

**LAPORAN KEGIATAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
SMK N 3 KASIHAN (SMSR YOGYAKARTA)**

Jl. PG. Madukismo, Bugisan, Yogyakarta 55182

Disusun Guna Mmenuhi Tugas Mata Kuliah PPL

Dosen Pembimbing Dessy Irmawati, MT.



Disusun Oleh:

R. Guruh Pamungkas

11520244003

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

2014

**LAPORAN KEGIATAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
SMK N 3 KASIHAN (SMSR YOGYAKARTA)**

Jl. PG. Madukismo, Bugisan, Yogyakarta 55182

Disusun Guna Mmenuhi Tugas Mata Kuliah PPL

Dosen Pembimbing Dessy Irmawati, MT.



Disusun Oleh:

R. Guruh Pamungkas

11520244003

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

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Pengesahan laporan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) UNY di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta)

Nama : R. Guruh Pamungkas
NIM : 11520244003
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Telah melaksanakan kegiatan Praktk Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) pada tanggal 1 Juli 2014 sampai dengan 17 September 2014. Hasil Kegiatan tercantum dalam naskah laporan ini

Yogyakarta, 17 September 2014


Mengetahui,

Guru Pembimbing PPL

Dosen Pembimbing PPL


Fitri Setyaningsih, S. S.T.

NIP. 198506262011012006


Dessy Irmawati, MT.

NIP. 19791214 201012 2 002

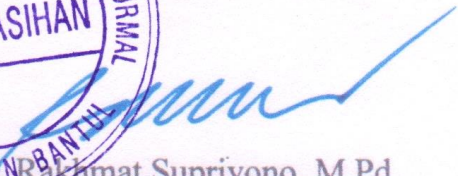
Kepala Sekolah

Koordinator KKN-PPL

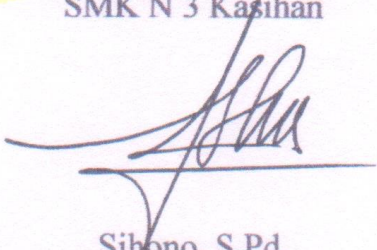
SMK N 3 Kasihan

SMK N 3 Kasihan




Rahmat Supriyono, M.Pd

NIP. 19580406 198603 1 013


Sihono, S.Pd.

NIP. 196807141995121003

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Praktik Pengalaman Lapangan dan menulis laporan hasil Praktik Pengalaman Lapangan tanpa ada halangan apapun. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan atas junjungan Nabi Muhammad SAW.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah mata kuliah wajib mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja secara langsung di masyarakat. Mahasiswa diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah untuk diterapkan di masyarakat. Laporan Praktik Pengalaman Lapangan disusun berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta), Bantul mulai dari tanggal 1 Juli 2014 sampai dengan 17 September 2014. Maksud dan tujuan penyusunan laporan ini guna memenuhi salah satu persyaratan akademik di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan penyusunan laporan ini, penulis mengharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca.

Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan, dorongan, dan bimbingan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penyusunan laporan ini. Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd, selaku kepala sekolah SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) yang telah bersedia menerima mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta)
2. Ibu Fitri Setyaningsih, S.S.T. selaku guru pembimbing PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta).
3. Bapak Sihono S.Pd., selaku koordinator KKN-PPL UNY SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) yang telah membimbing mahasiswa PPL UNY.
4. Bapak/Ibu guru dan karyawan SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) yang telah menerima kami dengan senyum manisnya.
5. Ibu Dessy Irmawati M.T., selaku Dosen Pembimbing Lapangan dan Dosen Pembimbing Praktik Pengalaman Lapangan yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada mahasiswa.

6. Bapak Bambang Sri Budoyo dan Ibu Sri Winarti yang senantiasa memberikan doa setelah beribadah, dukungan moral ketika penulis sampai dirumah, pemasukan dalam hal keuangan, dan peringatan ketika penulis mimisan.
7. Saudara R. Bayu Wibowo yang selalu mendukung pemasukan dalam hal keuangan dan mendukung kegiatan saya.
8. Saudari Umi dan Nimas yang telah mau menjadi selir saya selama PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) berlangsung.
9. Rekan mahasiswa KKN-PPL Unit 134 yang *superwarior* atas kepercayaan, dukungan, sindiran, kerja keras, kebersamaan, dan teguran yang telah kita jalani selama 2,5 bulan sebagai momentum yang mengcihuiikan.
10. Siswa-siswi SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) khususnya kelas XI Animasi atas kerjasama yang baik selama pelaksanaan PPL.
11. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Praktik Pengalaman Lapangan ini, baik itu berupa saran, dukungan, dan doanya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan praktik industri ini. Untuk itu, penulis mengharapkan adanya kritik, saran atau masukan yang bersifat membangun demi kebaikan dan kesempurnaan laporan praktik industri ini.

Sleman, 20 September 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
ABSTRAK	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Situasi.....	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL	3
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	
A. Persiapan PPL	7
B. Pelaksanaan PPL.....	9
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi	10
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan	16
B. Saran	16
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Observasi Kelas
- Lampiran 2. Observasi Sekolah
- Lampiran 3. Matriks Program Kerja PPL
- Lampiran 4. Kalender Pendidikan
- Lampiran 5. Jadwal KBM Sekolah
- Lampiran 6. Laporan Minggu Pelaksanaan PPL
- Lampiran 7. KIKD
- Lampiran 8. Silabus
- Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 10. Presensi Kelas
- Lampiran 11. Pengamatan Siswa
- Lampiran 12. Nilai Portofolio Siswa
- Lampiran 13. Presensi Anggota PPL
- Lampiran 14. Catatan Kegiatan Pembelajaran
- Lampiran 15. Laporan Dana
- Lampiran 16. *Site Plan* Sekolah
- Lampiran 17. Daftar Guru Pembimbing Mahasiswa PPL UNY
- Lampiran 18. Susunan Personalia Struktur Organisasi Sekolah
- Lampiran 19. Struktur Organisasi Sekolah
- Lampiran 20. Data Nominative Tenaga Pendidik
- Lampiran 21. Data Nominative Tenaga Kependidikan
- Lampiran 22. Kartu Bimbingan PPL
- Lampiran 23. Dokumentasi Kegiatan

ABSTRAK

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu program Universitas Negeri Yogyakarta untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa di kehidupan nyata. Dengan adanya Praktik Pengalaman Lapangan tersebut diharapkan mahasiswa dapat beradaptasi, mengenal, memahami, hingga memiliki pengalaman dalam mempraktikkan pengetahuan yang telah diberikan kampus ke dalam lingkungan sekolah. Kegiatan PPL UNY pada tahun 2014 dilaksanakan di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta). Hasil yang diperoleh dari berbagai kegiatan PPL tersebut menjadi pengalaman nyata dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan sekolah, persiapan, dan pelaksanaan program-program PPL serta kemampuan untuk menghadapi hambatan-hambatan yang muncul saat kegiatan PPL berlangsung.

Metode yang digunakan diantaranya observasi pra PPL, pengadaaan kuliah pengajaran mikro/microteaching, penyusunan rancangan program, pembekalan oelh DPL PPL, persiapan mengajar dengan konsultasi guru pembimbing, memberikan materi Desain Grafis dan Animasi dalam KBM, pelaksanaan program dan penyusunan laporan PPL

Kesimpulannya, secara khusus dalam pelaksanaan PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) yang mempunyai program studi seni rupa merupakan pengalaman yang menantang, dimana setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda dan tentunya unik dibandingkan dengan kondisi di sekolah umum lainnya. Sehingga membutuhkan perlakuan dan cara pengajaran yang berbeda pula. Secara umum PPL dapat menambah pemahaman dan penghayatan mahasiswa tentang proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah atau lembaga sedangkan dalam praktik mengajar merupakan pengalaman secara langsung sebagai bekal ketika terjun ke dunia pendidikan nantinya.

Kata kunci: PPL, Sekolah, Guru, Pemberdayaan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Kualitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain, pembelajaran, media pembelajaran, sarana penunjang, dan fasilitas layanan sekolah lainnya, serta kedisiplinan dari sumber daya manusia yang ada.

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) UNY tahun 2012 dilaksanakan di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta yang berlokasi di Jl. PG Madukismo, Bugisan, Bantul, Yogyakarta yang menempati kompleks kampus Mardawa Mandhala Sekolah Seni Yogyakarta yang terdiri atas tiga sekolah yaitu SMK Negeri 1 Kasihan (keahlian seni tari dan karawitan), SMK Negeri 2 Kasihan (keahlian seni musik), dan SMK Negeri 3 Kasihan (keahlian seni rupa dan kriya).

Analisis situasi meliputi kondisi sekolah, potensi sekolah/lembaga, dan permasalahan yang terkait dengan Proses Belajar Mengajar (PMB). Lokasi SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta sangat strategis, terletak di pinggir jalan raya dan dapat dijangkau oleh kendaraan umum. Suasana belajar sangat kondusif, tenang dan sejuk sebab keadaan lingkungan sekolah yang asri serta masih ada jarak antara lokasi PBM dengan jalan raya.

Untuk mengembangkan potensi siswa SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) diadakan berbagai ekstrakurikuler yang digunakan sebagai wadah penyalur bakat, minat, dan kegemaran siswa. Kegiatan ekstrakurikuler ini meliputi pramuka, keagamaan, olahraga, computer, souvenir, musik dan Bahasa Inggris. Prestasi dari kegiatan ini telah membanggakan baik bagi pihak sekolah maupun orang tua siswa sendiri.

1. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta merupakan sekolah menengah kejuruan yang membidangi kelompok seni rupa dan kriya. Berlokasi di Jl. PG Madukismo, Bugisan, Bantul Yogyakarta. Luas area seluruhnya kurang lebih 22.786 m², menempati kompleks Kampus Mardawa Mandhala Sekolah Seni Yogyakarta yang terdiri atas tiga sekolah yaitu SMK Negeri 1 Kasihan (SMKI) Yogyakarta yang membidangi keahlian seni tari dan karawitan, SMK Negeri 2 Kasihan (SMM) Yogyakarta yang membidangi keahlian seni musik, SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta yang membidangi keahlian seni rupa dan kriya. Letaknya sangat strategis, keadaan

lingkungan sekolah jauh dari kebisingan aktivitas lalu lintas jalan raya dan dapat dijangkau oleh kendaraan umum sehingga suasana yang tercipta sangat nyaman, tenang dan kondusif untuk belajar.

Gedung SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta terdiri atas dua unit, yaitu :

- a) Unit 1 terdiri atas :
 - 1) Gedung A, untuk studio patung
 - 2) Gedung B, untuk ruang teori
 - 3) Gedung C, untuk studio grafis, teori, dan logistic
 - 4) Gedung D, untuk ruang kepala sekolah, guru dan tata usaha
 - 5) Gedung E, untuk ruang perpustakaan dan ruang pertemuan (meeting)
 - 6) Gedung F, untuk ruang balai serbaguna
- b) Unit 2 terdiri atas :
 - 1) Gedung G, untuk studio lukis
 - 2) Gedung H, untuk studio ukir dan batik
 - 3) Gedung XI, untuk studio DKV dan teori
 - 4) Gedung X, untuk studio dekorasi dan teori
 - 5) Gedung Y, untuk studio keramik dan studio
 - 6) Gedung Z, untuk mushola, kesekretariatan, sanggar pramuka, ruang OSIS dan UKS.

Fasilitas-fasilitas sebagai penunjang belajar-mengajar di SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta cukup memadai, yaitu meliputi ruang teori yang cukup luas, studio kayu, studio dekorasi, studio fotografi, studio lukis, studio patung, laboratorium computer, perpustakaan, media pembelajaran, bahan dan alat (logistik), sarana olah raga, sumber pengajaran.

2. Kondisi Non Fisik Sekolah

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta unggul dalam menghasilkan tenaga-tenaga professional dan siap pakai serta mampu menciptakan lapangan kerja sendiri dengan didukung oleh Visi dan Misi sekolah yang jelas. Untuk data tingkat kelulusan 60% dari jumlah lulusannya terjun ke dunia industri, selebihnya melanjutkan ke Perguruan Tinggi dan yang lainnya tidak terdata.

SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta termasuk sekolah menengah kejuruan yang dalam perkembangannya dibagi menjadi beberapa spesifikasi, yaitu keahlian seni dan kriya. Adapun kurikulum yang dipakai yaitu kurikulum yang berbasis pada manajemen sekolah. Dengan harapan memberi

peluang tumbuhnya potensi SMK dan institusinya untuk mandiri dan bertanggung jawab dalam mengembangkan program pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah tersebut dengan mengacu pada standard dan program umum yang ditetapkan secara nasional.

3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta mempunyai susunan personalia yaitu :

- a. Kepala Sekolah
- b. Dewan Sekolah
- c. Litbang
- d. Waka Kurikulum
- e. Waka Kesiswaan
- f. Waka Sarpras
- g. Waka Humas DU/DI
- h. Koordinasi Tata Usaha Unit Bisnis
- i. Kaprodi Seni Rupa
- j. Kaprodi Kriya Kayu

Secara umum SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta sudah dapat dikatakan memiliki sarana dan prasarana yang lengkap dan memadai, sehingga sangat membantu dalam proses kelancaran belajar mengajar.

B. Perumusan Program & Rancangan Kegiatan PPL

Rancangan program pelaksanaan PPL tersusun dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Pengajaran Mikro (*Microteaching*)

Mahasiswa melaksanakan kegiatan PPL setelah lulus mata kuliah *Microteaching*. *Microteaching* dilaksanakan di semester 6 dengan tujuan untuk memberikan bekal awal dalam pelaksanaan PPL. Dalam kegiatan ini mahasiswa melakukan praktik mengajar di depan teman-teman mahasiswa dan dosen pengampu. Dalam mata kuliah ini, diharapkan para mahasiswa dan dosen dapat saling memberikan masukan sehingga bermanfaat bagi pelaksanaan PPL oleh mahasiswa.

Dalam mata kuliah ini mahasiswa praktikan mempelajari hal-hal sebagai berikut:

- a. Praktik menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)/*Lesson Plan* dan media pembelajaran.
- b. Praktik membuka pembelajaran.

- c. Praktik memberikan motivasi dengan keterkaitan pembelajaran dalam dunia nyata.
- d. Praktik mengajar dengan metode yang sesuai dengan materi yang disampaikan.
- e. Praktik menyampaikan materi yang berbeda-beda.
- f. Teknik bertanya kepada siswa.
- g. Praktik penguasaan dan pengelolaan kelas.
- h. Praktik menggunakan media pembelajaran.
- i. Praktik menutup pelajaran.

2. Pembekalan

Pembekalan oleh DPL PPL ini dilakukan secara berkelompok tiap sekolah/lembaga. Khusus kelompok PPL dari SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) yang berjumlah 1 orang, pembekalan dilakukan sebanyak 1 tahap sebelum dimulai kegiatan PPL.

Materi yang disampaikan terkait dengan pembekalan adalah mengenai apa yang harus dilakukan PPL, bagaimana menjadi guru, hakikat guru sesungguhnya, dan bagaimana bersikap di lingkungan sekolah dengan segala kondisinya.

3. Penerjunan

Penerjunan dilaksanakan di lokasi yang dituju yaitu SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta). Agenda penerjunan ini dihadiri oleh 19 anggota KKN – PPL UNY 2014 dan koordinator PPL sekolah Bapak Sihono, S.Pd.

Penerjunan ini merupakan kegiatan penyerahan kelompok KKN-PPL UNY 2014 yang dilakukan secara resmi. Penerjunan dan penyerahan ini sendiri dilakukan oleh DPL PPL UNY 2014 Bapak Drs. Darumoyo Dewojati yang disambut oleh Bapak Sihono, S.Pd.

4. Observasi

Observasi merupakan suatu usaha untuk mengenali lingkungan sebelum benar-benar melakukan kegiatan yang sesungguhnya di lingkungan tersebut. Observasi sekolah dilaksanakan sebelum melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Tujuannya untuk mengenal dan memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran dan dinamika aktifitas kehidupan di sekolah.

