menjadi 5 kelompok untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi kelas maya • Mengeksplorasi jenis kelas 	±95 menit

	<p>maya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi manfaat kelas maya • Mengeksplorasi fitur kelas maya <p>Mengasosiasi Guru meminta siswa membuat kesimpulan tentang kelas maya</p> <p>Mengkomunikasikan Guru meminta siswa menyampaikan hasil pelbagai kelas maya</p>	
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru merangkum butir-butir penting seluruh pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa apa saja yang telah dipelajarinya dan apa yang dapat mereka lakukan dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka bangun • Memberikan penghargaan kepada seluruh siswa atas partisipasi aktifnya dalam belajar dan selanjutnya memberikan tugas rumah untuk pertemuan berikutnya 	±20 menit

Pertemuan 5

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan salam, mengajak dan memimpin doa, menanyakan kondisi siswa dan mempresensi • Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. • Menyampaikan tujuan pembelajaran. • Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran. • Guru persiapan diri untuk 	±20 menit

	<p>memandu siswa secara mandiri memahami komunikasi daring</p>	
2. Kegiatan Inti	<p>Mengamati Guru meminta siswa untuk mengamati pelbagai aplikasi kelas maya : Edmodo</p> <p>Menanya Guru meminta siswa untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan definisi kelas maya : Edmodo • Mendiskusikan jenis kelas maya : Edmodo • Mendiskusikan manfaat kelas maya : Edmodo • Mendiskusikan fitur kelas maya : Edmodo <p>Mengeksplorasi Guru meminta siswa untuk membagi siswa menjadi 5 kelompok untuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi definisi kelas maya : Edmodo • Mengeksplorasi jenis kelas maya : Edmodo • Mengeksplorasi manfaat kelas maya : Edmodo • Mengeksplorasi fitur kelas maya : Edmodo <p>Mengasosiasi Guru meminta siswa membuat kesimpulan tentang kelas maya : Edmodo</p> <p>Mengkomunikasikan Guru meminta siswa menyampaikan hasil pelbagai kelas maya : Edmodo</p>	±95 menit
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru merangkum butir-butir penting seluruh pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa apa saja yang telah dipelajarinya dan apa yang dapat mereka lakukan dengan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka bangun • Memberikan penghargaan 	±20 menit

	kepada seluruh siswa atas partisipasi aktifnya dalam belajar dan selanjutnya memberikan tugas rumah untuk pertemuan berikutnya	
--	--	--

H. Penilaian

1. Observasi

Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan

Prosedur penilaian :

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

No	Nama Siswa	NIS	Nilai Sikap					Jumlah Skor	Nilai
			Kerja sama	Menghormati pendapat orang lain	Keberanian mengemukakan pendapat	Tanggung Jawab			
1.									
2.									
3.									

Kriteria Penskoran : 1 = Sangat Kurang 2 = Kurang 3 = Cukup
 4 = Baik 5 = Sangat Baik

Jumlah skor maksimal = 20

Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai
1	5	11	55
2	10	12	60
3	15	13	65
4	20	14	70
5	25	15	75
6	30	16	80
7	35	17	85
8	40	18	90
9	45	19	95
10	50	20	100

2. Portofolio

- Hasil kerja kelompok

Siswa diminta mengumpulkan laporan hasil diskusi secara berkelompok

Prosedur penilaian :

No.	Indikator	Hasil Penilaian		
		3 (baik)	2 (cukup)	1 (kurang)
1	Melengkapi komponen laporan:			

	judul, hasil diskusi, kesimpulan			
2	Penyajian laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok			
3	Menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan			
4	Menyerahkan laporan hasil diskusi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.			
Jumlah Skor yang Diperoleh				

Skor maksimum = 12

Rubrik Penilaian :

No	Indikator	Rubrik
1	Melengkapi komponen laporan: judul, hasil diskusi, kesimpulan	5. Komponen laporan mengandung 3 komponen. 4. Komponen laporan mengandung 2 komponen. 7. Komponen laporan mengandung 1 komponen.
8.	Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok	9. Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok 2. Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat anggota kelompok dan mencontoh di buku 1. Penyajian laporan sama persis di buku
3.	Menyimpulkan data hasil diskusi yang telah dilakukan.	5. Mampu menyimpulkan seluruh hasil diskusi dengan benar. 4. Mampu menyimpulkan sebagian hasil diskusi dengan benar. 3. Tidak mampu menyimpulkan seluruh hasil diskusi dengan benar.
4.	Menyerahkan laporan hasil pengukuran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.	5. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran tepat waktu. 4. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran terlambat satu jam. 3. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran terlambat dua jam.

Kriteria Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

3. Tes Essay

Soal :

10. Perangkat apa sajakah yang dibutuhkan untuk melaksanakan *e-learning*?

11. Sebutkan dan jelaskan model penyelenggaraan *e-learning* menurut (Rasthy, 1999)!
12. Sebutkan dan jelaskan contoh *Social Learning Network* (SLN)!
13. Apa saja fitur Edmodo yang dapat digunakan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran?

Kunci jawaban :

1. Perangkat yang dibutuhkan untuk melaksanakan *e-learning* yaitu:
 - a. Perangkat keras (*hardware*): komputer, laptop, netbook, maupun tablet.
 - b. Perangkat lunak (*software*): *Learning Management System* (LMS), *Learning Content Management System* (LCMS), *Social Learning Network* (SLN).
 - c. Infrastruktur: Jaringan intranet maupun internet.
 - d. Konten pembelajaran.
 - e. Strategi interaksi/komunikasi pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran.
2. Model penyelenggaraan *e-learning* menurut (Rasthy, 1999) yaitu :
 - a. Model *Adjunct*.
 Dalam model ini *e-learning* digunakan untuk menunjang sistem pembelajaran tatap muka di kelas. Model ini dapat dikatakan sebagai model tradisional plus karena keberadaan *e-learning* hanya sebagai pengayaan atau tambahan saja.
 - b. Model *Mixed/Blended*
 Model ini menempatkan *e-learning* menjadi bagian tidak terpisahkan dari pembelajaran. Misalnya pembelajaran teori dilaksanakan secara daring, sedangkan pembelajaran praktik dilaksanakan secara tatap muka. Akan tetapi, Bersin (2004) berpendapat bahwa model *blended learning* merupakan gabungan dari model *adjunct* dan *mixed*, sehingga sedikit atau banyak porsi dari *e-learning*, dalam pembelajaran tatap muka, seluruh proses tersebut merupakan *blended learning*.
 - c. Model *Daring Penuh/Fully Online*.
 Dalam model ini *e-learning* digunakan untuk seluruh proses pembelajaran mulai dari penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.
3. Contoh SLN :
 - a) Einstein (www.einstein.com) merupakan SLN yang ditujukan bagi pembelajar dewasa (pendidikan tinggi) dan pembelajar seumur hidup,
 - b) Sophia (www.sophia.org) merupakan SLN yang menyediakan ribuan tutorial akademik yang diajarkan oleh guru dengan berbagai model instruksional, dan dapat diikuti oleh pembelajar dengan berbagai model belajar.
 - c) RemixLearning (www.remixlearning.com) yang juga didukung oleh *The Bill & Melinda Gates Foundation* menyediakan sebuah SLN yang dapat diatur sesuai selera oleh sekolah, perpustakaan, museum, dan institusi lainnya yang membutuhkan.