Dalam kegiatan observasi, mahasiswa lebih diutamakan pada usaha mengetahui konsep pembelajaran dalam kondisi riil di sekolah dan mencermati permasalahan-permasalahan dan hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi tersebut akan diperoleh suatu gambaran umum tentang situasi sekolah yang ada di sekolah, hal ini sangat bermanfaat bagi pelaksanaan praktikan PPL.

a. Observasi kelas

Observasi kelas bertujuan untuk memahami kondisi pengajaran di kelas beserta fasilitas yang mendukung. Pelaksanaan observasi ini meliputi pengamatan aktivitas guru pada waktu mengajar dan aktivitas siswa selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung serta mengenai materi beserta media pembelajaran yang digunakan.

b. Observasi sekolah

Observasi sekolah bertujuan untuk memahami pengelolaan sekolah secara menyeluruh termasuk lembaga-lembaga yang ada di dalamnya. Kegiatan ini meliputi pengamatan terhadap kondisi fisik sekolah yang meliputi fasilitas pendukung seperti perpustakaan, studio praktik, tempat ibadah, dan lain-lain. Pengamatan ketersediaan SDM yang meliputi potensi pendidik dan peserta didik. Pengamatan ini juga meliputi pengamatan terhadap ketersediaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

5. Praktik Mengajar

Pada tahap ini praktikan melakukan praktik mengajar sesuai dengan jadwal mengajar guru pembimbing. Praktikan diberikan keleluasaan untuk berpraktik tetapi dengan perjanjian pengawasan yang telah disepakati. Pengawasan berbentuk langsung dan tidak langsung. Berbentuk langsung yaitu guru mengawasi ketika praktikan mengajar, sedangkan pengawasan tidak langsung yaitu guru memberikan pengawasan melalui konsultasi RPP, media pembelajaran, dan situasi kelas yang praktikan lakukan.

6. Evaluasi

Pada tahap evaluasi terdapat dua cara. Pertama praktikan dievaluasi sesuai mengajar kemudian diberi masukan. Kedua praktikan diberi nilai pada akhir berpraktik sesuai dengan kemampuan, baik dalam mengajar, kepedulian terhadap siswa, pengawasan kelas, penguasaan kelas, maupun persiapan mengajar yang telah praktikan tunjukkan selama PPL.

7. Penyusunan Laporan

Laporan PPL berisi kegiatan yang dilakukan selama praktik mengajar. Laporan ini disusun secara individu dengan persetujuan guru pembimbing, koordinasi PPL sekolah (Bapak Sihono, S.Pd), kepala sekolah yang menjabat saat ini (Bapak Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd), dan dosen pembimbing lapangan (Ibu Dessy Irmawati, MT).

8. Penarikan

Sesuai yang telah dijadwalkan oleh pihak universitas dalam hal ini LPPMP melakukan penarikan Tim KKN-PPL UNY 2014 yang dilaksanakan tanggal 17 September 2014, maka penarikan Tim KKN-PPL UNY 2014 di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) juga dilaksanakan pada tanggal tersebut.

Penarikan secara resmi yang dilakukan oleh DPL PPL UNY Bapak Drs. Darumoyo Dewojati ini dilakukan setelah keseluruhan kegiatan PPL selesai dilaksanakan.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

Praktik mengajar merupakan kegiatan pokok pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), dimana mahasiswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajar (PMB) dengan tujuan agar mahasiswa memperoleh pengalaman secara langsung pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Kegiatan PPL itu sendiri merupakan praktik latihan mengajar yang sifatnya aplikatif dan terpadu dari seluruh pengalaman belajar sebelumnya, hal ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa agar memiliki kemampuan keguruan sehingga dapat mempersiapkan diri dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sebagai seorang calon pendidik.

Adapun visi Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yaitu sebagai wahana membentuk calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional. Misi PPL yaitu penyiapan dan menghasilkan calon guru atau tenaga kependidikan yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan, dan keterampilan professional melalui pengintegrasian dan pengimplementasian ilmu yang telah dikuasainya ke dalam praktik keguruan atau praktik kependidikan, serta pematapan kemitraan UNY. Sehingga dari PPL ini diharapkan mahasiswa dapat mengkaji dan mengembangkan praktik keguruan dan kependidikan yang telah dimiliki. PPL dilaksanakan di sekolah yang sesuai dengan spesifikasi bidang keilmuan atau kompetensi mahasiswa yang bersangkutan.

A. Persiapan PPL

1. Observasi

Observasi yang pertama dilakukan sebelum melaksanakan PPL yaitu tanggal 6 Maret 2014 pada mata pelajaran DKV. Mahasiswa mengamati tugas dan aktivitas guru pada saat mengajar di kelas, mulai dari membuka materi pelajaran, penguasaan kelas, metode pembelajaran, bahasa yang digunakan dalam mengajar, sampai dengan menutup pelajaran maupun mengevaluasi hasil karya siswa. Observasi yang telah dilakukan kemudian di bawa ke perkuliahan dan diwajibkan mahasiswa mengikuti *Micro teaching*, dimana dalam mata kuliah *Micro teaching* mahasiswa diberi gambaran KBM melalui simulasi kelas mikro. Setelah lulus mata kuliah ini mahasiswa dapat melanjutkan ke Praktik Pengalaman Lapangan yang riil di sekolah.

Observasi yang kedua yaitu observasi PPL, dilaksanakan ketika mahasiswa telah diterjunkan ke sekolah. Waktu observasi dilaksanakan sesuai

kesepakatan yang dilakukan dengan guru pembimbing sebelumnya. Melalui observasi ini praktikan diharapkan mampu mempersiapkan lebih matang apa yang harus dilakukan sebelum berpraktik dalam situasi dan kondisi yang ada di dalam kelas.

2. Persiapan Mengajar

Sebelum melakukan praktik mengajar di sekolah yang nyata, mahasiswa melakukan perkuliahan *Micro teaching*. Di dalam *Micro teaching* dipersiapkan segala hal pengetahuan mengenai KBM dan dipraktikan dalam kelas kecil. Mahasiswa diajarkan untuk membuat persiapan mengajar berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar kerja (LK) bagi seni rupa dan kerajinan. Pembuatan RPP, maupun lembar kerja harus mengacu pada kurikulum sekolah setempat, yaitu Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) berdasarkan observasi sekolah yang telah dilakukan sebelumnya.

Setelah lulus mata kuliah *Micro teaching* mahasiswa melakukan persiapan mengajar untuk PPL di sekolah. Persiapan mengajar meliputi koordinasi dengan guru pembimbing, penyesuaian jadwal, penyusunan RPP, penyusunan lembar kerja, juga mempersiapkan media pembelajaran. Secara sistematis, langkah-langkah mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa praktikan memperoleh jadwal mengajar yang telah disepakati oleh guru pembimbing.
- b. Mahasiswa praktikan berkonsultasi dengan guru pembimbing tentang materi pelajaran yang akan diajarkan pada kelas yang telah ditentukan sesuai jadwal
- c. Mahasiswa praktikan menyusun RPP dan lembar kerja sesuai materi pelajaran yang akan disampaikan dan mengkonsultasikannya kepada guru pembimbing.
- d. Mahasiswa praktikan menyediakan alat peraga sesuai materi bidang studi yang tercantum dalam lembar kerja.

Setelah guru pembimbing menyetujui lembar kerja yang telah disusun, selanjutnya praktikan dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

3. Koordinasi dan Pertemuan Kelompok

Demi terkoordinasinya semua kegiatan dengan baik dan lancar perlu adanya koordinasi antara semua pihak. Koordinasi antar anggota kelompok PPL, antara mahasiswa dengan dosen pembimbing, mahasiswa, dan dosen koordinator PPL

B. Pelaksanaan PPL

Praktik mengajar merupakan kegiatan pokok pelaksanaan PPL, dimana mahasiswa terlibat langsung dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan tujuan agar mahasiswa memperoleh pengalaman secara langsung pada kegiatan belajar mengajar, dalam melakukan praktik mengajar ini jadwal mengajar praktikan disesuaikan dengan jadwal mengajar guru pembimbing yang bersangkutan. Dan dalam hal ini praktikan diberi kesempatan mengajar secara mandiri tanpa didampingi guru pendamping. Guru pembimbing tetap memantau sejauh mana proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan melayani mahasiswa yang ingin konsultasi di luar kelas.

Kegiatan praktik mengajar ini meliputi persiapan mengajar, juga keterampilan-keterampilan yang perlu dikembangkan oleh calon guru. Keterampilan-keterampilan tersebut antara lain:

1. Pendahuluan

a. Membuka pelajaran

Membuka pelajaran dengan salam, pemberian pemahaman materi yang akan diajarkan.

b. Apersepsi/prasyarat pengetahuan

Memancing siswa dengan menggunakan beberapa pertanyaan tentang pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa dalam kehidupan serta mengarah ke topik materi.

c. Apresiasi dan motivasi

Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih memiliki keinginan untuk mengetahui banyak hal terkait pelajaran dan jurusan yang diambil. Penyampaian tujuan pembelajaran, strategi penilaian, strategi pelaksanaan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

a. Menyampaikan materi pelajaran dengan Eksplorasi melalui pemberian kesempatan siswa untuk bertanya dan demonstrasi, yaitu pemberian contoh yang benar dan baik di hadapan siswa.

b. Elaborasi dengan memberikan tugas kepada siswa.

c. Konfirmasi dengan memberikan bimbingan secara klasikal maupun secara individual.

3. Penutup

- a. Evaluasi, yaitu membahas karya siswa atau tugas siswa.
- b. Memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah diberikan.
- c. Memberikan pengantar materi pelajaran untuk pertemuan yang akan datang.
- d. Memberikan refleksi dan tindak lanjut melalui pemberian remedi untuk siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam pengerjaan tugas yang diberikan.
- e. Menutup pelajaran dengan salam

Setelah KBM berlangsung, guru mengevaluasi sebagai umpan balik terhadap mahasiswa praktikan dengan memberikan arahan, bimbingan mengenai kekurangan-kekurangan dan praktikan selama KBM. Umpan balik yang diberikan kepada mahasiswa praktikan ada dua tahap yaitu:

1. Sebelum praktik mengajar

Pada tahap ini guru pembimbing memberikan arahan dalam menyusun persiapan KBM dan persiapan sikap, tingkah laku serta persiapan mental untuk mengajar.

2. Sesudah praktikan mengajar

Pada tahap ini guru pembimbing memberikan evaluasi, arahan dan saran-saran terhadap mahasiswa praktikan setelah KBM selesai sehingga mahasiswa praktikan dapat lebih baik setelah mendapat evaluasi sehingga pertemuan berikut dalam mengajar akan lebih baik.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

Pelaksanaan praktik mengajar di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta) berlangsung mulai tanggal 1 Juli sampai dengan 17 September 2014. Kelas yang dibagikan oleh koordinator PPL kepada praktikan adalah XI Animasi.

Dengan demikian, praktikan melakukan 1 kali tatap muka dalam satu minggu, satu tatap muka dilakukan dengan pembelajaran *team teaching*. Total dari pengalaman mengajar praktikan adalah 6 kali pertemuan selama 24 jam pelajaran. Agar dapat mencapai pelaksanaan praktik mengajar 8 kali, maka praktikan bergabung dengan mahasiswa praktikan lain. Terkait dengan pelaksanaan *team teaching*, dilakukan dengan guru ataupun dengan mahasiswa praktikan lain.

Dalam pelaksanaan *team teaching*, praktikan dengan rekan lainnya saling bergantian menyapaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, hanya saja dalam melakukan penilaian praktikan membagi kelas untuk menghemat waktu dan efisiensi.

1. Jadwal Mengajar

Dalam hal ini praktikan memperoleh jadwal pada:

a. Kamis

1) Kelas XI Animasi

Jam ke 7 – 10 (11.45 – 15.00 WIB)

2. Analisis Pelaksanaan PPL

Program yang direncanakan dengan hasil pelaksanaan secara umum telah terlaksana dengan sesuai, meskipun ada beberapa hambatan yang tidak mempengaruhi secara signifikan terhadap pencapaian tujuan program mahasiswa praktikan. Dalam pelaksanaan PPL mahasiswa dituntut untuk dapat mengeksplorasi kemampuan diri dalam proses mengajar dengan harapan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini sangat berguna bagi mahasiswa untuk dapat mencapai kompetensi seorang guru yang profesional.

Dalam pelaksanaan praktik mengajar mahasiswa dituntut untuk mampu melakukan banyak hal dalam proses belajar mengajar, antara lain:

- a. Mahasiswa dituntut untuk mampu memahami karakteristik siswa sehingga dapat diketahui metode pembelajaran yang paling tepat sehingga siswa bisa termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian siswa mampu mencerna materi yang diberikan secara maksimal.
- b. Mahasiswa dituntut untuk mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif melalui interaksi dan kedekatan siswa.
- c. Mahasiswa dituntut untuk mampu menjadi pengatur/manager di dalam pengelolaan kelas.
- d. Mahasiswa dituntut untuk mampu berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan juga mampu untuk menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran.
- e. Pengalamana dalam mengelola kelas di SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta), yaitu dalam menghadapi setiap siswa dengan karakter

yang bermacam-macam dan cenderung unik dibandingkan siswa-siswa dari sekolah umum lainnya.

- f. Pengalaman menyusun persiapan perangkat mengajar seperti menyusun RPP dan persiapan media.
- g. Pengalaman mempraktikkan dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah.
- h. Pengalaman dalam membimbing siswa, sehingga dapat mengerjakan tugas dengan baik.
- i. Pengalaman bekerjasama dengan rekan praktikan lain.
- j. Pengalaman berlatih mengikuti prosedur dan sistem sebuah instansi.

Untuk dapat memahami karakteristik siswa, praktikan perlu berusaha secara telaten dan sabar. Pemahaman karakteristik ini perlu dilakukan untuk menentukan metode yang tepat dalam pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan, praktikan dapat menganalisa beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan program, yaitu

a. Faktor Pendukung

Dalam melaksanakan praktik mengajar terdapat beberapa faktor pendukung yang dapat memperlancar proses belajar mengajar antara lain faktor dari guru pembimbing, siswa, dan sekolah.

Selama melaksanakan kegiatan PPL, guru pembimbing memberikan keleluasaan pada praktikan untuk memberikan gagasan baik dalam hal metode mengajar dan evaluasi. Kemudian guru pembimbing memberikan control dan sarana perbaikan dalam praktik mengajar di kelas.

Faktor pendukung dari siswa yaitu siswa mengikuti pelajaran dan berpartisipasi aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu terdapat faktor pendukung lainnya, yaitu:

- 1) Guru pembimbing yang siap untuk membantu praktikan setiap saat dengan cara berkonsultasi, sehingga komunikasih antara praktikan dengan guru pembimbing terjalin secara lancer dan baik.
- 2) Guru pembimbing tanggap dalam proses pembelajaran, sehingga kekurangan-kekurangan atau kesalahan-kesalahan praktikan dalam proses pembelajaran dapat dievaluasi, dikoreksi, dan diatasi guna pengajaran yang selanjutnya.

- 3) Siswa dan siswi cepat tanggap dalam memahami materi yang disampaikan dan dijelaskan oleh guru.
- 4) Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran sehingga terjalin komunikasi yang lancar dan baik antara guru dengan siswa.
- 5) Tersedianya alat dan bahan praktek yang mencukupi.
- 6) Tersediannya media yang beragam dan memadai.
- 7) Ruangan praktek yang nyaman dan kondusif.

b. Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, juga terdapat faktor penghambat dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Perilaku siswa sebagian besar menuruti apapun sesuai keinginan, sehingga banyak siswa yang membolos saat pelajaran dilakukan. Yang sangat disayangkan hal ini merupakan hal biasa yang terjadi di sekolah.
- 2) Ada sebagian jam pelajaran yang terpotong jam pelajarannya karena sekolah dihadapkan pada beberapa kegiatan-kegiatan yang sangat penting, antaranya penerimaan siswa baru, masa orientasi siswa (MOS), libur awal puasa, pesantren kilat, libur lebaran, pawai HUT RI, dan lain-lain.