- d) Schoology (www.schoology.com) merupakan LMS yang dilengkapi dengan SLNs.
4. Fitur Edmodo yang dapat digunakan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran adalah :
1. Kelas maya dengan sistem *closed group collaboration*; hanya mereka yang memiliki kode grup yang dapat mengikuti kelas.
 2. Komunikasi menggunakan model media sosial.
 3. Manajemen konten pembelajaran.
 4. Evaluasi pembelajaran

Prosedur penilaian :

No.	Bobot Skor
1	5
2	6
3	5
4	4

Jumlah skor maksimal = 20

Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai
1	5	11	55
2	10	12	60
3	15	13	65
4	20	14	70
5	25	15	75
6	30	16	80
7	35	17	85
8	40	18	90
9	45	19	95
10	50	20	100

I. Nilai Akhir

$$NA = \frac{\text{Nilai Observasi} + \text{Nilai Portofolio} + \text{Nilai Tes}}{3}$$

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMK Negeri 1 Godean
Mata Pelajaran	: Jaringan Dasar
Kelas/Semester	: X MM / Satu (Gasal)
Materi Pokok	: Konsep Jaringan Komputer
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

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

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Memahami konsep jaringan komputer
- 4.1 Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi

C. Indikator pencapaian kompetensi

1. Terlibat aktif dalam pembelajaran pemrograman dasar
2. Bekerja sama dalam kegiatan kelompok
3. Menjelaskan konsep jaringan komputer

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui penjelasan guru mengenai jaringan komputer, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta dapat menjelaskan konsep jaringan komputer dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Definisi Jaringan Komputer
 - Two or more computers are interconnected via a communication network (Stalling)
 - Two or more computers that are connected together to share resources such as hardware, data, and software. Most common are the local area network (LAN) and the wide area network (WAN). A LAN can range from a few computers in a small office to several thousand computers

spread throughout dozens of buildings on a school campus or in an industrial park. Expand this latter scenario to encompass multiple geographic locations, possibly on different continents, and you have a WAN.

- Jaringan komputer adalah kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, hub, switch, router, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu (Wagito, 2005).

2. Tujuan dan Manfaat Jaringan Komputer

- Resource sharing
- Menghemat biaya (lebih murah dibanding dengan super komputer atau mainframe)
- Media komunikasi
- Akses informasi lebih luas
- Hiburan interaktif

3. Contoh Manfaat Jaringan Komputer

a. Jaringan Perkantoran:

- Sharing resource (hardware, software, dan data)
- Komunikasi antar kantor
- Komunikasi ke Internet

b. Jaringan Industri:

- Otomasi perusahaan dan produksi (kendali robot, pemrosesan bahan, dan lain-lain)

c. Jaringan Tulang Punggung (Backbone):

- LAN berkecepatan data tinggi digunakan untuk menggabungkan beberapa jaringan LAN dengan kecepatan data yang lebih rendah

4. Apa keuntungan dan kerugiannya?

a. Keuntungan

Jaringan komputer mempunyai keuntungan lebih jika dibandingkan dengan komputer yang berdiri sendiri. Beberapa keuntungan yang didapatkan dari jaringan komputer antara lain:

- Manajemen sumber daya lebih efisien.
- Mempertahankan informasi agar tetap handal dan up-to-date.
- Membantu mempercepat proses berbagi data (data sharing).
- Memungkinkan kelompok-kerja berkomunikasi dengan lebih efisien.
- Membantu usaha dalam melayani klien mereka secara lebih efektif.

b. Kerugian jaringan komputer

Selain keuntungan yang terdapat pada sistem jaringan komputer, juga masih terdapat kerugian yang ditimbulkan, diantaranya :

- Manajemen perangkat keras dan administrasi sistem.
- Sharing file yang tidak diinginkan. "With the good comes the bad".
- Aplikasi virus dan metode hacking.

5. Klasifikasi Jaringan Komputer

a. Berdasarkan Topologi jaringan:

- Bus
- Ring
- Star
- Tree

- Mesh
- b. Berdasarkan Daerah cakupan geografis atau skala:
 - LAN (Local Area Network)
 - MAN (Metropolitan Area Network)
 - WAN (Wide Area Network) yaitu Internet
 - PAN (Personal Area Network)
 - CAN (Campus Area Network)
 - GAN (Global Area Network)
- c. Berdasarkan Fungsi:
 - Peer-to-peer
 - Client-Server
- d. Berdasarkan Ketersediaan informasi/data:
 - Terpusat
 - Tersebar (Distributed)
- e. Berdasarkan Media transmisi:
 - Guided Media (Kabel UTP, Kabel Coaxial, dan Fiber Optik)
 - Unguided Media (wireless)

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan *scientific*

Metode

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Demonstrasi

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media : Power Point
2. Alat/Bahan : Komputer/Laptop, LCD proyektor
3. Sumber Belajar : Wahana Komputer. 2003. Konsep Jaringan Komputer dan Pengembangannya. Salemba Infotek

H. Kegiatan Pembelajaran

- a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)
 - Guru membuka dengan mengucapkan salam
 - Guru meminta siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran
 - Guru menanyakan kesiapan fisik dan psikis siswa

- b. Kegiatan Inti

SISWA	GURU	WAKTU
Mengamati (<i>observing</i>) Siswa melakukan pengamatan dengan cara membaca dan menyimak materi tentang konsep jaringan komputer.	Guru meminta siswa mengamati dan menyimak materi yang disajikan oleh guru	30 menit
Mempertanyakan (<i>Questioning</i>) Siswa melalui tanya jawab menanyakan hal-hal yang belum	Guru menggali pengetahuan siswa melalui kegiatan tanya jawab.	10 menit

dipahami.		
Mengeksplorasi/Bereksperimen (<i>Exploring/Experimenting</i>) Siswa dalam satu kelompok melakukan diskusi dan observasi menggunakan ICT (komputer dan internet) untuk mengumpulkan data dan informasi tentang topologi jaringan komputer, menyebutkan kelebihan dan kekurangan masing-masing topologi tersebut.	Guru membagi siswa ke dalam kelompok diskusi dan meminta siswa untuk melakukan pengumpulan data melalui media ICT (komputer dan internet) mengenai topologi jaringan komputer	45 menit
Mengasosiasi (<i>Associating</i>) Siswa membuat powerpoint hasil diskusi bersama teman satu kelompok dengan penuh tanggung jawab	Guru meminta siswa membuat powerpoint hasil diskusi secara berkelompok	15 menit
Mengkomunikasikan/ (<i>Communicating/Networking</i>) Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.	Guru memberikan bantuan kepada siswa yang merasa kesulitan.	10 menit

c. Penutup (10 menit)

1. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran
2. Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya
3. Guru menutup dengan mengucapkan salam.

I. Penilaian Hasil Belajar

1. Observasi

Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan

Prosedur penilaian :

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

No	Nama Siswa	NIS	Nilai Sikap					Jumlah Skor	Nilai
			Kerjasama	Menghormati pendapat orang lain	Keberanian mengemukakan pendapat	Tanggung Jawab			
1.									
2.									
3.									

Kriteria Penskoran : 1 = Sangat Kurang 2 = Kurang 3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

Jumlah skor maksimal = 20

Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai
1	5	11	55
2	10	12	60
3	15	13	65
4	20	14	70
5	25	15	75
6	30	16	80
7	35	17	85
8	40	18	90
9	45	19	95
10	50	20	100

2. Portofolio

- Hasil kerja kelompok

Siswa diminta mengumpulkan hasil diskusi secara berkelompok

Prosedur penilaian :

No.	Indikator	Hasil Penilaian		
		3 (baik)	2 (cukup)	1 (kurang)
1	Kelengkapan isi (gambar, penjelasan, kelebihan dan kekurangan topologi)			
2	Penyajian hasil diskusi berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok			
3	Penyampaian hasil diskusi di depan kelas			
4	Tampilan slide powerpoint			
5	Pengumpulan hasil diskusi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.			
Jumlah Skor yang Diperoleh				

Skor maksimum = 15

Rubrik Penilaian :

No	Indikator	Rubrik
1.	Melengkapi komponen laporan: gambar, penjelasan, kelebihan, kekurangan.	6. Komponen laporan mengandung 4 komponen. 5. Komponen laporan mengandung 3 komponen. 10. Komponen laporan mengandung 2 komponen.
11.	Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok	12. Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok 2. Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat anggota kelompok dan mencontoh di internet 1. Penyajian laporan copy paste persis dari internet

No	Indikator	Rubrik
3.	Penyampaian hasil diskusi di depan kelas	6. Mampu menyampaikan secara jelas 5. Penyampaian kurang jelas 4. Penyampaian tidak jelas
4.	Tampilan slide power point	3. Penataan font rapi dan penggunaan warna sesuai 2. Tampilan kurang rapi 1. Tampilan tidak rapi
5.	Menyerahkan laporan hasil pengukuran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.	6. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran tepat waktu. 5. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran terlambat kurang dari 6 jam. 4. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran terlambat lebih dari 6 jam.

Kriteria Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

3. Tes Tertulis

Soal :

1. Apakah yang Anda ketahui mengenai jaringan komputer ?
2. Sebutkan tujuan dan manfaat jaringan komputer !
3. Sebutkan klasifikasi jaringan komputer berdasarkan cakupan geografis atau skala !
4. Sebutkan klasifikasi jaringan komputer berdasarkan topologi jaringan !
5. Sebutkan klasifikasi jaringan komputer berdasarkan media transmisi !

Kunci jawaban :

1. Jaringan komputer adalah kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, hub, switch, router, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu.
2. Tujuan dan Manfaat Jaringan Komputer
 - a. Resource sharing
 - b. Menghemat biaya (lebih murah dibanding dengan super komputer atau mainframe)
 - c. Media komunikasi
 - d. Akses informasi lebih luas
 - e. Hiburan interaktif
3. Berdasarkan Topologi jaringan:
 - a. LAN (Local Area Network)
 - b. MAN (Metropolitan Area Network)
 - c. WAN (Wide Area Network) yaitu Internet
 - d. PAN (Personal Area Network)
 - e. CAN (Campus Area Network)
 - f. GAN (Global Area Network)
7. Berdasarkan Daerah cakupan geografis atau skala:

- a. Bus
 - b. Ring
 - c. Star
 - d. Tree
 - e. Mesh
8. Klasifikasi jaringan komputer berdasarkan media transmisi:
- a. Guided Media (Kabel UTP, Kabel Coaxial, dan Fiber Optik)
 - b. Unguided Media (wireless)

Prosedur penilaian :

No.	Bobot Skor
1	3
2	5
3	5
4	5
5	2

Jumlah skor maksimal = 20

Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai
1	5	11	55
2	10	12	60
3	15	13	65
4	20	14	70
5	25	15	75
6	30	16	80
7	35	17	85
8	40	18	90
9	45	19	95
10	50	20	100

J. Nilai Akhir

$$NA = \frac{\text{Nilai Observasi} + \text{Nilai Portofolio} + \text{Nilai Tes}}{3}$$

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMK Negeri 1 Godean
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas/Semester	: X MM / Satu (Gasal)
Materi Pokok	: Komunikasi dalam jaringan
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa 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
4. Mengelola, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Memahami komunikasi dalam jaringan
 - 4.1 Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan

C. Indikator pencapaian kompetensi

4. Terlibat aktif dalam pembelajaran pemrograman dasar
5. Bekerja sama dalam kegiatan kelompok
6. Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan
7. Menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan
8. Menyebutkan tujuan komunikasi dalam jaringan
9. Menjelaskan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui penjelasan guru mengenai model OSI dalam jaringan, diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggungjawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta dapat :

1. Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan dengan benar
2. Menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan secara tepat
3. Menjelaskan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan benar

E. Materi Pembelajaran

■ Pengertian komunikasi dalam jaringan

Komunikasi dalam jaringan adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau *cyberspace*.

■ Jenis Komunikasi dalam jaringan (komunikasi daring)

- Komunikasi daring sinkron (serempak)

Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (*real time*). Contoh komunikasi sinkron antara lain sebagai berikut:

a) *Text chat*

Text chat adalah sebuah fitur, aplikasi, atau program dalam jaringan Internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang daring (yang sama - sama sedang menggunakan Internet). Komunikasi teks dapat mengirim pesan dengan teks kepada orang lain yang sedang daring, kemudian orang yang dituju membalas pesan dengan teks, demikian seterusnya. Itulah proses terjadinya *text chatting*.

b) *Video chat*

Video chat merupakan teknologi untuk melakukan interaksi audio dan video secara *real time* antara pengguna di lokasi yang berbeda. *Video chatting* biasanya dilakukan melalui perangkat komputer maupun tablet atau *smartphone* (juga disebut telepon *video call*). *Video chatting* dapat berupa interaksi *point-to-point* (satu-satu), seperti FaceTime dan Skype, atau interaksi *multipoint* (satu-ke-banyak, atau banyak-ke-banyak), seperti dalam *Google+ Hangouts*.

Video chatting sering disalahartikan dengan *video conference*. *Video chatting* merujuk pada komunikasi video di antara dua orang individu (*point to point*), sedangkan *video conference* mengacu pada komunikasi video di antara 3 pihak atau lebih (*multipoint*).

- Komunikasi daring asinkron (tak serempak)

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

3. Komponen Pendukung Komunikasi dalam Jaringan

Terdapat beberapa komponen yang harus tersedia sebelum komunikasi daring dapat dilakukan. Komponen-komponen tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian sebagai berikut.

a. Komponen perangkat keras (*hardware*)

Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet

b. Komponen perangkat lunak (*software*)

Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Program diperlukan sebagai pen jembatan antara perangkat akal (*brainware*) dengan perangkat keras (*hardware*). Program-program yang biasa digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+ *hangout*, webconference, dll.

c. Komponen perangkat nalar atau akal (*brainware*)

Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring.

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan *scientific*

Metode

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Demonstrasi

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media

Blackboard, whiteboard, spidol, kapur

2. Alat/Bahan:

Buku Tulis, Bolpoin, Kertas HVS

3. Sumber Belajar

Modul Materi Ajar Simdig SEAMOLEC

H. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan/Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru membuka dengan mengucapkan salam
- Guru meminta siswa untuk berdoa terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran
- Guru menanyakan kesiapan fisik dan psikis siswa

2. Kegiatan Inti

SISWA	GURU	WAKTU
Mengamati (<i>observing</i>) Siswa melakukan pengamatan dengan cara membaca tentang komunikasi dalam jaringan.	Guru meminta siswa mengamati dan menyimak materi komunikasi dalam jaringan dari modul SEAMOLEC.	20 menit
Mempertanyakan (<i>Questioning</i>) Siswa melalui tanya jawab menanyakan hal-hal	Guru menggali pengetahuan siswa	10 menit

yang belum dipahami.	melalui kegiatan tanya jawab.	
Mengeksplorasi/Bereksperimen (<i>Exploring/Experimenting</i>) Siswa melakukan eksplorasi mengenai pengertian, jenis, fungsi, tujuan, dan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan dengan cara diskusi kelompok.	Guru meminta siswa untuk melakukan eksplorasi tentang pengertian, jenis, fungsi, tujuan, dan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan.	35 menit
Mengasosiasi (<i>Associating</i>) Siswa merancang laporan hasil diskusi bersama teman satu kelompok dengan penuh tanggung jawab.	Guru meminta siswa membuat laporan hasil diskusi secara berkelompok	15 menit
Mengkomunikasikan/ (<i>Communicating/Networking</i>) Siswa menyampaikan hasil diskusi secara lisan di depan kelas.	Guru memberikan bantuan kepada siswa yang merasa kesulitan.	81 menit

4. Penutup (10 menit)

5. Guru memberikan tes tertulis sebagai tugas
6. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran
7. Guru menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya
8. Guru menutup dengan mengucapkan salam.