3. Hambatan dan Solusi Pelaksanaan PPL

a. Hambatan

- 1) Saat melaksanakan praktikum, AC di laboratorium computer animasi mati, sedangkan laboratorium merupakan ruang tertutup dan diisi banyak rang, sehingga suasana menjadi panas dan banyak siswa yang mengeluh.
- 2) Selama kegiatan belajar mengajar tidak semua siswa memperhatikan penyampaian materi.
- 3) Terdapat beberapa siswa yang masuk terlambat pada saat jam pelajaran telah berlangsung.
- 4) Kurangnya perhatian siswa untuk memperhatikan apa yang disampaikan dan ada beberapa siswa yang tidak melengkapi peralatan untuk praktik.
- 5) Kurangnya keseriusan siswa dalam mengerjakan tugas praktek, sehingga tergesa-gesa ingin segera selesai, akibatnya hasil karya kurang maksimal.

- 6) Beberapa siswa yang kurang bisa memanfaatkan waktu secara optimal dalam mengerjakan tugas, sehingga sering tidak selesai pada waktunya.

b. Solusi

- 1) Membuka pintu laboratorium meskipun hanya satu, dan bisa juga menyelesaikan pembelajaran lebih awal.
- 2) Untuk menghadapi siswa yang kurang aktif, praktikan memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai motivasi. Sebisa mungkin praktikan menyebut nama siswa tersebut, agar siswa merasa diperhatikan. Untuk menghadapi siswa yang mengobrol di dalam kelas, praktikan menegurnya dan memberi peringatan kepada siswa tersebut.
- 3) Bersikap tegas untuk memberikan dampak positif dalam memperbaiki masalah kedisiplinan siswa.
- 4) Praktikan berusaha menyampaikan materi se jelas mungkin dan memberikan bimbingan secara individu pada siswa yang belum memahami materi yang diberikan.

4. Refleksi Hasil Legiatan PPL

Pelaksanaan program PPL di SMK N 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta berjalan dengan kondusif sesuai dengan program yang telah direncanakan. Pelaksanakan PPL yang dilaksanakan pada tanggal 15 Juli sampai 12 September 2013 di SMK N 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta memberikan banyak pelajaran dan pengalaman sangat berarti kepada mahasiswa PPL menuju kearah kematangan pada kesiapan terjun dalam dunia kerja atau sekolah yang sesungguhnya setelah menyelesaikan kuliah. Mahasiswa juga mendapat gambaran yang jelas tentang dinamika kehidupan sekolah dalam segala macam permasalahan dalam dunia pendidikan. Selama melaksanakan kegiatan PPL mahasiswa tentu akan dihadapkan pada persoalan-persoalan yang cukup kompleks mengenai praktik pengajaran pada khususnya dan situasi kondisi yang ada di lingkungan sekolah.

Dalam melakukan pembelajaran, persiapan yang matang haruslah dilakukan guna mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Melalui persiapan yang matang maka proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah dan memiliki tujuan yang jelas. Koordinasi dengan pembimbing

atau dengan sesama guru mata pelajaran juga mutlak diperlukan untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan.

Menjadi seorang guru tidaklah mudah karena harus menjadi contoh dan teladan bagi siswa-siswanya. Seorang guru juga hendaknya memiliki sikap yang sabar dalam menghadapi siswa-siswinya. Ketika beberapa siswa mencari perhatian dengan membuat kegaduhan di dalam kelas, tugas seseorang guru adalah mengondisikannya. Namun demikian tidak dengan kekerasan justru dengan bahasa yang santun agar siswa tidak merasa sakit hati sehingga tidak mengulangnya lagi di msala yang akan datang.

Guru professional merupakan tuntutan demi meretas kemiskinan dan kebodohan di kalangan masyarakat. Oleh karenanya seorang guru dituntut untuk selalu meningkatkan kemampuan dan kualitasnya guna mencapai harapan tersebut. Tidak ada orang yang pintar karena yang ada adalah orang yang terus belajar. Belajar bagaimana ia harus mengajar, bagaimana ia harus mengerti kondisi peserta didiknya dan tentunya belajar memahami bidang studinya.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Program kerja kelompok maupun individu yang dilaksanakan secara garis besar berbagai program yang penyusun rencanakan, baik yang umum maupun yang khusus telah dilaksanakan dengan baik.

Terkait dengan pelaksanaan PPL, banyak manfaat yang diperoleh praktikan yang dapat menjadi pelajaran dan pengalaman untuk masa yang akan datang. Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari pengalaman tersebut adalah

1. Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dapat menambah pemahaman dan penghayatan mahasiswa tentang proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah atau lembaga.
2. Program PPL, khususnya dalam praktik mengajar merupakan pengalaman langsung sebagai bekal ketika terjun ke dunia pendidikan nantinya.
3. Program PPL memberikan pengalaman lain kaitannya dengan kompetensi profesional dimana dituntut memiliki kompetensi yang lain di luar bidang studi yang diambil, yaitu : *personality* (kemampuan individu) dan *sociality* (kemampuan bermasyarakat).
4. Program PPL dapat berjalan dengan lancar apabila didukung dengan kerjasama dan koordinasi yang baik antar semua pihak.
5. PPL di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mempunyai program studi seni rupa merupakan pengalaman yang menantang, dimana setiap siswa mempunyai karakter unik dan kebiasaan yang berbeda dengan kondisi di sekolah umum lain. Sehingga membutuhkan perlakuan dan cara pengajaran yang berbeda pula.

B. Saran

1. Untuk SMK Negeri 3 Kasihan (SMSR) Yogyakarta
 - a. Dapat memanfaatkan dan menindaklanjuti program yang telah penyusun laksanakan selama KKN-PPL UNY .
 - b. Pemanfaatan perpustakaan sebagai salah satu tempat mendapatkan sumber belajar selain dari guru langsung hendaknya di optimalkan dengan pemberian tugas yang memberikan waktu bagi siswa untuk mencari referensinya di perpustakaan.

- c. Sekolah diharapkan lebih meningkatkan koordinasi yang erat dengan tim KKN-PPL UNY sehingga tercipta sinergitas yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak.
- d. Untuk meningkatkan kualitas siswa dalam KBM, sekolah mengimbangi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung.
- e. Lebih memperhatikan potensi-potensi yang dimiliki sekolah untuk dikembangkan demi tercapainya kemajuan sekolah.

2. Untuk LPPMP UNY

- a. Koordinasi dan sosialisasi yang tidak merata terkait dengan pelaksanaan KKN-PPL UNY 2014. Untuk itu perlu diadakan pembenahan terkait dengan koordinasi tersebut.
- b. Diharapkan agar LPM lebih memperhatikan keluhan-keluhan yang disampaikan oleh peserta KKN-PPL UNY dan menindaklanjuti secara langsung permasalahan-permasalahan yang dihadapi.
- c. Pelaksanaan program KKN-PPL diharapkan lebih mempertimbangkan waktu yang disediakan agar dapat membekali mahasiswa pengalaman yang lebih banyak dan mahasiswa mampu lebih optimal dalam melaksanakan program. Sehingga dapat menjadi pendidik yang profesional di masa yang akan datang.

3. Untuk mahasiswa

- a. Praktikan harus lebih mempersiapkan diri dan media ketika akan mengajar. Lebih menguasai materi, menguasai kelas, memilih media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, juga menyiapkan mental sehingga KBM dapat berjalan lancar dan apa yang disampaikan berguna bagi siswa.
- b. Praktikan lebih serius membuat perencanaan pembelajaran agar KBM berjalan lebih terarah sehingga mampu tercapai tujuan dari pendidikan.
- c. Praktikan harus bersikap layaknya seorang guru yang mampu diteladani, sehingga mampu menjadi pendidik yang berkualitas dan profesional.
- d. Dapat menjadikan pengalaman-pengalaman yang telah didapat selama KKN PPL sebagai pelajaran berharga yang berguna dalam hidup lebih mampu mengembangkan potensi diri.
- e. Dapat menjaga dan mempererat semangat kekeluargaan yang telah terbina selama KKN PPL.

DAFTAR PUSTAKA

Tim pembekalan KKN-PPL. 2013. *Materi Pembekalan KKN-PPL*. Yogyakarta:UNY.

Tim Pembekalan Pengajaran Mikro. 2013. *Materi Pembekalan Pengajaran Mikro/PPL 1*. Yogyakarta:UNY.

Tim PL PPL dan PKL. 2013. *Panduan Pengajaran Mikro*. Yogyakarta:UNY.

Tim PL PPL dan PKL 2013. *Panduan KKN-PPL 2013 Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta:UNY

LAMPIRAN



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

NPma.1

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : R. Guruh Pamungkas PUKUL : 10.00 – 14.00 WIB
NO. MAHASISWA : 11520244003 TEMPAT PRAKTIK : XI DKV 2
TGL. OBSERVASI : 6 Maret 2014 FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	Sesuai KTSP
	2. Silabus	Ada. Dalam bentuk softfile.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Ada. Dalam bentuk softfile.
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka Pelajaran	Salam, memimpin doa, apresepasi mengingatkan kembali materi yang lalu dan memberikan gambaran umum tentang pembelajaran hari ini.
	2. Penyajian Materi	Materi disampaikan dengan ceramah dan didemokan menggunakan komputer di depan kelas (praktikum). Guru terlihat menguasai materi yang diajarkan.
	3. Metode Pembelajaran	Menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi, metode demonstrasi untuk menjelaskan cara kerja alat yang akan digunakan untuk praktik, dan metode diskusi/tutor sebaya. Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan dengan diarahkan oleh guru.
	4. Penggunaan Bahasa	Guru dan siswa menggunakan bahasa Indonesia dan suara yang jelas, kadang-kadang menggunakan bahasa jawa dalam proses pembelajaran.
5. Penggunaan Waktu	Efisien, waktu untuk praktik adalah 4 jam pelajaran. 1 jam awal untuk menjelaskan	

		materi dan sisanya untuk mempersiapkan bahan praktik, proses praktik dan mengecek hasil pekerjaan tiap siswa.
	6. Gerak	Saat guru menjelaskan materi siswa duduk dan mendengarkan dengan baik, namun terdapat juga yang jalan-jalan untuk menghampiri temannya. Guru bergerak mengitari siswa, mengarahkan siswa dan membantu siswa jika ada kesulitan dalam praktikum. Siswa bebas bergerak didalam kelas.
	7. Cara Memotivasi Siswa	Guru memotivasi dengan mengaitkan materi yang dipelajari dengan dunia kerja (desain produk). Guru memberi pujian bagi siswa yang mengerjakan tugas dengan baik.
	8. Teknik Bertanya	Siswa dapat bertanya kepada guru setelah guru menjelaskan materi atau saat dipersilahkan guru untuk bertanya.
	9. Teknik Penguasaan Kelas	Guru mengatur kondisi kelas, menegur siswa jika siswa berbuat kesalahan atau tidak fokus.
	10. Penggunaan Media	Media berupa alat-alat kerja lengkap seperti proyektor, komputer, scanner, printer, dll.
	11. Bentuk dan Cara Evaluasi	Evaluasi dilihat dari hasil pekerjaan siswa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Aspek penilaian sesuai dengan kurikulum yang digunakan.
	12. Menutup Pelajaran	Menyelesaikan pekerjaan atau tugas pada hari itu juga, karena kelas praktik selama 4 jam, lalu tugas dikumpulkan, berdoa, memberi salam.
C	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku Siswa di dalam Kelas	Sebagian besar siswa berkelakuan baik, disiplin dan sopan. Siswa akrab dan hormat kepada guru. Siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi saat guru menjelaskan materi. Siswa sudah berada di kelas sebelum guru

		datang. Tetapi ada juga siswa yang terlambat datang. Ada beberapa siswa yang kurang disiplin sehingga guru harus menegurnya. Siswa kurang memperhatikan kebersihan kelas.
	2. Perilaku Siswa di luar Kelas	Siswa bertanggung jawab terhadap apa yang ia lakukan. Kurang sopan dalam berbicara dengan teman sebaya.

Guru Pembimbing



Jarot Wahyu S., S. Sn.

NIP. 19810530 201001 1 008

Bantul, 1 Maret 2014

Mahasiswa



R. Guruh Pamungkas

NIM. 11520244003



Universitas Negeri Yogyakarta

FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH

NPma.2

Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 3 Kasihan

NAMA MAHASISWA : R. Guruh Pamungkas

ALAMAT : Jl. PG. Madukismo

NO. MAHASISWA : 11520244003

FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Semua gedung layak pakai, hanya saja beberapa tempat terlihat kurang rapi dan kotor karena penuh dengan coretan cat dari siswa.	
2	Potensi siswa	Sebagian besar siswa SMK N 3 Kasihan dapat mengaplikasikan berbagai ketrampilan yang diajarkan di sekolah.	
3	Potensi guru	Guru di SMK N 3 Kasihan sudah memenuhi standar guru yaitu sarjana dan profesional yang mengajar sesuai dengan keahlian yang dimiliki.	
4	Potensi karyawan	Karyawan SMK N 3 Kasihan bekerja dengan	

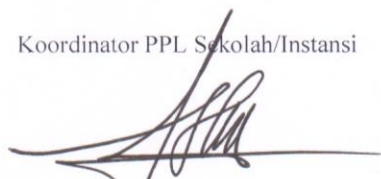
		baik dan bekerjasama dalam menyelesaikan hal-hal yang bersifat non akademik.	
5	Fasilitas KBM, media	Fasilitas KBM sebagian besar sudah menggunakan <i>whiteboard</i> dan spidol, namun ada juga yang masih menggunakan kapur tulis. Di sekolah belum menyediakan LCD dan OHP secara keseluruhan kelas.	
6	Perpustakaan	Perpustakaan sudah tersedia di SMK N 3 Kasihan. Buku cukup lengkap, hanya saja minat baca siswa yang masih kurang.	
7	Laboratorium	Setiap jurusan memiliki laboratorium masing-masing yang mendukung kompetensi siswa.	
8	Bimbingan konseling	Berjalan sesuai koridornya, BK bekerja dengan baik. Hampir setiap hari BK memanggil siswa untuk diberikan	

		masukkan/nasihat agar lebih baik.	
9	Bimbingan belajar	Jumlah maupun kualitasnya sangat baik	
10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	Ada dan lengkap untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan keterampilan serta kreativitas siswa.	
11	Organisasi dan fasilitas OSIS	Terdapat anggota OSIS yang sudah cukup aktif dalam berbagai kegiatan.	
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Terdapat fasilitas UKS di SMK N 3 Kasihan.	
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Warga sekolah dapat berkoordinasi dengan baik	
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Minat siswa masih kurang	
15	Karya Ilmiah oleh Guru	Ada	
16	Koperasi siswa	Ada namun kurang terkondisikan dengan baik.	
17	Tempat ibadah	Sudah tersedia mushola di SMK N 3 Kasihan sebagai tempat ibadah.	