I. Penilaian

1. Observasi

Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan

Prosedur penilaian :

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

No	Nama	NIS	Nilai Sikap
----	------	-----	-------------

	Siswa		Kerja sama	Menghormati pendapat orang lain	Keberanian mengemukakan pendapat	Tanggung Jawab	Jumlah Skor	Nilai
1.								
2.								
3.								

Kriteria Penskoran : 1 = Sangat Kurang 2 = Kurang 3 = Cukup
4 = Baik 5 = Sangat Baik

Jumlah skor maksimal = 20

Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai
1	5	11	55
2	10	12	60
3	15	13	65
4	20	14	70
5	25	15	75
6	30	16	80
7	35	17	85
8	40	18	90
9	45	19	95
10	50	20	100

2. Portofolio

- Hasil kerja kelompok

Siswa diminta mengumpulkan laporan hasil diskusi secara berkelompok

Prosedur penilaian :

No.	Indikator	Hasil Penilaian		
		3 (baik)	2 (cukup)	1 (kurang)
1	Melengkapi komponen laporan: judul, hasil diskusi, kesimpulan			
2	Penyajian laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok			
3	Menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan			
4	Menyerahkan laporan hasil diskusi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.			
Jumlah Skor yang Diperoleh				

Skor maksimum = 12

Rubrik Penilaian :

No	Indikator	Rubrik
	Melengkapi komponen laporan: judul, hasil diskusi, kesimpulan	7. Komponen laporan mengandung 3 komponen. 6. Komponen laporan mengandung 2 komponen. 13. Komponen laporan mengandung 1

No	Indikator	Rubrik
		komponen.
14.	Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok	15. Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat setiap anggota kelompok 2. Penyajian isi laporan berdasarkan pendapat anggota kelompok dan mencontoh di buku 1. Penyajian laporan sama persis di buku
3.	Menyimpulkan data hasil diskusi yang telah dilakukan.	7. Mampu menyimpulkan seluruh hasil diskusi dengan benar. 6. Mampu menyimpulkan sebagian hasil diskusi dengan benar. 5. Tidak mampu menyimpulkan seluruh hasil diskusi dengan benar.
4.	Menyerahkan laporan hasil pengukuran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.	9. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran tepat waktu. 6. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran terlambat satu jam. 5. Mampu menyerahkan laporan hasil pengukuran terlambat dua jam.

Kriteria Penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

3. Tes Essay

Soal :

1. Jelaskan apa yang Anda ketahui mengenai komunikasi daring!
2. Jelaskan jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya!
3. Sebutkan dan jelaskan komponen apa saja yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring!

Kunci jawaban :

1. Komunikasi daring adalah proses penyampaian pikiran atau gagasan dari seseorang ke orang lain yang dilakukan melalui dunia maya.
2. Jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya antara lain :
 - a. Komunikasi daring sinkron (serempak)
Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (*real time*).
 - b. Komunikasi daring asinkron (tak serempak)
Komunikasi daring tak serempak atau asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh komunikasi daring asinkron adalah *e-mail*, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui *World Wide Web*.

3. Komponen yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring antara lain :

- a. Komponen perangkat keras (*hardware*)
Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet.
- b. Komponen perangkat lunak (*software*)
Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Program diperlukan sebagai pen jembatan antara perangkat akal (*brainware*) dengan perangkat keras (*hardware*). Program-program yang biasa digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+ *hangout*, webconference, dll.
- c. Komponen perangkat nalar atau akal (*brainware*)
Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring.

Prosedur penilaian :

No.	Bobot Skor
1	4
2	6
3	10

Jumlah skor maksimal = 20

Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai
1	5	11	55
2	10	12	60
3	15	13	65
4	20	14	70
5	25	15	75
6	30	16	80
7	35	17	85
8	40	18	90
9	45	19	95
10	50	20	100

Nilai Akhir

$$NA = \frac{\text{Nilai Observasi} + \text{Nilai Portofolio} + \text{Nilai Tes}}{3}$$

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

**DAFTAR HADIR SISWA
SMK NEGERI 1 GODEAN**

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kompetensi Keahlian : Pemasaran
Kelas : X PM 1

No.	Nama Siswa	13 Agustus 2014	20 Agustus 2014	27 Agustus 2014	3 September 2014	
1	ANISA NUR CHASANAH	•	•	•	•	
2	ANISSATUR ROFIQOH	•	•	•	•	
3	APRILIA DWI ASTUTI	s	s	i	•	
4	DESI KARLINA	•	•	•	•	
5	DEVI EMA WATI	•	•	•	•	
6	DHUHA NURUL HABIBAH	•	•	•	•	
7	DIAN ARISKA	•	•	•	•	
8	DINDA ARUM SARI	•	•	•	•	
9	DINI ISTINING SAHFITRI	•	•	•	•	
10	DIYAH AYU DWI ETNAWATI	•	•	•	•	
11	ERNIWATI	•	•	•	•	
12	GALUH ASTUTINING LARAS	•	•	•	•	
13	INA WIDYASTUTI	•	•	•	•	
14	LIANA DWI RATNASARI	•	•	•	•	
15	NABELA NATASA	•	•	•	•	
16	NANDA DESYNA SARI	•	•	•	•	
17	PRISTA DWI ARYANI	•	•	•	•	
18	RATIH AGUSTIANTARI	•	•	•	•	
19	RATRI SULISTIANI	•	•	•	•	
20	REYFINA SEPTIEN PURWITA	•	•	•	•	
21	RINI MELANI	i	•	•	•	
22	RINTAN ELFA NUR'AINI	•	•	•	•	
23	RISKY KUSYANDARI	•	•	•	•	
24	ROHMAHTUN LESTARI	•	•	•	•	
25	ROSITA DWI ASTUTI	•	•	•	•	
26	SARI MEGANANDHA	•	•	•	•	
27	SHINTA ARVIAN NINGTIAS	•	•	•	•	
28	SITI ANISA DWI LESTARI	•	•	•	•	
29	SUSANTI	•	•	i	a	
30	UTAMI TUTUR WIJAYANTI	PINDAH				
31	VIRLIANA BAYU HANINDHITA	•	•	•	•	
32	YUNITA BUDIYANTI	•	•	•	•	

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi P'la Alhaq

NIM. 11520244020

**DAFTAR HADIR SISWA
SMK NEGERI 1 GODEAN**

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kompetensi Keahlian : Pemasaran
Kelas : X PM 2

No	Nama Siswa	12 Agustus 2014	19 Agustus 2014	26 Agustus 2014	2 September 2014	
1	AFIFAH NITA REVIANA	
2	AGNES ROSSA AGITA	s	.	.	s	
3	CANDRA DEA TRISIANI	
4	CLARA CAISA ABELIA VANDA	
5	DEA AYU HAPSARI	.	i	.	.	
6	DENI SUGENG LESTARI	
7	DERA ARDANINGYUN	
8	DHAWE ROHMATIKA PUTRI	
9	DIAN NOVITASARI	
10	DINITA ANDRILIANI	
11	EKA NURSIYAMA	
12	ETI KURNIASARI	
13	FITRI WIDIYANINGSIH	
14	HAMIDA AGUSTININGSIH	
15	HANIFAH	
16	INDRAYANTI NINGSIH	
17	INDRI ARTUTI	
18	INTAN MUTIARA	.	.	a	a	
19	MARIA PIGNATELLI RAHAJENG HESTI KUSUMA ASTUTI	
20	MARYAMAH MEI ANGGRAENI	s	.	.	.	
21	NOVIANINGRUM PUSPITADEWI	
22	NUR AMALIA DHINI	
23	NURUL AZIZAH	
24	SANTI WINAHYU	a	.	.	.	
25	SHEFIRA SALSABILA	
26	SITI AISYAH REDITA	
27	SITI APRIYATI	.	.	s	.	
28	SRI DWI MARYANTI	
29	SRI SUPARYATI	
30	TIARA VIA FEBRIYANI	
31	WIWIN LIDRA WIDYAWATI	
32	YENY RAHMAWATI SYAHPUTRI	

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

**DAFTAR HADIR SISWA
SMK NEGERI 1 GODEAN**

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Kelas : X AK 3

No	Nama Siswa	7 Agustus 2014	14 Agustus 2014	21 Agustus 2014	28 Agustus 2014	4 September 2014
1	ANIS NUR KHOLIVAH	•	•	•	•	•
2	ANISA ROFIAH	•	•	•	•	•
3	ANNISA RIFKI NURIHMAYANTI	•	•	•	•	•
4	ARDITA AYU NOVALIA	•	•	•	•	•
5	ARUM MUTHI'AH	•	•	S	•	•
6	DANI APRIYANI	•	•	•	•	•
7	DIAN FATMA ROHIMAH	•	•	•	•	•
8	ELISA SEPTYANINGSIH	•	•	•	•	•
9	ERVINA PUSPITASARI	•	•	•	•	•
10	ESTA YUWANICA	•	•	•	•	•
11	GAYATRI NIKEN PRAMASTUTI	•	•	•	•	•
12	IKA NUR CHOFIFAH	•	•	•	•	•
13	JAMI'ATUN HASANAH	•	•	•	•	•
14	KEWIA PRIMANDANI	•	•	•	•	•
15	LAILA DIYAH KUSUMAWATI	•	•	•	•	•
16	MUFTRIKA APRIYANTI	•	•	•	•	•
17	MUTIARA SENJA RAHMAWATI	•	•	•	•	S
18	NIYA NAFITA	•	•	•	•	•
19	NURI SAFITRI	•	•	•	•	•
20	NURUL AFIFAH	•	•	•	•	•
21	NURWANDARI	•	•	•	•	•
22	OKTARIA NOVITA SARI	•	•	•	•	•
23	OKTAVIANA REGITA PUTRI	•	•	•	•	•
24	RIF'AH SALAMA	•	•	•	•	S
25	RIKA PRIANDINI	•	•	•	•	•
26	ROSALINA AYU ANGGRAENI	•	•	S	•	•
27	SALIM HARTATI	•	•	•	•	•
28	TITIK LESTARI	•	•	•	•	•
29	TITIS CHOIRILAH	•	•	•	•	•
30	TRI YUNIARTI	•	•	•	•	•
31	TSABITA HASNA KHAIRANY	•	•	•	•	•
32	YULIANI	•	•	•	•	•

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi P'la Alhaq

NIM. 11520244020

KISI-KISI SOAL

Nama Sekolah : SMK N 1 GODEAN
 Tahun ajaran : 2014/2015
 Jenis Ulangan : Ulangan Harian

Kelas/semester : X AK 3, X PM 1,2
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator	No. Soal	Bentuk Soal			
				PG	Uraian Singkat	Uraian	Bentuk Lain
Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>)	Penggunaan komunikasi daring asinkron	Menyebutkan faktor penyebab kegagalan mendaftar <i>e-mail</i>	1			√	
	Komponen komunikasi daring asinkron	Menjelaskan beberapa komponen <i>e-mail</i>	2			√	
	Komunikasi daring asinkron	Menjelaskan fungsi <i>tools</i> salah satu <i>e-mail</i>	3			√	
	Penggunaan komunikasi daring sinkron	Menjelaskan cara menggunakan salah satu aplikasi komunikasi daring sinkron	4			√	
	Fitur komunikasi daring sinkron	Menyebutkan fitur-fitur komunikasi daring sinkron	5			√	

Godean, 29 Agustus 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

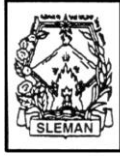
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020



NASKAH SOAL ULANGAN

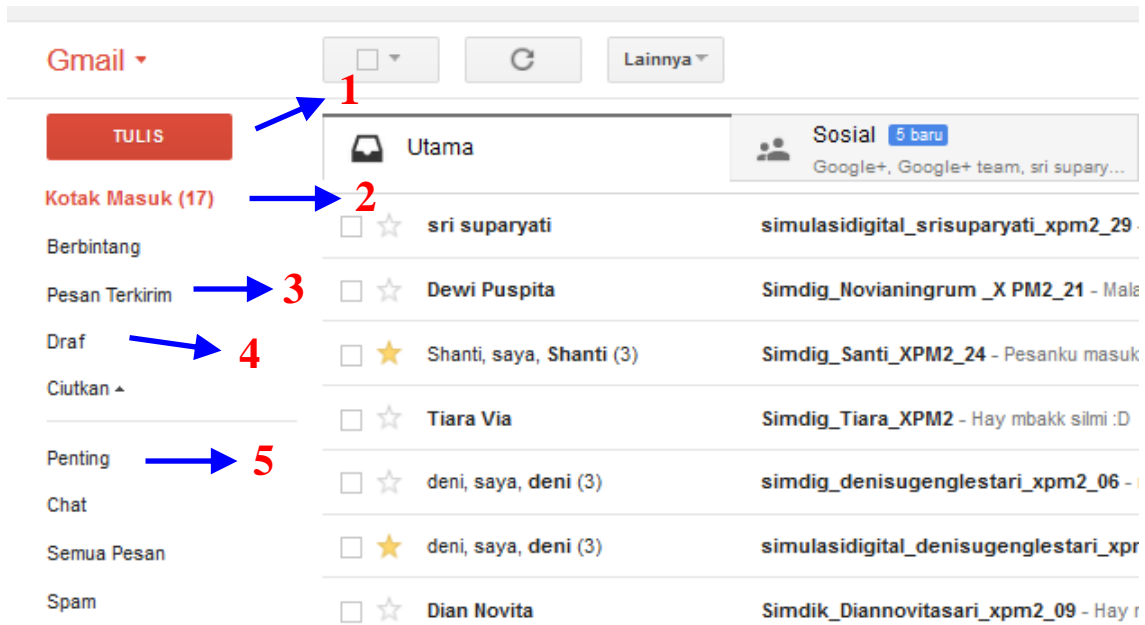
Mata Pelajaran : **Simulasi Digital**
 Hari / Tanggal : **Kamis / 28 Agustus 2014**
 Kelas : **X AK 3**
 Waktu : **45 menit**

PETUNJUK :

1. Berdoalah sebelum dan sesudah mengerjakan soal
2. Jika ada soal yang tidak jelas, mintalah ganti kepada pengawas
3. Kerjakan dengan jelas dan benar!

RUMUSAN SOAL

1. Tuliskan hal-hal (minimal 3) yang menyebabkan tidak berhasil dalam mendaftar *e-mail!* (Skor : 15)
2. Apakah yang dimaksud CC, BCC, dan *Subject?*
3. Perhatikan gambar dibawah ini :



Jelaskan fungsi *tools* pada g-mail yang diberi tanda panah!