		Namun siswa ataupun guru lebih sering menggunakan masjid didepan sekolah.	
18	Kesehatan lingkungan	Kesehatan lingkungan di SMK N 3 Kasihan sudah cukup terjaga, namun masih butuh untuk lebih ditingkatkan, hal ini disebabkan karena luasnya tanah di SMK N 3 Kasihan.	
19	Lain-lain		

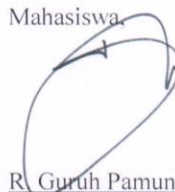
Bantul, 1 Maret 2014

Koordinator PPL Sekolah/Instansi



Sihono, S. Pd
NIP. 19680714 199512 1 003

Mahasiswa,



R. Guruh Pamungkas
NIM. 11520244003



Universitas Negeri Yogyakarta

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

F01
Kelompok Mahasiswa

	a. Persiapan							1						1	
	b. Pelaksanaan							4						4	
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut							1						1	
5	Praktik Mengajar Desain Grafis kelas XI Animasi														
	a. Persiapan								1	1	1	1	1	6	
	b. Pelaksanaan								4	4	4	4	4	24	
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut								1	1	1	1	1	6	
6	Praktik Mengajar Gambar Dasar kelas X DKV 1														
	a. Persiapan													1	1
	b. Pelaksanaan													2	2
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut													1	1
7	Praktik Mengajar Pemahaman Diri XI Lukis 1														
	a. Persiapan											1		1	
	b. Pelaksanaan											2		2	
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut											1		1	
8	Piket di Ruang Guru														
	a. Persiapan														
	b. Pelaksanaan							7	7	7	7	7	7	5	47
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut														
9	Pembuatan Laporan														



versitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN: 2014

F01

Kelompok Mahasiswa

b. Pelaksanaan													7	7	7	7	7	7	5	47	
c. Evaluasi & Tindak Lanjut																					
Pembuatan Laporan																					
a. Persiapan																			4	4	8
b. Pelaksanaan																			12	10	22
c. Evaluasi & Tindak Lanjut																			2	2	4
Penarikan Mahasiswa KKN-PPL																					
a. Persiapan																				1	1
b. Pelaksanaan																				2	2
c. Evaluasi & Tindak Lanjut																					
Jumlah Jam																					292

Mengetahui,



... Sekolah

Rak... Supriyono, M.Pd
NIP. 19580406 198603 1 013

Dosen Pembimbing Lapangan

Dessy Irmawati, MT.
NIP. 19791214 201012 2 002

Mahasiswa PPL

R. Guruh Pamungkas
NIM. 11520244003

**KALENDER PENDIDIKAN SMA/SMK/SMALB
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

JULI 2014

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

AGUSTUS 2014

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

SEPTEMBER 2014

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

OKTOBER 2014

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

NOVEMBER 2014

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

DESEMBER 2014

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

JANUARI 2015

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

FEBRUARI 2015

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

MARET 2015

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

APRIL 2015

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

MEI 2015

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

JUNI 2015




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

JULI 2015

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

-  Ulangan Umum
-  Porsenitas
-  Pembagian rapor
-  Hardiknas
-  Libur Umum

-  Hari-hari Pertama Masuk Sekolah
-  Libur Ramadhan (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
-  Libur Idul Fitri (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
-  Libur Khusus (Hari Guru Nas)
-  Libur Semester

-  UN SMA/SMK/SLB (Utama)
-  UN SMA/SMK/SLB (Susulan)
-  Ujian sekolah SMA/SMK/SLB



J A D W A L K B M

SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2014-2015

01 Juli 2014

REKAM	HARI JAM	SENIN										SELASA										RABU										KAMIS										JUMAT										SABTU										JAM KBM
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
B ₁	X L1	SEJ IND 27	SIM DGT 20	AGAMA 30							14	PENJAS 4	ILUSTRASI 10	59	GBR.TEM 57	PENG B 12	B INDO 13	WIRAUS 74	MTMTK 36	WAWASAN SENI 66	12	60	MTMTK 60	GBR BENTUK 11	22	SKET 50	21	14	22	DSR DE 14	22	S LKS MODE 67	S BUD 20	BK 90	PPKn 42	B INDO 13	B INGG 75	65	GBR ORNAMEN 22	14	SENI 1	07.00 - 08.00																				
B ₂	X L2	AGAMA 30	BK 30	GBR BENTUK 11	7						12	B INGG 75	65	PENJAS 4	PENG B 12	57	42	B INDO 13	S LKS MODE 48	50	SIM DGT 20	27	14	22	DSR DE 13	72	50	21	14	22	S BUD 20	WAWASAN SENI 12	66	WIRAUS 74	MTMTK 71	B INDO 13	GBR ORNAMEN 22	14	SENI 2	08.00 - 08.45																						
B ₁₁	X P	B INDO 13	SEJ IND 27	WAWASAN SENI 66							75	SIM DGT 20	GBR ORNAMEN 14	11	GBR BENTUK 7			75	45	PENJAS 4	SKET 50	21	14	22	DSR DE 13	72	50	21	14	22	BK 90	AGAMA 42	WIRAUS 74	MTMTK 71	S BUD 12	66	ILUSTRASI 22	14	SENI 3	09.45 - 09.30																						
B ₃	X DKV 1	GBR.TEM 57	MTMTK 36	SEJ IND 27	14	22					42	B INDO 13	SKET 21	56	B INGG 75	53	39	48	03	SIM DGT 20	61	74	14	22	DSR DE 13	72	50	21	14	22	S BUD 20	PPKn 71	WAWASAN SENI 29	59	21	23	SENI 4	09.30 - 10.15																								
B ₅	X DKV 2	PENG B 47	WIRAUS 74	B INDO 13	56	21					4	MTMTK 48	03	SKET 57	B INGG 65	GBR ORNAMEN 14	22	20	14	22	PPKn 42	03	27	14	22	PENJAS 4	SIM DGT 20	30	GBR BENTUK 11	7	B INDO 13	BK 61	DKV 2	AGAMA 38	TYPOGRAFI 37	30	WAWASAN SENI 66	SENI 5	10.15 - 11.00																							
B ₇	X An	WIRAUS 74	PENJAS 41	SIM DGT 20	30						65	AGAMA 38	MTMTK 48	72	WAWASAN SENI 66			57	29	S BUD 29	76	44	10	B INDO 13	ANIM DASAR 3 50	40	63	76	15	BK 18	44	4	AGAMA 38	TYPOGRAFI 37	30	WAWASAN SENI 66	SENI 6	11.30 - 12.15																								
B ₉	X KY	MTMTK 49	S BUD 60	DES PRO 1 29	8	32					38	SEJ IND 27	PPKn 42	GBR.HU 37	TEKNIK UKIR 25	08	70	11	15	75	65	57																		SENI 7	12.15 - 13.00																					
Y ₂	X KR	MTMTK 63	GBR OR 15	DES PRO 1 11	54	16					54	S BUD 29	B INDO 76	WIRAUS 77	SEJ IND 27	15	41	10	54	GBR.HU 37	PENG B 10	21																	SENI 8	13.00 - 13.45																						
	X KT	DES PRO 1 8	68	WIRAUS 74	GBR OR 15						29	PPKn 42	SEJ IND 27	B INDO 76	BK 66	20	65	41	30	15																		SENI 9	13.45 - 14.30																							
X ₂₀	XI L1	B.JAWA 17	PENG B 12	S LKS.DEK 67	55						51	PENJAS 41	S LKS REALIS 12	58	48	72	55	33	76	43	57	58	48	29	27	12	51	48	63	74	78	45	40	56	43	67	SENI 10	14.30 - 15.15																								
X ₂₂	XI L2	S BUD 29	B INGG 45	S LKS MODE 43							60	AGAMA 51	S LKS DEK 55	64	S LKS REALIS 58			74	24	60	33	56															SENI 11	15.15 - 16.00																								
X ₁₁	XI P	PPKn 33	MTMTK 80	DES 3 DIMENSI 23							31	WIRAUS 77	B INDO 24	AGAMA 51	MEM PATUNG 5			72	66	24	27	21	10	B INGG 45	PENJAS 41	RELIEF 31											SENI 12	16.00 - 16.45																								
X ₁₈	XI DKV 1	PENJAS 4	ILUSTRASI 21	DKV 10	30						53	MTMTK 60	WIRAUS 77	B INDO 24	VIDEOGRAFI 26			68	33	27	19	59															SENI 13	16.45 - 17.30																								
X ₂₁	XI DKV 2	B INDO 24	MTMTK 72	KOMP GRAFIS 10	59						72	B INGG 53	PENG B 10	PPKn 33	DKV 2	61																					SENI 14	17.30 - 18.15																								
X ₁₅	XI An	MTMTK 72	PENG B 57	VIDEOGRAFI 9							30	B INDO 24	PPKn 33	S BAIK 68	ANIMASI 2 D 44	6		18	72	10	21	9															SENI 15	18.15 - 19.00																								
X ₂₇	XI KY	B INDO 76	MTMTK 71	DSR DE 52	P BHN K 29						32	B INGG 45	PENJAS 41	WIRAUS 77	B JAWA 17			51	8	29	32	49															SENI 16	19.00 - 19.45																								
X ₂₄	XI KR	S BUD 8	B INDO 24	DSR.DES 15	PENG B 34						63	DEK.KERAMIK 16	MTMTK 63	T CETAK 16	6			24	27	63	6	34															SENI 17	19.45 - 20.30																								
B ₁₂	XII L1	B INGG 75	PPKn 33	SL.MODEREN 58							58	MTMTK 72	B INDO 13	S LKS TRAD 56	B INGG 45			55	66	45	55	64															SENI 18	20.30 - 21.15																								
X ₁₄	XII L2	PPKn 42	S LKS TRAD 64	B INDO 24							24	AGAMA 3	MTMTK 03	SL.MODEREN 43				58	59	53	55																SENI 19	21.15 - 22.00																								
X ₁₁	XII DKV 1	B INGG 53	B INDO 76	DKV 2	37						59	DKV 7	2	BK 3	DKV 30			53	19	59	7																SENI 20	22.00 - 22.45																								
X ₁₂	XII DKV 2	PENJAS 41	MTMTK 63	BK 3	B INGG 45						28	KOMP.DESAIN 30	19	47				3	30	37	2																SENI 21	22.45 - 23.30																								
X ₁₆	XII An	BUAT GAME 81	30	PPKn 33	B INGG 65						33	B INDO 76	AGAMA 3	B INGG 45	PROD ANIMASI 18	39		45	63	39																	SENI 22	23.30 - 24.15																								
X ₁₇	XII P	B INGG 65	AGAMA 3	B INDO 76	BK 3						5	REPRODUKSI 5	31	MTMTK 90	MEM PATUNG 31	23		23	31	5	23															SENI 23	24.15 - 25.00																									
X ₂₅	XII KY	PENJAS 41	PPKn 42	B INDO 24	B INGG 53						52	SENI UKIR 52	25	PERABOT 5	BK 3			52	49	25	52															SENI 24	25.00 - 25.45																									
X ₂₈	XII KR	MTMTK 60	B INGG 85	TEK.LANGSUNG 6							10	TEKNIK CETAK 54		TEKNIK PUTAR 34				63	34	6	54															SENI 25	25.45 - 26.30																									

- 1. Dik. RAHMAT SUPRIYONO, M.Pd
- 2. Dik. AGUS SUPARTONO
- 3. Dik. AHMAD SOLICHIN
- 4. ANESA SURYA, S.Pd
- 5. ANI HAR PURNAYANTI, S.Pd
- 6. ARIS WIDIASMANA, S.Pd
- 7. Dik. BAMBANG TRITOGG LITOGKO
- 8. Dik. BAMBANG WASITO FOTOG
- 9. BODI TRIYANTO, S.Pd
- 10. CANDRA SUPRADEWANA, S.Si
- 11. H. DEYAH WIDYANTI, S.Pd
- 12. EKO HARYONO, S.Pd
- 13. EKO SUPRIYANTO, S.Pd
- 14. Dik. ENGANG RETHO MULATIH
- 15. ERI WIDYANTI, S.Si
- 16. ERING SILASTRI, S.Pd
- 17. ERVINA CAHYANTI, S.Pd
- 18. HTRI DEWIYANINGSIH, S.Pd
- 19. GUNAWAN, S.Pd
- 20. GRI LUPITA RETHO, S.Si
- 21. HARTANA, S.Si
- 22. Dik. HARTONO, S.Si
- 23. HARYONO, S.Si
- 24. Dik. HELENA ESTERANINGRUM
- 25. Dik. HERU SUBANTO
- 26. IRI SUPRIYANTI, S.Ag
- 27. Dik. ISKATI
- 28. JAROT WAHYU SASONGKO, S.Si
- 29. MARSIK, S.Pd
- 30. M. ZAMARUDIN, S.Pd
- 31. Dik. MUHAMMAD
- 32. Dik. MUHAMMAD ANSYAD
- 33. MUJIBAH, S.Pd
- 34. Dik. MULYANA
- 35. Dik. SUPRIEMAH
- 36. MURDIATI, S.Pd
- 37. MURYATI, S.Pd
- 38. MUSLIM, S.Ag
- 39. NINA TRI DANATI, S.Pd
- 40. Dik. NURUL WAJED
- 41. PAULUS, S.Pd
- 42. PURNAYANTI, S.Pd
- 43. Dik. PITANFO RUSYANDOKU
- 44. NORA PURNAYANTI, S.Pd
- 45. GADONG, S.Pd
- 46. Dik. BAMBANG HUSNORAH
- 47. SHOHU, S.Pd
- 48. Dik. SITI WAHYATI
- 49. SLAMET SURAMTO, S.Pd
- 50. Dik. SRI LESTARI BUDI RAHAYU
- 51. SRI SUPRIYANTI, S.Ag
- 52. Dik. SRI WIDODO
- 53. SUPRIYONO, S.Pd
- 54. SUPRIYONO, S.Pd
- 55. SUPRIYONO, S.Pd
- 56. SUPRIYONO, S.Pd
- 57. SUPRIYONO, S.Pd
- 58. SUPRIYONO, S.Pd
- 59. SUPRIYONO, S.Pd
- 60. SUPRIYONO, S.Pd
- 61. SURANTO, S.Pd
- 62. SURWANTO, S.Pd
- 63. Dik. ENDAH PUMASTI
- 64. Dik. P. AGUS HERUKO
- 65. TRI RETHO ZUMARAH, S.Pd
- 66. Dik. TRI SURANTONO
- 67. FURD ANH MUDRAWA, S.Pd
- 68. Dik. H. V. DWI HENGO JAYANTI
- 69. BITI MURYANTI, S.Pd
- 70. WANGSARI, S.Pd
- 71. ATR MAFIAH, M.Pd
- 72. H. CEN HERAWATI, S.Pd
- 73. DEB KRISTINA, S.Pd
- 74. SURANTO, S.Pd
- 75. SUCI HANAYANTI, S.Pd
- 76. RITA PURNAYANTI, S.Pd
- 77. FITRA ENDANG BUSANA, S.Pd

BANTUL, 07 Jul 2014
Rahmat Supriyono

Dik. RAHMAT SUPRIYONO, M.Pd
NIP. 195504211980031013



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL
SMK N 3 KASIHAN (SMSR YOGYAKARTA)
TAHUN 2014

F02

Untuk Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 3 KASIHAN
ALAMAT : JL. PG. MADUKISMO (BUGISAN
SEKOLAH/LEMBAGA : NGESTIHARJO KASIHAN 55183)
GURU PEMBIMBING : FITRI SETYANINGSIH S.ST.
NAMA MAHASISWA : R. GURUH PAMUNGKAS
NO. MAHASISWA : 11520244003
FAK./JUR./PRODI : FT/PTE/PTI
DOSEN PEMBIMBING : DESSY IRMAWATI, M.T.