4. Tuliskan langkah-langkah memulai *chatting google+ hangout!*
5. Sebutkan 5 fitur yang terdapat pada *google+ hangout!*

PEDOMAN PENILAIAN

Nomor Soal	Kunci/Kriteria Jawaban	Skor
------------	------------------------	------

1	<p>Hal-hal yang menyebabkan tidak berhasil dalam mendaftar <i>e-mail</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak memasukkan huruf pada kotak verifikasi kata dengan benar 	15
2	<ul style="list-style-type: none"> • Alamat <i>e-mail</i> yang akan dibuat sudah ada yang memakai 	15
3	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mengisi salah satu kolom pada form pendaftaran <i>e-mail</i> • Password terlalu sederhana • Tidak mengklik persetujuan persyaratan layanan dan kebijakan 	30
4	<p>CC, BCC, dan <i>Subject</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a) CC adalah salah satu fitur <i>e-mail</i> yang digunakan ketika ingin orang lain yang bukan tujuan utama pengiriman <i>e-mail</i> untuk ikut membaca isi <i>e-mail</i>. b) BCC adalah salah satu fitur <i>e-mail</i> yang memiliki fungsi sama dengan CC, namun penerima <i>e-mail</i> yang lainnya tidak dapat melihat daftar penerima BCC. c) <i>Subject</i> adalah judul pesan yang akan dikirimkan. 	25
5	<p>Fungsi <i>tools</i> pada <i>g-mail</i> yang diberi tanda panah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menu Tulis : digunakan untuk menulis pesan yang akan dikirimkan pada email orang lain 2) Kotak Masuk : untuk membuka email yang masuk 3) Pesan Terkirim : untuk melihat pesan yang terkirim 4) Draf : berisi pesan yang tersimpan tetapi belum dikirim 5) Penting : untuk melihat pesan yang ditandai sebagai pesan yang penting <p>Langkah-langkah memulai penggunaan <i>chatting</i> di <i>google+ hangout</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Masuk ke profil pengguna <i>Google+ Hangouts</i> yang berada 	15

	<p>pada sebelah kanan atas halaman. Klik kotak + pada “<i>Hangout baru</i>” di bawah daftar <i>Hangouts</i>. Daftar tersebut akan menampilkan kontak yang dimiliki dan lingkaran (<i>circles</i>) pada Google+.</p> <p>2) Mencari orang dengan mengetikkan nama, alamat email, nomor telepon atau lingkaran.</p> <p>3) Memilih format <i>Hangout</i> untuk memulai teks <i>Hangout</i>. Anda dapat mengaktifkan obrolan teks dalam <i>video chat</i> setiap saat.</p> <p>4) Memilih teks <i>Hangouts</i> untuk <i>chatting</i> dan dapat membagikan <i>emoticon</i> dengan klik ikon atau membagikan foto dengan klik ikon</p> <p>Fitur yang terdapat pada google+ <i>hangout</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Uberconference b) Ngobrol c) Berbagi Layar d) Jepret e) Google Effect f) SlideShare g) Google Drive 	
	Skor Maksimum	100

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 1 GODEAN
 MATA PELAJARAN : Simulasi Digital
 KELAS / SEMESTER : X Akuntansi dan Pemasaran/ Ganjil
 TAHUN AJARAN : 2014 / 2015

Kompetensi Dasar dan Indikator	Kriteria Ketuntasan Minimal						
	Kriteria penetapan ketuntasan			Nilai KKM Indikator	Nilai KKM KD	Nilai KKM SK	Nilai KKM Mapel
	Kompleksitas	Daya Dukung	Intake				
1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)					76	76	76
1.1 Menjelaskan pengertian komunikasi	2	3	2	78			
1.2 Menyebutkan Jenis komunikasi	2	3	2	78			
1.3 Memahami pengertian komunikasi dalam jaringan	2	3	2	78			
1.4 Mengetahui Fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan	1	3	2	67			
1.5 Menyebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan	2	3	2	78			
2. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)					78		
2.1 Mempersiapkan komunikasi dalam jaringan	2	3	2	78			
3. Menerapkan komunikasi daring (online)					74		
3.1 Menjelaskan bentuk komunikasi daring asinkron: <i>e-mail</i>	2	3	2	78			
3.2 Membuat akun dan menggunakan <i>e-mail</i>	1	3	2	67			
3.3 Menerapkan tata krama dalam komunikasi daring asinkron	2	3	2	78			
3.4 Menjelaskan bentuk komunikasi daring sinkron	2	3	2	78			
3.5 Menggunakan <i>google+ hangout</i>	1	3	2	67			

3.6 Menerapkan tata krama dalam komunikasi daring sinkron	2	3	2	78			
4. Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (online)					78		
4.1 Melaksanakan komunikasi daring	2	3	2	78			
4.2 Menindaklanjuti komunikasi daring	2	3	2	78			
5. Memahami kelas maya					75		
5.1 Menjelaskan definisi kelas maya	2	3	2	78			
5.2 Memahami jenis kelas maya	2	3	2	78			
5.3 Menyebutkan manfaat kelas maya	2	3	2	78			
5.4 Mengetahui fitur kelas maya	1	3	2	67			
6. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya					78		
6.1 Mempersiapkan kelas maya	2	3	2	78			

Godean, 29 Agustus 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

DAFTAR NILAI

Kompetensi Keahlian : Akuntansi Semester : 1
 Mata Pelajaran/ Kompetensi : Simulasi Kelas : X AK 3
 Tahun Pelajaran : 2014/2015

No.	Nama Siswa	Ulangan Harian				Tugas				Pengamatan Siswa				
		1	2	3	4	Membuat powerpoint hasil diskusi	Hasil diskusi komunikasi daring asinkron	Mengirim email			1	2	3	4
1	ANIS NUR KHOLIVAH	77				85	90	85			70	80	80	80
2	ANISA ROFIAH	67				90	95	70			75	85	80	80
3	ANNISA RIFKI NURIHMAYANTI	81				85	95	85			65	80	75	75
4	ARDITA AYU NOVALIA	76				90	95	95			85	85	80	80
5	ARUM MUTHI'AH	68				85	95	95			80	90	80	80
6	DANI APRIYANI	70				85	90	85			70	80	70	75
7	DIAN FATMA ROHIMAH	78				85	90	85			65	80	70	75
8	ELISA SEPTYANINGSIH	77				90	95	70			65	95	85	80
9	ERVINA PUSPITASARI	80				90	95	75			75	80	80	80
10	ESTA YUWANICA	81				90	95	70			75	80	75	75
11	GAYATRI NIKEN PRAMASTUTI	86				90	90	70			65	95	95	90
12	IKA NUR CHOFIFAH	80				90	95	95			80	85	90	85
13	JAMI'ATUN HASANAH	73				85	95	70			65	80	80	80
14	KEWIA PRIMANDANI	91				85	95	95			75	95	95	90
15	LAILA DIYAH KUSUMAWATI	76				90	90	85			70	85	90	85
16	MUFTRIKA APRIYANTI	81				90	95	70			75	80	90	85
17	MUTIARA SENJA RAHMAWATI	65				85	95	70			75	85	80	85

18	NIYA NAFITA	67			85	95	70			70	95	85	80
19	NURI SAFITRI	70			85	95	70			70	85	75	85
20	NURUL AFIFAH	76			85	90	70			75	75	70	75
21	NURWANDARI	94			90	90	80			75	85	80	80
22	OKTARIA NOVITA SARI	80			90	90	70			65	85	80	80
23	OKTAVIANA REGITA PUTRI	67			85	95	70			70	85	85	85
24	RIF'AH SALAMA	67			85	95	95			65	85	85	85
25	RIKA PRIANDINI	76			85	90	85			70	75	-	80
26	ROSALINA AYU ANGGRAENI	69			90	90	70			70	95	80	80
27	SALIM HARTATI	81			85	90	70			80	80	90	85
28	TITIK LESTARI	78			85	95	70			70	80	80	80
29	TITIS CHOIRILAH	89			90	95	95			75	80	80	80
30	TRI YUNIARTI	89			90	90	95			70	85	80	80
31	TSABITA HASNA KHAIRANY	67			90	90	85			70	95	80	80
32	YULIANI	89			85	95	85			70	95	95	90

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

DAFTAR NILAI

Kompetensi Keahlian	:	Pemasaran	Semester	: 1
Mata Pelajaran/ Kompetensi	:	Simulasi	Kelas	: X PM 1
Tahun Pelajaran	:	2014/2015		

No.	Nama Siswa	Ulangan Harian				Tugas				Pengamatan Siswa					
		1	2	3	4	Membuat powerpoint hasil diskusi	Hasil diskusi komunikasi daring sinkron					1	2		
1	ANISA NUR CHASANAH	81				80	95					70	85		
2	ANISSATUR ROFIQOH	80				80	95					75	85		
3	APRILIA DWI ASTUTI	80				80	-					-	-		
4	DESI KARLINA	72				80	95					70	85		
5	DEVI EMA WATI	92					95					70	80		
6	DHUHA NURUL HABIBAH	95				80	95					90	95		
7	DIAN ARISKA	76				80	90					80	80		
8	DINDA ARUM SARI	61					95					75	80		
9	DINI ISTINING SAHFITRI	95				80	95					65	90		
10	DIYAH AYU DWI ETNAWATI	65				80	95					70	85		
11	ERNIWATI	80				80	95					75	80		
12	GALUH ASTUTINING LARAS	79				80	95					80	80		
13	INA WIDYASTUTI	61				80	95					75	85		
14	LIANA DWI RATNASARI	88				80	95					70	90		
15	NABELA NATASA	76				80	95					80	90		
16	NANDA DESYNA SARI	95				80	90					80	80		

17	PRISTA DWI ARYANI	78					90				80	80		
18	RATIH AGUSTIANTARI	78			80		90				70	80		
19	RATRI SULISTIANI	71			80		95				80	75		
20	REYFINA SEPTIEN PURWITA	93					95				80	80		
21	RINI MELANI	67			80		95				-	75		
22	RINTAN ELFA NUR'AINI	73			80		95				70	75		
23	RISKY KUSYANDARI	95					90				85	95		
24	ROHMAHTUN LESTARI	50			80		95				70	80		
25	ROSITA DWI ASTUTI	90					95				80	85		
26	SARI MEGANANDHA	73			80		90				70	75		
27	SHINTA ARVIAN NINGTIAS	90			80		90				95	85		
28	SITI ANISA DWI LESTARI	83			80		90				75	85		
29	SUSANTI				80		-				80	85		
30	UTAMI TUTUR WIJAYANTI													
31	VIRLIANA BAYU HANINDHITA	61			80		-				80	80		
32	YUNITA BUDIYANTI	80			80		90				70	80		

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

DAFTAR NILAI

Kompetensi Keahlian : Pemasaran Semester : 1
Mata Pelajaran/ Kompetensi : Simulasi Kelas : X PM 2
Tahun Pelajaran : 2014/2015 Digital

No.	Nama Siswa	Ulangan Harian				Tugas				Pengamatan Siswa				
		1	2	3	4	Membuat powerpoint hasil diskusi	Mengirim email	Tugas individu komunikasi daring sinkron			1	2	3	
1	AFIFAH NITA REVIANA	81					70	85			65	75	80	
2	AGNES ROSSA AGITA						70	85			-	85	85	
3	CANDRA DEA TRISIANI	80					70	90			70	75	80	
4	CLARA CAISA ABELIA VANDA	72				85	70	85			75	90	85	
5	DEA AYU HAPSARI	92					70	80			70	-	80	
6	DENI SUGENG LESTARI	95				80	95	85			75	90	85	
7	DERA ARDANINGYUN	76				80	95	90			70	95	90	
8	DHAWE ROHMATIKA PUTRI	61				85	90	95			75	80	85	
9	DIAN NOVITASARI	95				80	75	85			70	80	85	
10	DINITA ANDRILIANI	65				85	95	95			75	90	90	
11	EKA NURSIYAMA	80				85	75	90			70	85	90	
12	ETI KURNIASARI	79					70	90			65	85	85	
13	FITRI WIDIYANINGSIH	61					70	95			85	80	85	
14	HAMIDA AGUSTININGSIH	88					95	85			75	90	85	
15	HANIFAH	76					95	90			70	80	85	
16	INDRAYANTI NINGSIH	95				85	80	80			70	75	85	
17	INDRI ARTUTI	78				85	95	70			80	75	80	

18	INTAN MUTIARA					70	-			70	80	-	
19	MARIA PIGNATELLI RAHAJENG HESTI KUSUMA ASTUTI	71			85	70	70			70	75	75	
20	MARYAMAH MEI ANGGRAENI	93				70	80			-	75	75	
21	NOVIANINGRUM PUSPITADEWI	67			85	70	90			75	85	85	
22	NUR AMALIA DHINI	73			85	95	85			80	95	90	
23	NURUL AZIZAH	95				70	80			80	80	80	
24	SANTI WINAHYU	50			85	95	85			-	85	85	
25	SHEFIRA SALSABILA	90			80	70	95			80	85	90	
26	SITI AISYAH REDITA	73			85	70	85			90	70	80	
27	SITI APRIYATI	90			80	70	90			90	90	-	
28	SRI DWI MARYANTI	83			80	70	95			80	80	85	
29	SRI SUPARYATI	82				70	85			65	80	75	
30	TIARA VIA FEBRIYANI	68			85	70	85			75	85	80	
31	WIWIN LIDRA WIDYAWATI	61				70	95			70	80	80	
32	YENY RAHMAWATI SYAHPUTRI	80				95	90			65	95	90	

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

BUKU AGENDA GURU

Kelas : X AK 3
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Hari Tanggal	Rencana Kegiatan Guru (Tulis ringkas rencana kegiatan, pokok bahasan, sumber belajar dll)	Catatan Hasil Pelaksanaan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	Absensi Siswa				Paraf Siswa	Keterangan
			S	I	A	Jml		
1. Kamis, 7 Agustus 2014	* sekilas mengenai Simulasi Digital * sekilas mengenai Komunikasi Daring * Siswa membaca materi, berdiskusi, dan presentasi * siswa diberi tugas (PR)	* menyampaikan pengertian simulasi digital * menyampaikan pengertian komunikasi daring * siswa membaca materi komunikasi daring * siswa berdiskusi secara berkelompok * perwakilan ketua kelompok mempresentasikan hasil diskusi * siswa diberi tugas membuat powerpoint yang berisikan hasil diskusi serta tugas individu mencari tahu komponen hardware dan software yang mendukung komunikasi dalam jaringan	-	-	-	32		
2. Kamis, 14 Agustus 2014	* penyampaian tujuan pembelajaran * tanya jawab materi minggu sebelumnya * sekilas mengenai komunikasi daring asinkron * siswa membaca materi dan berdiskusi * siswa diberi tugas (PR)	* menyampaikan tujuan pembelajaran materi hari ini * tanya jawab materi minggu sebelumnya * menyampaikan pengertian komunikasi daring asinkron * siswa membaca materi komunikasi daring asinkron * siswa berdiskusi secara berkelompok dan hasil diskusi dikumpulkan * menjelaskan cara membuat email dengan gmail	-	-	-	32		

Mengetahui,

Guru Pembimbing,

Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

No. Dokumen	: F.751/WKS1/3/06
Revisi Ke	: 0
Tanggal Berlaku	: 1 Juli 2012

BUKU AGENDA GURU

Kelas : X AK 3
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Hari Tanggal	Rencana Kegiatan Guru (Tulis ringkas rencana kegiatan, pokok bahasan, sumber belajar dll)	Catatan Hasil Pelaksanaan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	Absensi Siswa				Paraf Siswa	Keterangan
			S	I	A	Jml		
		* siswa diberikan tugas untuk membuat e-mail di rumah dan mengirimkan pesan e-mail kepada pengajar sesuai dengan aturan subject email yang telah ditentukan yaitu simdig_nama_kelas						
3. Kamis, 21 Agustus 2014	* penyampaian tujuan pembelajaran * tanya jawab materi minggu sebelumnya * sekilas mengenai komunikasi daring sinkron * siswa praktik menggunakan google +	* menyampaikan tujuan pembelajaran materi hari ini * tanya jawab materi minggu sebelumnya * menyampaikan pengertian komunikasi daring sinkron * siswa praktik menggunakan fitur-fitur google + di lab. komputer	2	-	-	30	Nig	5,25 → 5
4. Kamis, 28 Agustus 2014	* Ulangan Harian 1 * sekilas tentang kelas maya	* seluruh siswa yang hadir mengikuti dan mengerjakan soal ulangan harian 1 * menyampaikan pengertian kelas maya * memberi tugas individu untuk mencari pengertian, manfaat, jenis serta komponen kelas maya	-	-	-	32	Nig	