No.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Sabtu, 22 Februari 2014	Proses serah terima Tim PPL SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta)	Proses serah terima berjalan dengan baik dan lancar		
		Survei/ Observasi Lingkungan Sekolah	Mendapatkan data valid tentang lingkungan sekolah sebagai data observasi		
2	Senin, 3 Maret 2014	Koordinasi dengan guru pembimbing untuk membuat jadwal bimbingan	Bimbingan dilakukan menggunakan internet dikarenakan guru pembimbing sedang mengurus praktik industry		
3	Kamis, 6 Maret 2014	Observasi kelas XI DKV Pelajaran Komputer Desain	Mahasiswa mendapat gambaran tentang suasana kegiatan belajar		



			mengajar pada kelas produktif di laboratorium komputer DKV		
4	Kamis, 24 Juli 2014	Mencari materi untuk bekal pembelajaran dalam menyusun RPP	Mendapatkan materi yang diharapkan		
		Menyusun RPP untuk pertemuan pertama	Tersusunnya RPP untuk pertemuan pertama		
5	Jumat, 25 Juli 2014	Membuat media pembelajaran desain grafis pertemuan pertama	Tersusunnya media pembelajaran untuk pertemuan pertama		
6	Selasa, 29 Juli 2014	Merevisi RPP untuk pertemuan pertama	Merevisi RPP untuk pertemuan pertama		
		Merevisi media pembelajaran desain grafis pertemuan pertama	Merevisi media pembelajaran untuk pertemuan pertama		
7	Rabu, 6 Agustus 2014	Administrasi guru (menjaga piket sekolah, presensi kelas, dan pemberian surat ijin siswa).	Banyak siswa yang meminta surat ijin masuk kelas maupun meninggalkan	Jadwal belum diganti sehingga	Menyesuaikan jadwal yang baru.



			kelas. Terdatanya peserta didik yang ijin atau tidak berangkat.	banyak jam yang bertabrakan	
		Bimbingan dengan guru pembimbing	Mahasiswa mendapat gambaran mengenai rencana belajar ke depan, meliputi alur praktik mengajar, jam mengajar, RPP, silabus, pelaksanaan <i>team teaching</i> , dan materi.	Silabus pelajaran komputer grafis tidak sesuai dengan mata pelajaran	Membuat silabus dari rencana kegiatan yang sudah ada.
8	Jumat, 8 Agustus 2014	Administrasi guru (menjaga piket sekolah, presensi kelas, dan pemberian surat ijin siswa).	Terdatanya peserta didik yang ijin atau tidak berangkat.		
9	Rabu, 13 Agustus 2014	Merevisi RPP untuk pertemuan pertama	Merevisi RPP untuk pertemuan pertama		
		Merevisi media pembelajaran desain grafis pertemuan pertama	Merevisi media pembelajaran untuk pertemuan pertama		
		Menjadi petugas piket sekolah, melakukan presensi dan pendataan siswa yang tidak berangkat	Banyak siswa yang meminta surat ijin masuk kelas maupun meninggalkan kelas. Terdatanya peserta didik yang ijin atau tidak berangkat.	Jadwal belum diganti sehingga banyak jam yang bertabrakan	Menyesuaikan jadwal yang baru.



10	Kamis, 14 Agustus 2014	Mengajar kelas XI Animasi. Materi yang disampaikan adalah desain grafis yang meliputi pengertian, jenis, karakter, dan anatomi <i>font</i> .	Pelajaran berjalan dengan baik, siswa memperhatikan dengan baik, siswa kreatif mengerjakan logo dengan <i>font</i> . Jumlah siswa 25 orang. Alfa : 1 Sakit : - Ijin : 5 Hadir : 19	Beberapa siswa ada yang tidak memperhatikan. Tidak adanya koneksi internet yang bisa digunakan untuk mencari referensi <i>font</i> dalam logo.	
11	Selasa, 19 Agustus 2014	Mencari materi untuk bekal pembelajaran dalam menyusun RPP	Mendapatkan materi yang diharapkan		
		Menyusun RPP untuk pertemuan ke dua	Tersusunnya RPP untuk pertemuan ke dua		
12	Rabu, 20 Agustus 2014	Merevisi RPP untuk pertemuan dua	Merevisi RPP untuk pertemuan dua		
		Merevisi media pembelajaran desain grafis pertemuan dua	Merevisi media pembelajaran untuk pertemuan dua		



		Menjaga piket sekolah, presensi kelas, dan pemberian surat ijin siswa.	Terdatanya peserta didik yang ijin atau tidak berangkat.		
13	Kamis, 21 Agustus 2014	Mengajar kelas XI Animasi. Materi yang disampaikan adalah desain grafis yang meliputi pengertian logo, prinsip-prinsip dalam pembuatan logo, dan sejarah serta makna dari beberapa logo. Dalam pertemuan ini dibentuk kelompok, lalu pada akhir pelajaran diberikan waktu untuk presentasi tiap kelompoknya.	Presentasi berjalan dengan lancar walaupun disisipi dengan hiburan. Setiap kelompok berisi kurang lebih 5 siswa. Untuk waktu presentasi setiap kelompok sekitar 7 menit. Jumlah siswa 25 orang. Alfa : - Sakit : 1 Ijin : 1 Hadir : 23	Peserta didik banyak yang ribut dan kelas menjadi tidak kondusif	Melakukan metode diskusi dalam pembelajaran dan memberikan pertanyaan pada siswa.
14	Senin, 25 Agustus 2014	Menjaga piket sekolah, presensi kelas, dan pemberian surat ijin siswa.	Terdatanya peserta didik yang ijin atau tidak berangkat.		



15	Selasa, 26 Agustus 2014	Mencari materi untuk bekal pembelajaran dalam menyusun RPP	Mendapatkan materi yang diharapkan		
		Menyusun RPP untuk pertemuan ke tiga	Tersusunnya RPP untuk pertemuan ke tiga		
16	Rabu, 27 Agustus 2014	Merevisi RPP untuk pertemuan tiga	Merevisi RPP untuk pertemuan tiga		
		Merevisi media pembelajaran desain grafis pertemuan tiga	Merevisi media pembelajaran untuk pertemuan tiga		
17	Kamis, 28 Agustus 2014	Mengajar mandiri kelas XI Animasi. Materi yang disampaikan adalah desain grafis yang meliputi permasalahan logo dan membuat logo dengan acuan kontes yang terdapat pada internet (www.sribu.com). Pada pertemuan ini siswa	KBM berjalan lancar. Para siswa membuat sketsa logo pada selemabr kertas A4 yang sudah disediakan di laboratorium. Jumlah siswa 25 orang. Alfa : 1 Sakit : - Ijin : 4 Hadir : 20	AC / pendingin ruangan pada laboratorium mati yang menyebabkan panas di laboratorium dan para siswa menjadi banyak yang mengeluh dan	Mempulangkan siswa dengan syarat bahwa sketch logo seluruh siswa harus sudah jadi baru boleh pulang.



		membuat logo dengan sketsa manual terlebih dahulu.		menginginkan cepat dipulangkan.	
18	Jumat, 29 Agustus 2014	Mengajar team teaching bersama mahasiswa PPL UNY kelas XI Lukis 1. Materi yang disampaikan adalah pemahaman diri	Menjelaskan konsep pemahaman diri dan memberikan tugas untuk menulis keadaan dirinya apakah telah sesuai atau belum.	Kondisi kelas tidak kondusif. Siswa banyak yang ramai dikarenakan tidak ada guru pendamping.	Diberika tugas agar para siswa sedikit tenang.
19	Senin, 1 September 2014	Menjaga piket sekolah, presensi kelas, dan pemberian surat ijin siswa.	Terdatanya peserta didik yang ijin atau tidak berangkat.		
20	Selasa, 2 September 2014	Mencari materi untuk bekal pembelajaran dalam menyusun RPP	Mendapatkan materi yang diharapkan		
		Menyusun RPP untuk pertemuan ke empat	Tersusunnya RPP untuk pertemuan ke empat		
21	Rabu, 3 September 2014	Merevisi RPP untuk pertemuan empat	Merevisi RPP untuk pertemuan empat		



		Merevisi media pembelajaran desain grafis pertemuan empat	Merevisi media pembelajaran untuk pertemuan empat		
		Menjaga piket sekolah, presensi kelas, dan pemberian surat ijin siswa.	Terdatanya peserta didik yang ijin atau tidak berangkat.		
22	Kamis, 4 September 2014	Mengajar kelas XI Animasi. Materi yang disampaikan adalah desain grafis yang meliputi permasalahan logo dan membuat logo dengan acuan kontes yang terdapat pada internet (www.sribu.com).	Melanjutkan materi pembelajaran sebelumnya. Siswa membuat logo dengan acuan sebuah kontes. Setelah pertemuan sebelumnya membuat sketsa secara manual, maka pada pertemuan ini mendigitalkan atau membuat logo sesuai pada logo yang disketsa secara manual. Jumlah siswa 25 orang. Alfa : 2 Sakit : - Ijin : - Hadir : 23	Banyak pekerjaan siswa yang belum selesai	Dilanjutkan menyelesaikan pekerjaan membuat logo bagi yang belum selesai



	Selasa, 9 September 2014	Merevisi RPP untuk pertemuan lima	Merevisi RPP untuk pertemuan lima		
		Merevisi media pembelajaran desain grafis pertemuan lima	Merevisi media pembelajaran untuk pertemuan lima		
23	Rabu, 10 September 2014	Mencari materi untuk bekal pembelajaran dalam menyusun RPP	Mendapatkan materi yang diharapkan		
		Menyusun RPP untuk pertemuan ke lima	Tersusunnya RPP untuk pertemuan ke lima		
		Menjaga piket sekolah, presensi kelas, dan pemberian surat ijin siswa.	Terdatanya peserta didik yang ijin atau tidak berangkat.		
24	Kamis, 11 September 2014	Mengajar kelas XI Animasi. Materi yang disampaikan adalah desain grafis yang meliputi macam dan jenis desain komunikasi visual. Lalu pada pertengahan pelajaran menyampaikan tentang	Pelajaran berjalan dengan baik, siswa memperhatikan dengan baik, terutama pada saat materi <i>Agumented Realty</i> , siswa banyak yang bertanya karena materi baru dan menarik. Jumlah siswa 25 orang. Alfa : 1	Beberapa siswa mengeluh pada materi <i>Agumented Realty</i> karena terlalu rumit dan menggunakan <i>script</i> .	Mengajak siswa untuk mencoba <i>Agumented Realty</i> secara langsung dan memberikan tutorial secara singkat cara



		<i>Augmented Realty</i> sebagai bahan mengajar PPL minggu terakhir.	Sakit : - Ijin : 6 Hadir : 18		membuat <i>Agumented Realty</i> ,
25	Jumat, 12 September 2014	Membuat laporan PPL tahap 1	Pada pembuatan laporan tahap 1 ini yaitu menyelesaikan bab 1 hingga bab 3.		
26	Sabtu, 13 September 2014	Mengajar team teaching bersama mahasiswa PPL UNY di kelas X DKV I. Materi yang disampaikan adalah desain produk.	Kegiatan belajar mengajar berjalan lancar. Para siswa diberikan selebar A4 untuk menggambar produk minuman kaleng dengan logo yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya	Banyak siswa yang ramai karena hanya diisi dari PPL tanpa ada guru pendamping.	Melanjutkan tugas sebelumnya, karena siswa akan tenang dan menjadi focus apabila telah sibuk dengan pekerjaan yang menarik.
27	Senin, 15 September 2014	Membuat laporan PPL tahap 2	Pada pembuatan laporan tahap 2 ini yaitu mengumpulkan data yang akan dilampirkan pada laporan PPL.	Data tidak hanya terdapat pada satu guru.	Menemui guru yang bersangkutan untuk mengumpulkan data.
		Menjaga piket sekolah, presensi kelas, dan pemberian surat ijin siswa.	Terdatanya peserta didik yang ijin atau tidak berangkat.		



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL
SMK N 3 KASIHAN (SMSR YOGYAKARTA)
TAHUN 2014

F02

Untuk Mahasiswa

28	Rabu, 17 September 2014	Penarikan mahasiswa PPL UNY 2014	Penarikan secara resmi yang dilakukan oleh DPL PPL UNY Bapak Drs. Darumoyo Dewojati dilakukan setelah keseluruhan kegiatan PPL selesai dilaksanakan		
----	-------------------------	----------------------------------	---	--	--

Bantul, 17 September 2014

Dosen Pembimbing Lapangan

Dessy Irmawati M.T.
NIP. 19791214 201012 2 002

Mengetahui,

Guru Pembimbing

Fitri Setyaningsih S/ST.
NIP. 198506262011012006

Mahasiswa

R. Guruh Pamungkas
NIM. 11520244003

**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
SMK N 3 KASIHAN, BANTUL**

BIDANG KEAHLIAN : SENI RUPA DAN KRIYA
 PROGRAM KEAHLIAN : SENI RUPA
 PAKET KEAHLIAN : ANIMASI
 MATA PELAJARAN : **SIMULASI DIGITAL**

KELAS: XI

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran <i>Simulasi Digital</i> sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan <i>Simulasi Digital</i> 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan animasi <i>Simulasi Digital</i> secara menyeluruh 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan <i>Simulasi Digital</i> 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran <i>Simulasi Digital</i>
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	3.1 Menjelaskan pengertian, jenis, karakter, dan anatomi huruf. 3.2 Mendeskripsikan tentang huruf, symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan, serta prinsip-prinsipnya. 3.3 Mendeskripsikan tentang macam media komunikasi visual sebagai pendukung produk animasi dengan prinsip-prinsip dan unsure desain. 3.4 Menjelaskan unsur desain komunikasi visual indoor serta outdoor 3.5 Menjelaskan pengertian media komunikasi berbentuk digital
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah	4.1. Membuat huruf pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i> 4.2. Membuat symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.3. Membuat desain media komunikasi visual sebagai pendukung produk animasi pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i></p> <p>4.4. Membuat desain komunikasi visual indoor serta outdoor pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i></p> <p>4.5. Menciptakan media komunikasi berbentuk digital pada <i>program macromedia flash/ulied/adobe premiere /dream wiver/java</i></p>

SILABUS

Satuan Pendidikan	:	SMK Negeri 3 Kasihan, Bantul
Bidang keahlian	:	Seni Rupa dan Kriya
Program keahlian	:	Seni Rupa
Paket Keahlian	:	Animasi
Mata Pelajaran	:	Simulasi digital
Kelas	:	XI Animasi
	:	

Kompetensi Inti

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

KELAS XI SEMESTER GASAL

Kompetensi dasar	Materi pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
1.1. Menghayati mata pelajaran <i>Simulasi Digital</i> sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia					
2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan <i>Simulasi Digital</i>					
2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan animasi <i>Simulasi Digital</i> secara menyeluruh					
2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan <i>Simulasi Digital</i>					
2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran <i>Simulasi Digital</i>					

Kompetensi dasar	Materi pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
3.1 Menjelaskan pengertian, jenis, karakter, dan anatomi huruf.	<ul style="list-style-type: none"> • pengertian, jenis, karakter, dan anatomi huruf. Identifikasi jenis-jenis huruf 	<p>Mengamati Mengamati jenis, karakter, dan anatomi huruf; logo, inisial, dan slogan</p> <p>Menanya Menanyakan hal-hal yang terkait dengan jenis, karakter, dan anatomi huruf; logo, inisial, dan slogan</p> <p>Mengumpulkan data Mengumpulkan informasi tentang jenis, karakter, dan anatomi huruf; logo, inisial, dan slogan</p> <p>Mengasosiasikan Mendiskusikan tentang jenis, karakter, dan anatomi huruf; logo, inisial, dan slogan</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang jenis, karakter, dan anatomi huruf; logo, inisial, dan slogan • Membuat gambar huruf, logo, inisial, dan slogan 	Tes Observasi Portofolio Tugas	72 JPL	<p>A. Agung Suryahadi. 2008. Seni Rupa Jilid 1 untuk SMK. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>Wahyu Gatot Budiyanto, dkk. 2008. Kriya Keramik untuk SMK Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.</p>
3.2. Mendeskripsikan tentang huruf, symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan, serta prinsip-prinsipnya.	<ul style="list-style-type: none"> • Perbedaan huruf, symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan Pemanfaatan dan spesifikasi huruf • Kegunaan huruf berdasar kebutuhan tema • Identifikasi menu/ tools dan program <i>Corel Draw/Photoshop /Illustrator /Indesign</i> 				
4.1. Membuat huruf pada program <i>CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/Indesign</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penentuan menu/ tools dan program <i>Corel Draw/Photoshop /Illustrator /Indesign</i> 				
4.2. Membuat symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan pada program <i>CorelDraw/Photoshop/ Illustrator/Indesign</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggabungan diantara menu/ tools dan program <i>Corel Draw/Photoshop/Illustrator / Indesign</i> 				

Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan

SUMBER BELAJAR:

- A. Agung Suryahadi. 2008. Seni Rupa Jilid 1 untuk SMK. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- A. Agung Suryahadi. 2008. Seni Rupa Jilid 2 untuk SMK. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Budiyono, dkk. 2008. Kriya Tekstil untuk SMK Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Enget, dkk. 2008. Kriya Kayu untuk SMK Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Wahyu Gatot Budiyanto, dkk. 2008. Kriya Keramik untuk SMK Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

KELAS XI SEMESTER GENAP

Kompetensi dasar	Materi pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
1.2. Menghayati mata pelajaran <i>Simulasi Digital</i> sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia					
2.5 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan <i>Simulasi Digital</i>					
2.6 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan animasi <i>Simulasi Digital</i> secara menyeluruh					
2.7 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan <i>Simulasi Digital</i>					
2.8 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran <i>Simulasi Digital</i>					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.3. Mendeskripsikan tentang macam media cetak sebagai pendukung produk animasi serta prinsip-prinsip dan unsur desain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam media cetak • Unsur media cetak dalam produk animasi • Prinsip-prinsip desain • Macam-macam tata letak • 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik mengedit kata/kalimat dari aspek spasi, ukuran, warna, jenis huruf • Teknik menggabungkan kata dengan gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Tes tertulis • Tes praktek • Portofolio • Penugasan • Tes tertulis • Tes praktek • Portofolio 	<p>72 Jpl</p>	<p>AdiKusrianto, <i>Tipografi Komputer Untuk Desain Grafis</i>, Andi, Yogyakarta 2004.</p> <p>Ignatius, <i>Computer Grafis Dengan Adob Potoshop 5.5</i>, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.</p>
<p>4.3. Membuat desain media cetak pendukung produk animasi pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Keteknikan mengedit kata/kalimat dan menggabungkan kata dengan gambar • Cara mengedit kata/kalimat dan menggabungkan kata dengan gambar • Penggunaan pengeditan kata/kalimat dan menggabungkan kata dengan gambar • Pengaturan DPI pada foto/gambar • Penentuan DPI pada foto/gambar • Penggunaan DPI pada foto/gambar • Menyesuaikan ukuran 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara mengatur DPI pada foto/gambar • Cara menyimpan foto dengan DPI yang tepat untuk media dengan ukuran kecil dan besar <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik mengedit kata/kalimat dan menggabungkan kata dengan gambar • Cara menyimpan foto dengan DPI yang tepat untuk media dengan ukuran kecil dan besar <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik mengedit kata/kalimat dan menggabungkan kata 			<p>Artini Kusmiati, <i>Unsur Warna Dalam Perancangan Desain</i>, Fakultas Seni</p> <p>Rupa&Disain Universitas Trisakti, 1997.</p> <p>Wahana Komputer, <i>Menjadi Desainer Grafis Profesional Dengan Corel Draw 10</i>, Salemba Infotek. 2001.</p>

	<p>sesuai kebutuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara mencetak gambar pada printer 	<p>dengan gambar</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan teknik mengedit kata/ kalimat dan menggabungkan kata dengan gambar • Mendiskusikan cara menyimpan foto/ gambar dengan DPI yang tepat untuk media dengan ukuran kecil dan besar <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaporkan teknik mengedit kata/ kalimat dan menggabungkan kata dengan gambar • Menyajikan cara menyimpan foto/ gambar dengan DPI yang tepat untuk media dengan ukuran kecil dan besar 			<p>Agus s. Ekomadyo, <i>Computer Animasi Dengan 3d Studio Max</i>, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000</p> <p>Kusmiati, <i>Unsur Warna Dalam Perancangan Desain</i>, Fakultas Seni Rupa & Desain Universitas Trisakti, 1997.</p>
3.4. Menjelaskan unsur desain promosi indoor serta outdoor	<ul style="list-style-type: none"> • Cara membuka foto/ gambar • Menentukan keteknikan membuka foto/ gambar yang baik • Prosedur membuka foto/ gambar 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik membuka foto/ gambar • Metoda menggabungkan beberapa foto/ gambar yang dihasilkan dengan gambar 			

<p>4.4. Membuat desain promosi indoor serta outdoor pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i></p>	<p>Memilih beberapa foto/gambar untuk digabungkan sesuai kaidah menu/ tools pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan beberapa foto/gambar untuk digabungkan sesuai kaidah menu/ tools pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i> • Penggabungan beberapa foto/gambar sesuai kaidah menu/ tools pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i> 	<p>teknik manual atau fotografi</p> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku tutorial tentang cara membuka foto/gambar yang melalui menu/ tool • Teknik gabungan kan beberapa foto/gambar menggunakan efek-efek tertentu melalui komputer dan beberapa referensi <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan prosedur membuka foto/gambar yang melalui menu/ tool melalui komputer • Mendiskusikan teknik menggabungkan beberapa foto/gambar menggunakan efek-efek tertentu melalui komputer <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan prosedur membuka foto/gambar yang melalui menu/ tool melalui komputer 			
--	---	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan teknik menggabungkan beberapa foto/gambar menggunakan efek-efek tertentu melalui komputer 			
3.5. Menjelaskan pengertian media promosi digital	<ul style="list-style-type: none"> Jenis –jenis media promosi digital Contoh media promosi digital 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Teknik menganalisa dan mengevaluasi pembelajaran komputer grafis menu/tools pada program <i>CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/ Indesign</i> Teknik melaporkan perancangan desain komunikasi visual yang telah dibuat dengan kaidah menu/tools pada program <i>Corel Draw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i> <p>Mengumpulkan data</p> <ul style="list-style-type: none"> Teknik menganalisa dan mengevaluasi pembelajaran komputer grafis menu/tools pada program <i>CorelDraw/</i> 			
4.5. Menciptakan media promosi digital pada program <i>macromedia flash/ulied/adobe premiere /dream wiver/java</i>	<ul style="list-style-type: none"> Cara pelaporan perancangan desain komunikasi visual yang telah dibuat dengan kaidah menu/tools pada program <i>CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/ Indesign</i> Penentuan jenis pelaporan perancangan desain komunikasi visual yang telah dibuat dengan kaidah menu/tools pada program <i>CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/ Indesign</i> 				

	<ul style="list-style-type: none"> • Visualisasi pelaporan perancangan desain komunikasi visual yang telah dibuat dengan kaidah menu/tools pada program <i>CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/ Indesign</i> 	<p><i>Photoshop/Illustrator/ Indesign</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknik melaporkan perancangan desain komunikasi visual yang telah dibuat dengan kaidah menu/tools pada program <i>CorelDraw/ Photoshop /Illustrator/Indesign</i> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan teknik menganalisa dan mengevaluasi pembelajaran komputer grafis menu/tools pada program <i>CorelDraw/ Photoshop/Illustrator/ Indesign</i> • Mendiskusikan teknik melaporkan perancangan desain komunikasi visual yang telah dibuat dengan kaidah menu/tools pada program <i>CorelDraw/ Photoshop/Illustrator/ Indesign</i> <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan teknik menganalisa dan 			
--	---	--	--	--	--

		<p>mengevaluasi pembelajaran komputer grafis menu/tools pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaporkan teknik pelaporan perancangan desain komunikasi visual yang telah dibuat dengan kaidah menu/tools pada program <i>CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign</i> 			
--	--	---	--	--	--

Untuk kolom "Pembelajaran" diisi dengan pendekatan pembelajaran [bisa lebih dari satu]. Misalnya pendekatan kontekstual, portofolio, kolaboratif, belajar aktif, penyelesaian masalah. Setiap pendekatan dilengkapi dengan mengamati, menanya, eksperimen/explore, asosiasi, komunikasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing pendekatan

SUMBER BELAJAR:

AdiKusrianto, *Tipografi Komputer Untuk Desain Grafis*, Andi, Yogyakarta 2004.
 Ignatius, *Computer Grafis Dengan Adob Potoshop 5.5*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000.
 Artini Kusmiati, *Unsur Warna Dalam Perancangan Desain*, FakultasSeni Rupa&Disain Universitas Trisakti, 1997.
 Wahana Komputer, *Menjadi Desainer Grafis Professional Dengan Corel Draw 10*, Salemba Infotek. 2001.
 Agus s. Ekomadyo, *Computer Animasi Dengan 3d Studio Max*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2000
 Kusmiati, *Unsur Warna Dalam Perancangan Desain*, FakultasSeni Rupa&Disain Universitas Trisakti, 1997.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	:	SMK N 3 KASIHAN
Kelas / Semester	:	XI/Gasal
Mata Pelajaran	:	Desain Grafis
Materi Pokok	:	Huruf (3.1 & 4.1)
Alokasi Waktu	:	4 x 45 menit

A Kompetensi Inti

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, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam rana konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B Kompetensi Dasar

KD KI-1 (Sikap Spiritual)

- 1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran Huruf sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

Indikator :

- 1.1.1 Berdoa agar mendapat anugerah Tuhan pada pembelajaran Huruf sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

KD KI-2 (Sikap Sosial)

- 2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan desain grafis.

Indikator :

2.1.1 Dapat menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan desain grafis untuk menghasilkan karya

2.2 Menghayati pentingnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang pengertian, jenis, karakter, dan anatomi huruf.

Indikator :

2.2.1 Dapat menunjukkan perilaku peduli terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang pengertian, jenis, karakter, dan anatomi huruf.

2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain grafis.

Indikator :

2.3.1 Dapat Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain grafis.

2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran desain grafis.

Indikator :

2.4.1 Dapat Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran desain grafis.

KD KI-3 (Pengetahuan)

3.1 Menjelaskan pengertian, jenis, karakter, dan anatomi huruf.

Indikator :

3.1.1 Dapat menjelaskan pengertian, jenis, karakter, dan anatomi huruf.

KD KI-4 (Keterampilan)

4.1 Membuat huruf pada program *CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/Indesign*.

Indikator :

4.1.1 Dapat membuat huruf pada program *CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/Indesign*.

C Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran siswa mempunyai kompetensi dalam hal :

Sikap Spiritual:

1.1 Berdoa agar mendapat anugerah Tuhan pada pembelajaran huruf sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

Sikap Sosial:

- 2.1 Bekerjasama sebagai hasil pembelajaran huruf untuk menghasilkan karya
- 2.2 Kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang pengertian, jenis, karakter, dan anatomi huruf.

Pengetahuan :

- 3.1 Menjelaskan pengertian, jenis, karakter, dan anatomi huruf.

Keterampilan

- 4.2 Membuat huruf pada program *CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/Indesign.*

D Materi Pembelajaran

1. Pengertian Huruf
 - a. Sebuah grafem dari suatu sistem tulisan, misalnya alfabet Yunani dan aksara yang diturunkannya. (Wikipedia)
 - b. Bentuk visual yang dibunyikan sebagai kebutuhan komunikasi verbal. (Wikipedia)
 - c. Media informasi antar manusia, untuk saling mengenal, berbagi pengalaman, berbagi informasi, surat menyurat, dan seterusnya. (Wikipedia)
 - d. Tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. (kbbi)
 - e. Jadi, dapat disimpulkan bahwa huruf adalah tata tulis yang termasuk pada bagian anggota abjad yang apabila dibunyikan dapat sebagai kebutuhan komunikasi antara penggunanya. Terdapat dua puluh enam (26) Abjad dalam Bahasa Indonesia :
 1. Huruf A / a dibaca a
 2. Huruf B / b dibaca be
 3. Huruf C / c dibaca ce
 4. Huruf D / d dibaca de
 5. Huruf E / e dibaca e
 6. Huruf F / f dibaca ef
 7. Huruf G / g dibaca ge
 8. Huruf H / h dibaca ha
 9. Huruf I / I dibaca i
 10. Huruf J / j dibaca je
 11. Huruf K / k dibaca ka
 12. Huruf L / l dibaca el
 13. Huruf M / m dibaca em
 14. Huruf N / n dibaca en
 15. Huruf O / o dibaca o

16. Huruf P / p dibaca pe
17. Huruf Q / q dibaca qi
18. Huruf R / r dibaca er
19. Huruf S / s dibaca es
20. Huruf T / t dibaca te
21. Huruf U / u dibaca u
22. Huruf V / v dibaca ve
23. Huruf W / w dibaca we
24. Huruf X / x dibaca eks
25. Huruf Y / y dibaca ye
26. Huruf Z / z dibaca zet

Dalam Bahasa Indonesia, Huruf dibagi menjadi empat kelompok, yakni :

1) Huruf Vokal atau Huruf Hidup

Huruf Vokal adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru tidak terkena hambatan atau halangan. Jumlah huruf vokal ada 5, yaitu a, i, u, e, dan o.

2) Huruf Konsonan atau Huruf Mati

Huruf Konsonan adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan hambatan atau halangan. Jumlah huruf konsonan ada 21 buah, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z.

3) Huruf Diftong atau Huruf vokal Rangkap

Huruf diftong adalah gabungan dua buah huruf vokal yang menghasilkan bunyi rangkap. Dalam Bahasa Indonesia huruf diftong berbentuk ai, au, dan oi. Contoh : Bangau, Pakai, Sengau, Perangai, dsb.

4) Huruf Konsonan Rangkap

Gabungan dua huruf konsonan ada 4 buah dalam bahasa indonesia, yaitu : kh, ng, ny, dan sy. Contohnya : nyamuk, syarat, kumbang, khawatir, dsb.

2. Jenis Huruf

a. Bentuk

- 1) Huruf fonemis, yaitu huruf yang melambangkan satu bunyi seperti huruf latin.
- 2) Huruf silabis, yaitu huruf yang melambangkan satu suku kata seperti huruf jepang atau aksara jawa



b. Bunyi

- 1) Huruf vokal, yaitu bunyi yang tidak disertai hambatan pada alat bicara, hambatan hanya terdapat pada pita suara, tidak pada artikulator. Jadi udara yang keluar dari paru-paru melewati pita suara dan tidak ada artikulator atau alat ucap yang menghambat seperti bibir, gigi, ataupun lidah. Yang termasuk bunyi vokal adalah a, i, u, e, o, é.
- 2) Huruf konsonan, yaitu bunyi yang dibentuk dengan menghambat arus udara yang keluar dari paru-paru. Hambatan dapat terjadi pada sebagian alat bicara, seperti hambatan pada dua bibir pada bunyi B, hambatan pada ujung lidah dengan menyentuh belakang gigi depan atas pada bunyi T, dan sebagainya.
- 3) Huruf semivokal, yaitu bunyi huruf antara vokal dan konsonan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, semivokal didefinisikan sebagai bunyi bahasa yang mempunyai ciri vokal ataupun konsonan, bunyi ini mempunyai sedikit geseran dan tidak muncul sbg inti suku kata. Yang termasuk bunyi semivokal adalah bunyi y dan w.

3. Anatomi Huruf

- a. Baseline, merupakan garis tak nampak dimana karakter huruf "duduk". Namun biasanya huruf bulat seperti "e" akan ditaruh sedikit lebih bawah melewati baseline.



- b. Meanline, merupakan garis batas yang terletak pada bagian atas huruf kecil seperti "e", "g" dan "y" serta pada titik lengkung seperti pada huruf "h".



- c. X-height, merupakan jarak antara garis 'baseline' dan 'meanline'.



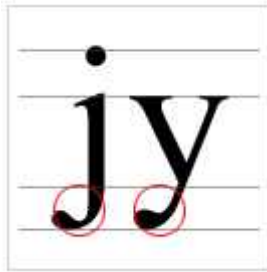
- d. Cap height, adalah jarak dari 'baseline' hingga titik puncak huruf besar (kapital) seperti "H"



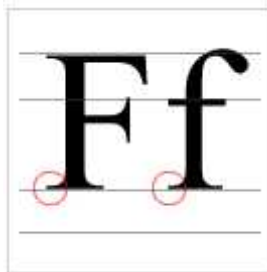
- e. Ascender, bagian dari karakter huruf yang melewati garis 'meanline'. Atau dengan kata lain, merupakan bagian karakter huruf yang bagiannya lebih tinggi melewati garis atas x-height.