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



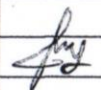
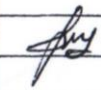
Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

No. Dokumen	: F.751/WKS1/3/06
Revisi Ke	: 0
Tanggal Berlaku	: 1 Juli 2012

BUKU AGENDA GURU

Kelas : X PM 1
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Hari Tanggal	Rencana Kegiatan Guru (Tulis ringkas rencana kegiatan, pokok bahasan, sumber belajar dll)	Catatan Hasil Pelaksanaan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	Absensi Siswa				Paraf Siswa	Keterangan
			S	I	A	Jml		
1. Rabu, 13 Agustus 2014	* sekilas mengenai simulasi digital	* menyampaikan pengertian simulasi digital	1	1	-	29		3 → 5
	* sekilas mengenai komunikasi daring	* menyampaikan pengertian komunikasi daring						21 → i
	* siswa membaca materi, berdiskusi, dan presentasi	* siswa membaca materi komunikasi daring						
	* siswa diberi tugas (PR)	* siswa berdiskusi secara berkelompok						
		* setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi						
		* siswa diberi tugas untuk membuat powerpoint berisi hasil diskusi dan tugas individu mencari tahu komponen hardware dan software yang mendukung komunikasi daring						
2. Rabu, 20 Agustus 2014	* penyampaian tujuan pembelajaran	* menyampaikan tujuan pembelajaran materi hari ini	1	-	-	30		3 → 5
	* tanya jawab materi minggu sebelumnya	* tanya jawab materi minggu sebelumnya						
	* sekilas mengenai komunikasi daring asinkron	* menyampaikan pengertian komunikasi daring asinkron						
	* siswa membaca materi dan berdiskusi	* menjelaskan cara membuat e-mail di gmail						
	* siswa diberi tugas (PR)	* semua siswa yang hadir langsung praktik membuat email dan mengirimkan pesan di lab.						

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

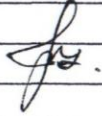
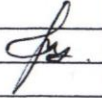


Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

BUKU AGENDA GURU

Kelas : X PM 1
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Hari Tanggal	Rencana Kegiatan Guru (Tulis ringkas rencana kegiatan, pokok bahasan, sumber belajar dll)	Catatan Hasil Pelaksanaan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	Absensi Siswa				Paraf Siswa	Keterangan
			S	I	A	Jml		
3. Rabu, 27 Agustus 2014	* penyampaian tujuan pembelajaran * tanya jawab materi minggu sebelumnya * sekilas mengenai komunikasi daring sinkron * siswa praktik menggunakan google +	* Siswa berdiskusi secara berkelompok membahas pengetahuan komunikasi daring sinkron, google +, hangout, serta tata krama berkomunikasi daring sinkron * hasil diskusi dikumpulkan * siswa tidak bisa memakai lab. komputer karena sedang diperbaiki jaringannya	1	2	-	28		3,29 → i 31 → s
4. Rabu, 3 September 2014	* Ulangan Harian 1 * sekilas tentang kelas maya * siswa diberi tugas (PR)	* seluruh siswa yang hadir mengikuti dan mengerjakan soal ulangan harian 1 * menyampaikan pengertian, jenis, manfaat, serta komponen pendukung kelas maya * siswa diberi tugas untuk mencari tahu tentang LMS, LCMS, SCN dan dicatat di buku tulis	-	-	1	30		29 → a

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,



Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

BUKU AGENDA GURU

Kelas : X PM 2
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Hari Tanggal	Rencana Kegiatan Guru (Tulis ringkas rencana kegiatan, pokok bahasan, sumber belajar dll)	Catatan Hasil Pelaksanaan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	Absensi Siswa				Paraf Siswa	Keterangan
			S	I	A	Jml		
1. Selasa, 12 Agustus 2014	* Sekilas mengenai simulasi digital	* menyampaikan pengertian simulasi digital	2	-	1	29		2, 20 → 5
	* Sekilas mengenai komunikasi daring	* menyampaikan pengertian komunikasi daring						24 → 8
	* siswa membaca materi, berdiskusi, dan presentasi	* siswa membaca materi komunikasi daring						
	* siswa diberi tugas (PR)	* siswa berdiskusi secara berkelompok						
		* perwakilan ketua kelompok mempresentasikan hasil diskusi						
		* siswa diberi tugas membuat powerpoint yang berisikan hasil diskusi serta tugas individu						
		mencari tahu komponen hardware dan software yang mendukung komunikasi daring						
2. Selasa, 19 Agustus 2014	* penyampaian tujuan pembelajaran	* menyampaikan tujuan pembelajaran materi hari ini	-	1	-	31		5 → i
	* tanya jawab materi minggu sebelumnya	* tanya jawab materi minggu sebelumnya						
	* Sekilas mengenai komunikasi daring asinkron	* menyampaikan pengertian komunikasi daring asinkron						
	* siswa membaca materi dan berdiskusi							
	* siswa diberi tugas (PR)	* satu siswa maju kedepan kelas menyampaikan bagaimana cara mendaftar email di gmail						
		* menjelaskan cara membuat email di gmail						

Mengetahui

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,




Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq

NIM. 11520244020

No. Dokumen	: F.751/WKS1/3/06
Revisi Ke	: 0
Tanggal Berlaku	: 1 Juli 2012

BUKU AGENDA GURU

Kelas : X PM 2
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Hari Tanggal	Rencana Kegiatan Guru (Tulis ringkas rencana kegiatan, pokok bahasan, sumber belajar dll)	Catatan Hasil Pelaksanaan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	Absensi Siswa				Paraf Siswa	Keterangan
			S	I	A	Jml		
		* siswa diberi tugas untuk membuat e-mail menggunakan gmail dikerjakan di rumah dan mengirim pesan e-mail dengan aturan subject yang telah ditentukan yaitu : sindig - nama - kelas - absen						
3. Selasa, 26 Agustus 2014	* penyampaian tujuan pembelajaran * tanya jawab materi minggu sebelumnya * sekilas mengenai komunikasi daring sinkron * siswa praktik menggunakan google +	* menyampaikan tujuan pembelajaran materi hari ini * tanya jawab materi minggu sebelumnya * menyampaikan komunikasi daring sinkron * menjelaskan cara menggunakan fitur-fitur google + menggunakan layar dan LCD proyektor di kelas karena lab. komputer sedang tidak bisa dipakai * siswa diberi tugas diskusi mengenai komunikasi daring sinkron, google +, hangout, serta tata krama berkomunikasi daring sinkron kemudian hasil diskusi dikumpulkan	-	1	1	2g		18 → 2 27 → 5

Mengetahui,

Guru Pembimbing,



Drs. Sihono

NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,





Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq


NIM. 11520244020

BUKU AGENDA GURU

Kelas : X PM 2
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Hari Tanggal	Rencana Kegiatan Guru (Tulis ringkas rencana kegiatan, pokok bahasan, sumber belajar dll)	Catatan Hasil Pelaksanaan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	Absensi Siswa				Paraf Siswa	Keterangan
			S	I	A	Jml		
4. Selasa, 2 September 2014	* Ulangan Harian 1 * sekilas tentang kelas maya * siswa diberi tugas (PR)	* seluruh siswa yang hadir mengikuti dan mengerjakan soal ulangan harian 1 * menyampaikan pengertian kelas maya * memberi tugas individu untuk mencari pengertian, manfaat, jenis, serta komponen kelas maya di tulis di buku catatan	-	-	1	30		18 → 2

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Drs. Sihono
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa,

Jahidatu Lis Silmi I'la Alhaq
NIM. 11520244020