- f. Descender, kebalikan dari ascender. Merupakan bagian huruf yang berada di bawah garis 'baseline'



- g. Serifs, huruf biasanya dibagi menjadi 'Serif' dan 'Sans Serif', huruf-huruf berjenis 'Serif' dapat dibedakan dari penambahan pada ujung 'stroke'-nya.



- h. Stem, merupakan garis tegak seperti pada huruf "B" dan garis diagonal utama seperti pada huruf "V". Stem juga biasanya dikenal dengan pembangun tubuh yang utama pada sebuah karakter huruf.



- i. Bowl, merupakan kurva parabola tertutup dan terbuka yang menciptakan kesan ruang di dalamnya.



- j. Counter, bagian dalam dari 'Bowl'.



- k. Leg, bagian bawah huruf yang memiliki kesan "menopang" huruf tersebut. Misalkan bagian bawah huruf "L" dan garis diagonal bawah pada huruf "K".



- l. Shoulder, merupakan bentuk lengkung yang biasanya merupakan pangkal sebuah leg.



- m. Crossbar, merupakan bagian huruf yang menghubungkan antara stem utama dengan stem lainnya pada sebuah huruf. Contoh pada huruf "H" dan "A".



- n. Axis, merupakan garis tak nampak yang membagi sebuah huruf sehingga bagian atas dan bawah akan membentuk sebuah axis. Contoh tampak pada huruf "O".



- o. Ear, umumnya ditemukan pada huruf "g", dimana biasanya terletak pada bagian atas kanan dari sebuah bowl.

ggg

- p. Tail, biasanya merupakan bagian yang berada di bawah garis descender. Secara umum ditemukan pada huruf "Q" dan "g, j, p, q, y", namun pada jenis huruf dekoratif, biasanya muncul juga pada huruf "K", "R".

Qg
R

- q. Terminal, merupakan bagian ujung (lurus atau lengkung) dari setiap stroke yang tidak mengikutsertakan bagian serif huruf tersebut.

a

- r. Aperture, biasanya berupa ruang negatif atau jarak dari sisa stroke pada sebuah huruf. Sebagai contoh nampak pada huruf 'n', 'C', 'S'; bagian bawah dari huruf 'e' dan bagian atas dari huruf 'a'.

e

- s. Link/Neck, sebuah tarikan garis yang biasanya melengkung, yang berfungsi sebagai penghubung antara 'bowl' dan 'loop/lobe' pada bagian bertingkat dari huruf 'g'.



- t. Loop/Lobe, biasanya terdapat pada bagian huruf 'g' yang ada dibawah garis 'baseline' yang terhubung kepada 'bowl'. Biasanya juga terdapat pada huruf 'p', 'b' dan 'l'.



E Metode Pembelajaran

1. Pendekatan *Scientific*
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Observasi, Penugasan, Presentasi

F Media Pembelajaran

1. Laptop/komputer dan LCD proyektor
2. Papan tulis, spidol, dan penghapus
3. Lembar materi pembelajaran
4. Lembar Penilaian

G Sumber Belajar

1. Internet
 - a. <http://ruangbacabajang.blogspot.com/2013/05/pengertian-huruf.html>
 - b. <http://mayaismaini.blogspot.com/2011/05/definisi-huruf-aksara-struktur-suku.html>
 - c. <http://kbbi.web.id/huruf>
 - d. <http://belajargrafisdesain.blogspot.com/2011/07/anatomi-huruf-1.html>

- e. <http://belajargrafisdesain.blogspot.com/2011/07/anatomi-huruf-2.html>

H Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (4X45 Menit)

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Peserta Didik	Guru	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam 2. Memperhatikan presensi oleh guru. 3. Berdoa 4. Memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Mengadakan presensi siswa 3. Menugaskan salah satu siswa memimpin berdoa 4. Menyampaikan penjelasan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran 	30 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Jenis-jenis huruf - Anatomi huruf - Karakter huruf 2. Menanya <ul style="list-style-type: none"> - Hal-hal yang terkait dengan jenis huruf - Hal-hal yang terkait dengan anatomi huruf - Hal-hal yang terkait dengan karakter huruf 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan lembar pengamatan yang harus dilakukan siswa, dan menyiapkan lembar pengamatan untuk menilai sikap dari KI 1 dan KI 2. 2. Memberi kesempatan peserta didik menanyakan 	120 Menit

	<p>3. Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentang jenis huruf - Tentang anatomi huruf - Tentang karakter huruf <p>4. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan tentang jenis huruf - Mendiskusikan tentang anatomi huruf - Mendiskusikan tentang karakter huruf <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang jenis huruf - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang anatomi huruf - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang karakter huruf - Membuat gambar huruf, logo, inisial, dan slogan 	<p>apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>3. Menginformasikan agar peserta didik mulai menulis / mengumpulkan data, sambil mengadakan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik.</p> <p>4. Mengamati aktivitas diskusi dan Mengendalikan situasi bila dipandang perlu serta melaksanakan penilaian sikap</p> <p>5. Mencatat apabila terjadi kesalahan dalam presentasi dan disampaikan setelah diskusi kepada peserta lain agar ditemukan penyelesaiannya, bila tidak ada yang bisa guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan.</p> <p>6. Memberikan penguatan dengan Memberikan ulasan singkat</p>	
--	---	---	--

		Membetulkan yang salah dan Memberikan apresiasi kepada Peserta didik baik individu maupun kelompok	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan tentang pengertian, jenis, anatomi, dan karakter huruf. 2. Mendapatkan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pengertian, jenis, anatomi, dan karakter huruf. 2. Memberi penilaian kepada Peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan 3. Menginformasikan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	30 Menit

I Penilaian

1. Jenis/Teknik Penilaian

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

Portofolio : Membuat dalam bentuk tulisan maupun gambar

Tes : Tes tertulis dan essay

2. Bentuk Instrumen

a. Bentuk Instrumen **Pengamatan/Observasi**

Bubuhkan tanda pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

No	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Total
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																		
2																		
3																		

Keterangan :

4 : membudaya

3 : mulai berkembang

2 : mulai tampak

1 : belum tampak

b. Bentuk instrumen Portofolio

No	Nama siswa	Kriteria				Total Nilai	Skor
		Keaslian	Kesesuaian	Kwalitas	Waktu pembuatan		
1							
2							
3							

Keterangan :

4 : Amat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

c. Bentuk instrument Tes

Essay

1. Jelaskan pengertian huruf?
2. Sebutkan 5 anatomi huruf?
3. Jelaskan 5 anatomi huruf yang telah anda sebutkan?
4. Termasuk anatomi huruf apakah pada gambar berikut? Jelaskan!



5. Apa perbedaan Huruf Konsonan dengan Huruf Konsonan Rangkap?
6. Apa yang dimaksud dengan Huruf Diftong?
7. Termasuk anatomi huruf apakah pada gambar berikut? Jelaskan!



8. Bagian ujung (lurus atau lengkung) dari setiap stroke yang tidak bagian serif huruf disebut?
9. Termasuk jenis huruf apakah pada gambar berikut? Jelaskan!



10. Sebutkan kegunaan penggunaan huruf yang anda ketahui?

d. Pedoman Penskoran

1. Penskoran sikap

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

2. Penskoran Portofolio

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Keaslian	Amat baik	4
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
2	Kesesuaian	Amat baik	3
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
3	Kwalitas	Amat baik	2
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
4	Waktu	Amat baik	1
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

3. Penskoran Tes

Pedoman penilaian

Jawaban

- 1 Tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa
 - a. Baseline
 - b. Meanline
 - 2 c. X-height
 - d. Cap height
 - e. Ascender

- a. **Baseline**, merupakan garis tak nampak dimana karakter huruf "duduk". Namun biasanya huruf bulat seperti "e" akan ditaruh sedikit lebih bawah melewati baseline.
- b. **Meanline**, merupakan garis batas yang terletak pada bagian atas huruf kecil seperti "e", "g" dan "y" serta pada titik lengkung seperti pada huruf "h".
- 3 c. **X-height**, merupakan jarak antara garis 'baseline' dan 'meanline'.
- d. **Cap height**, adalah jarak dari 'baseline' hingga titik puncak huruf besar (kapital) seperti "H".
- e. **Ascender**, bagian dari karakter huruf yang melewati garis 'meanline'. Atau dengan kata lain, merupakan bagian karakter huruf yang bagiannya lebih tinggi melewati garis atas x-height.
- Serifs**, huruf biasanya dibagi menjadi 'Serif' dan 'Sans Serif',
- 4 huruf-huruf berjenis 'Serif' dapat dibedakan dari penambahan pada ujung 'stroke'-nya.
- a. Huruf Konsonan adalah bunyi ujaran akibat adanya udara yang keluar dari paru-paru mendapatkan hambatan atau halangan. Jumlah huruf konsonan ada 21 buah, yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w,
- 5 x, y, dan z.
- b. Huruf Konsonan Rangkap adalah gabungan dua huruf konsonan ada 4 buah dalam bahasa indonesia, yaitu : kh, ng, ny, dan sy. Contohnya : nyamuk, syarat, kumbang, khawatir, dsb.
- Huruf diftong adalah gabungan dua buah huruf vokal yang menghasilkan bunyi rangkap. Dalam Bahasa Indonesia
- 6 huruf diftong berbentuk ai, au, dan oi. Contoh : Bangau, Pakai, Sengau, Perangai, dsb.
- 7 **Shoulder**, merupakan bentuk lengkung yang biasanya merupakan pangkal sebuah leg.
- 8 Terminal
- 9 Huruf silabis, yaitu huruf yang melambangkan satu suku kata seperti huruf jepang atau aksara jawa.
- 10 Untuk berkomunikasi

Skor 1 nomor soal = 10

NILAI =	TOTAL SKOR	X 100 = 100
---------	---------------	-------------

	100	
--	-----	--

REKAP NILAI

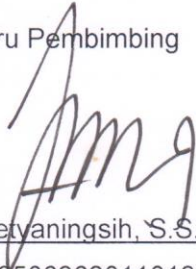
No	Nama	Tugas	Observasi	Portofolio	Tes	Total	Nilai	Predikat

Bantul, 7 Agustus 2014

Mengetahui

Guru Pembimbing

Mahasiswa Mapel



Fitri Setyaningsih, S.S.T.

R. Guruh Pamungkas

NIP . 198506262011012006

NIP. 11520244003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	:	SMK N 3 KASIHAN
Kelas / Semester	:	XI/Gasal
Mata Pelajaran	:	Desain Grafis
Materi Pokok	:	Logo (3.2 & 4.2)
Alokasi Waktu	:	4 x 45 menit

A Kompetensi Inti

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, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam rana konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B Kompetensi Dasar

KD KI-1 (Sikap Spiritual)

- 1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran logo sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

Indikator :

- 1.1.1 Berdoa agar mendapat anugerah Tuhan pada pembelajaran logo sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

KD KI-2 (Sikap Sosial)

- 2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan desain grafis.

Indikator :

2.1.1 Dapat menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan desain grafis untuk menghasilkan karya

2.2 Menghayati pentingnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang pengertian, jenis, karakter, dan anatomi logo.

Indikator :

2.2.1 Dapat menunjukkan perilaku peduli terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang pengertian, jenis, karakter, dan anatomi logo.

2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain grafis.

Indikator :

2.3.1 Dapat Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain grafis.

2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran desain grafis.

Indikator :

2.4.1 Dapat Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran desain grafis.

KD KI-3 (Pengetahuan)

3.2 Mendeskripsikan tentang huruf, symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan, serta prinsip-prinsipnya.

Indikator :

3.2.1 Dapat mendeskripsikan tentang huruf, symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan, serta prinsip-prinsipnya.

KD KI-4 (Keterampilan)

4.2 Membuat symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan pada program *CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/Indesign*.

Indikator :

4.2.1 Dapat membuat symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan pada program *CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/Indesign*.

C Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran siswa mempunyai kompetensi dalam hal :

Sikap Spiritual:

1.1 Berdoa agar mendapat anugerah Tuhan pada pembelajaran logo sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

Sikap Sosial:

- 2.1 Bekerjasama sebagai hasil pembelajaran logo untuk menghasilkan karya
- 2.2 Kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang deskripsi logo.

Pengetahuan :

- 3.2 Mendeskripsikan tentang huruf, symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan, serta prinsip-prinsipnya.

Keterampilan

- 4.2 Membuat symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan pada program *CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/Indesign.*

D Materi Pembelajaran

1. Pengertian Logo

Lambang atau simbol khusus yang mewakili suatu perusahaan atau organisasi yang bisa berupa nama, lambang atau elemen grafis lain yang ditampilkan secara visual. Sebuah logo diciptakan sebagai identitas agar unik dan mudah dibedakan dengan perusahaan kompetitor/pesaing.

Karena fungsi dasarnya sebagai identitas, logo haruslah unik dan mudah diingat. Selain itu, logo juga harus divisualisasikan seimbang dan enak dipandang, serta relefan sehingga mampu memberikan penjelasan mengenai apa yang ditawarkan perusahaan pemilik logo.

2. Jenis dan Tipe Logo

a. **Name - Only Logo**

Adalah logo yang diambil dari sebuah nama, dengan menggunakan gaya grafis khusus. Logo jenis ini memberi ketegasan dan pesan langsung kepada konsumen.

b. **Name/Symbol Logo**

Yaitu logo yang terdiri dari nama perusahaan atau produk dengan gaya tipografis yang berkarakter kuat, tersusun atas bentuk-bentuk grafis seperti oval, lingkaran atau kotak.

c. **Initial Letter Logo**

Yaitu logo yang menggunakan huruf awal (inisial) dari nama produk atau perusahaan dan menjadikannya sebagai elemen utama dari logo tersebut. Logo jenis ini terkadang menunjukkan gabungan nama pemilik perusahaan seperti logo produsen hardware komputer Hewlett-Packard.

d. **Pictorial Name Logo**

Adalah logo yang menggunakan nama produk atau organisasi sebagai komponen penting dari gaya logo, yang secara keseluruhan logo ini memiliki gaya yang sangat khusus

e. **Associative Logo**

Yaitu logo yang berdiri bebas yang biasanya tidak memuat nama produk atau perusahaan, tetapi memiliki asosiasi langsung dengan nama, produk atau wilayah aktifitasnya.

f. **Allusive Logo**

Adalah logo yang bersifat kiasan, Logo jenis ini memiliki hubungan yang tidak langsung antara nama dengan logonya sehingga logo jenis ini sulit untuk dipahami, dan memerlukan waktu lebih agar seseorang bisa memahami apa maksud dari logo yang bersangkutan.

g. **Abstract Logo**

Yang dimaksud dengan logo jenis ini adalah logo yang dapat menimbulkan beraneka kesan, yang dipengaruhi oleh daya pemahaman konsumen. Ini terjadi karena bentuk visual logo ini sangat abstrak. Diantaranya mengambil suatu bentuk struktural yang dikreasikan dengan efek optis yang bervariasi.

3. Prinsip-prinsip Membuat Logo

- a. Sederhana (Simple)
- b. Fleksibel (Flexible)
- c. Mudah dibaca (Legible)
- d. Mudah diingat (Memorable)
- e. Unik (Original)
- f. Berhubungan
- g. Seimbang (Balance)
- h. Memiliki pengaruh kuat
- i. Konsisten
- j. Satu Kesatuan
- k. Trend

E Metode Pembelajaran

1. Pendekatan *Scientific*
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Observasi, Penugasan, Presentasi

F Media Pembelajaran

1. Laptop/komputer dan LCD proyektor

2. Papan tulis, spidol, dan penghapus
3. Lembar materi pembelajaran
4. Lembar Penilaian

G Sumber Belajar

1. Internet
 - a. <http://id.wikipedia.org/wiki/Logo>
 - b. <http://www.desainstudio.com/2010/10/logo-dan-brand-pengertian-fungsi-dan.html>
 - c. <http://ryuzaki-hasan.blogspot.com/2013/05/mengenal-berbagai-macam-jenis-dan-tipe.html>
 - d. <http://www.s-mediainl.com/tipe-dan-jenis-jenis-logo.html>
 - e. <http://www.ahliadesain.com/47-aturan-membuat-desain-logo.html>

H Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2 (4X45 Menit)

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Peserta Didik	Guru	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam 2. Memperhatikan presensi oleh guru. 3. Berdoa 4. Memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Mengadakan presensi siswa 3. Menugaskan salah satu siswa memimpin berdoa 4. Menyampaikan penjelasan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran 	30 Menit
Inti	1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Jenis-jenis logo - Karakter logo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan lembar pengamatan yang harus dilakukan 	120 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Prinsip –prinsip pembuatan logo <p>2. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hal-hal yang terkait dengan jenis-jenis logo - Hal-hal yang terkait dengan karakter logo - Hal-hal yang terkait dengan prinsip –prinsip pembuatan logo <p>3. Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentang jenis logo - Tentang karakter logo - Tentang prinsip-prinsip pembuatan logo <p>4. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan tentang jenis logo - Mendiskusikan tentang karakter logo - Mendiskusikan tentang prinsip-prinsip pembuatan logo <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang jenis logo 	<p>siswa, dan menyiapkan lembar pengamatan untuk menilai sikap dari KI 1 dan KI 2.</p> <p>2. Memberi kesempatan peserta didik menanyakan apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>3. Menginformasikan agar peserta didik mulai menulis / mengumpulkan data, sambil mengadakan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik.</p> <p>4. Mengamati aktivitas diskusi dan Mengendalikan situasi bila dipandang perlu serta melaksanakan penilaian sikap</p> <p>5. Mencatat apabila terjadi kesalahan dalam presentasi dan disampaikan setelah diskusi kepada peserta lain agar ditemukan penyelesaiannya,</p>	
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang karakter logo - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang prinsip-prinsip pembuatan logo 	<p>bila tidak ada yang bisa guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan.</p> <p>6. Memberikan penguatan dengan Memberikan ulasan singkat Membetulkan yang salah dan Memberikan apresiasi kepada Peserta didik baik individu maupun kelompok</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan tentang pengertian, jenis, dan prinsip pada logo. 2. Mendapatkan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pengertian, jenis, anatomi, dan karakter logo. 2. Memberi penilaian kepada Peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan 3. Menginformasikan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	30 Menit

I Penilaian

1. Jenis/Teknik Penilaian

Pengamatan : Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskus dengan checklist lembar pengamatan

Portofolio : Membuat dalam bentuk tulisan maupun gambar

Tes : Tes Essay

2. Bentuk Instrumen

a. Bentuk Instrumen **Pengamatan/Observasi**

Bubuhkan tanda pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

No	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Total
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																		
2																		
3																		

Keterangan :

4 : membudaya

3 : mulai berkembang

2 : mulai tampak

1 : belum tampak

b. Bentuk instrumen Portofolio

No	Nama siswa	Kriteria				Total Nilai	Skor
		Keaslian	Kesesuaian	Kwalitas	Waktu pembuatan		
1							
2							
3							

Keterangan :

4 : Amat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

c. Bentuk instrument Tes

Essay

1. Jelaskan pengertian logo?
2. Sebutkan prinsip-prinsip dalam pembuatan logo?
3. Jelaskan sejarah dan makna dari logo:
 - a. Toyota
 - b. Mercedez-Benz
 - c. Coca cola
 - d. Nike
 - e. Honda

d. Pedoman Penskoran

1. Penskoran sikap

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

2. Penskoran Portofolio

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Keaslian	Amat baik	4
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
2	Kesesuaian	Amat baik	3
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
3	Kwalitas	Amat baik	2
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
4	Waktu	Amat baik	1
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

3. Penskoran Tes Pedoman

penilaian

Jawaban

- 1 Lambang atau simbol khusus yang mewakili suatu perusahaan atau organisasi yang bisa berupa nama, lambang atau elemen grafis lain yang ditampilkan secara visual. Sebuah logo diciptakan sebagai identitas agar unik dan mudah dibedakan dengan perusahaan kompetitor/pesaing.
- 2
 - a. Sederhana (Simple)
 - b. Fleksibel (Flexible)
 - c. Mudah dibaca (Legible)
 - d. Mudah diingat (Memorable)
 - e. Unik (Original)
 - f. Berhubungan
 - g. Seimbang (Balance)
 - h. Memiliki pengaruh kuat
 - i. Konsisten
 - j. Satu Kesatuan
 - k. Trend
- 3
 - a. Toyota
Toyota Motor Corporation didirikan pada September 1933 sebagai divisi mobil Pabrik Tenun Otomatis Toyoda. Divisi mobil perusahaan tersebut kemudian dipisahkan pada 27 Agustus 1937 untuk menciptakan Toyota Motor Corporation seperti saat ini. Berangkat dari industri tekstil, Perusahaan yang memproduksi 1 mobil tiap 50 menit ini ternyata menggunakan penamaan Toyota lebih karena penyebutannya lebih enak daripada memakai nama keluarga pendirinya, Toyoda. Inilah beberapa tonggak menarik perjalanan Toyota.



Lingkaran pertama mewakili pelanggan Toyota. Kemudian, lingkaran kedua melambangkan komitmen

Toyota untuk memberi yang terbaik dan memuaskan pelanggannya. Sedangkan lingkaran ketiga menggambarkan kemungkinan yang terbentang tanpa batas bagi teknologi dan inovasi.

b. Mercedes-Benz

Asal perusahaan ini di awal 1880-an, ketika Gottlieb Daimler dan Carl Benz menemukan mobil secara terpisah di selatan Jerman. Daimler dan Wilhelm Maybach, yang bersama menemukan Mesin empat-tak, bekerja sama di Cannstatt (kota di distrik Stuttgart); Benz memiliki tokonya di Mannheim dekat Heidelberg. Tidak ada catatan kedua penemu pernah bertemu



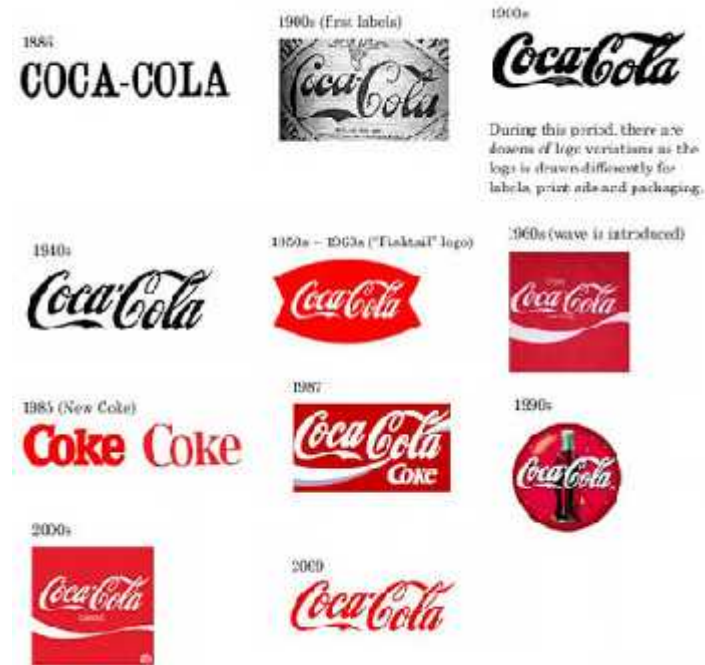
Mercedes-Benz

Logo Mercedes-Benz yang mengandung logo tiga bintang penunjuk memiliki arti yang sedikit unik. Pada tahun 1870, Gottlieb Daimler mengirim kartu pos untuk istrinya dan memberikan logo tiga bintang penunjuk di atasnya. Itu adalah keinginannya untuk melihat tiga bintang penunjuk di atas semua pabrik-pabrik mereka, yang menunjukkan kemenangan mereka atas “darat, laut, dan udara”.

c. Coca cola

Minuman ini diproduksi oleh The Coca-Cola Company asal Atlanta, Georgia, dan sering disebut **Coke** saja (merek dagang terdaftar The Coca-Cola Company di Amerika Serikat sejak 27 Maret 1944). Awalnya dibuat sebagai obat paten saat ditemukan pada akhir abad ke-19 oleh John Pemberton, Coca-Cola akhirnya dibeli oleh pebisnis Asa Griggs Candler yang taktik pemasarannya berhasil membuat Coke mendominasi pasar minuman ringan dunia sepanjang abad ke-20.

Logo perusahaan Coca-Cola dianggap sebagai logo paling populer di dunia. Huruf C yang menonjol membuat logo Coca-Cola berbeda dengan logo-logo yang lain. Telah terjadi beberapa perubahan logo dari masa ke masa



d. Nike

Logo NIKE ini bernama Swoosh. Nike "Swoosh" adalah sebuah desain yang diciptakan pada tahun 1971 oleh Carolyn Davidson, seorang mahasiswi desain grafis di Portland State University. Dan digunakan sebagai motif pada sepatu olahraga sejak tahun 1970-an. Sedangkan tanda centang pada desain logo perusahaan terdaftar sebagai merek dagang pada tahun 1995.

Ternyata desain logo Nike adalah sayap abstrak dari dewi Nike, sesuai dan bermakna simbol bagi perusahaan yang memasarkan sepatu lari. Slogan "JUST DO IT" dan kampanye desain logo yang kuat seperti itu dikomunikasikan menjadi sudut pandang target pasar mereka bahwa makna untuk desain logo simbol berkembang menjadi teriakan perang dan cara hidup bagi seluruh generasi. Bukankah menakjubkan bagaimana simbol kecil yang kita sebut desain logo dapat membuat perusahaan menjadi sukses besar



e. Honda

Honda didirikan pada 24 September 1948 oleh Soichiro Honda. Honda merupakan produsen sepeda motor terbesar di dunia sejak 1959, dan juga produsen mesin pembakaran dalam terbesar dengan produksi lebih dari 14 juta unit tiap tahun. Pada 2004, perusahaan ini mulai memproduksi motor diesel, yang sangat tenang dan tidak membutuhkan penyaring untuk dapat melewati standar polusi.



Logo Honda adalah gambaran elegan dari beberapa logo yang dimilikinya. Honda motorcycle punya tulisan Honda dengan sayap. Acura dengan huruf 'A'. Mobil balap Honda dengan logo Honda Racing. Kegiatan maritim dan perkapalan dengan Honda Marine. Sementara itu, dibalik semua, Honda automobile direpresentasikan dengan huruf 'H'.

Skor 1 nomor soal = 10

NILAI =	TOTAL SKOR	X 100 = 100
	100	

REKAP NILAI

No	Nama	Tugas	Observasi	Portofolio	Tes	Total	Nilai	Predikat

Bantul, 21 Agustus 2014

Mengetahui

Guru Pembimbing

Mahasiswa Mapel

Fitri Setyaningsih, S.S.T.

NIP . 198506262011012006

R. Guruh Pamungkas

NIP. 11520244003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	:	SMK N 3 KASIHAN
Kelas / Semester	:	XI/Gasal
Mata Pelajaran	:	Desain Grafis
Materi Pokok	:	Logo (3.2 & 4.2)
Alokasi Waktu	:	4 x 45 menit (2 x Pertemuan)

A Kompetensi Inti

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, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam rana konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B Kompetensi Dasar

KD KI-1 (Sikap Spiritual)

- 1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran logo sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

Indikator :

- 1.1.1 Berdoa agar mendapat anugerah Tuhan pada pembelajaran logo sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

KD KI-2 (Sikap Sosial)

- 2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan desain grafis.

Indikator :

2.1.1 Dapat menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan desain grafis untuk menghasilkan karya

2.2 Menghayati pentingnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang pengertian, jenis, karakter, dan anatomi logo.

Indikator :

2.2.1 Dapat menunjukkan perilaku peduli terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang pengertian, jenis, karakter, dan anatomi logo.

2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain grafis.

Indikator :

2.3.1 Dapat Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain grafis.

2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran desain grafis.

Indikator :

2.4.1 Dapat Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran desain grafis.

KD KI-3 (Pengetahuan)

3.2 Mendeskripsikan tentang huruf, symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan, serta prinsip-prinsipnya.

Indikator :

3.2.1 Dapat mendeskripsikan tentang huruf, symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan, serta prinsip-prinsipnya.

KD KI-4 (Keterampilan)

4.2 Membuat symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan pada program *CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/Indesign*.

Indikator :

4.2.1 Dapat membuat symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan pada program *CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/Indesign*.

C Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran siswa mempunyai kompetensi dalam hal :

Sikap Spiritual:

- 1.1 Berdoa agar mendapat anugerah Tuhan pada pembelajaran logo sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

Sikap Sosial:

- 2.1 Bekerjasama sebagai hasil pembelajaran logo untuk menghasilkan karya
- 2.2 Kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang deskripsi logo.

Pengetahuan :

- 3.2 Mendeskripsikan tentang huruf, symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan, serta prinsip-prinsipnya.

Keterampilan

- 4.2 Membuat symbol, ikon, logo, inisial, dan slogan pada program *CorelDraw/ Photoshop/ Illustrator/Indesign.*

D Materi Pembelajaran

1. Prinsip – prinsip pembuatan logo
 - a. Sederhana (Simple)
 - b. Fleksibel (Flexible)
 - c. Mudah dibaca (Legible)
 - d. Mudah diingat (Memorable)
 - e. Unik (Original)
 - f. Berhubungan
 - g. Seimbang (Balance)
 - h. Memiliki pengaruh kuat
 - i. Konsisten
 - j. Satu Kesatuan
 - k. Trend
2. Keuntungan dalam menggunakan logo
 - a. Keuntungan memiliki logo bagus adalah membantu menanamkan persepsi baik kepada masyarakat luas

E Metode Pembelajaran

1. Pendekatan *Scientific*
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Observasi, Penugasan, Presentasi

F Media Pembelajaran

1. Laptop/komputer dan LCD proyektor
2. Papan tulis, spidol, dan penghapus

3. Lembar materi pembelajaran
4. Lembar Penilaian

G Sumber Belajar

1. Internet
 - a. <http://id.wikipedia.org/wiki/Logo>
 - b. <http://www.ahlikesain.com/47-aturan-membuat-desain-logo.html>
 - c. <http://www.sribu.com/id/categories/logo-design/contests/desain-logo-untuk-accmobil-com-53f1996d49e20b8d19000002?tab=description>
 - d. <http://www.sribu.com/id/categories/logo-design/contests/logo-design-for-colony-fitness-bootcamp-53f75a0ee46e784318000002?tab=description>
 - e. <http://www.sribu.com/id/categories/logo-design/contests/desain-logo-untuk-perusahaan-konstruksi-53f6e544e46e78a1bc000006?tab=description>

H Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 3 (4 x 45 Menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Peserta Didik	Guru	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam 2. Memperhatikan presensi oleh guru. 3. Berdoa 4. Memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Mengadakan presensi siswa 3. Menugaskan salah satu siswa memimpin berdoa 4. Menyampaikan penjelasan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran 	30 Menit

Inti	<p>1. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Keuntungan dalam menggunakan logo - Prinsip –prinsip pembuatan logo <p>2. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hal-hal yang terkait dengan keuntungan dalam menggunakan logo - Hal-hal yang terkait dengan prinsip –prinsip pembuatan logo <p>3. Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentang keuntungan dalam menggunakan logo - Tentang prinsip – prinsip pembuatan logo <p>4. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan tentang keuntungan dalam menggunakan logo 	<p>1. Menyiapkan lembar pengamatan yang harus dilakukan siswa, dan menyiapkan lembar pengamatan untuk menilai sikap dari KI 1 dan KI 2.</p> <p>2. Memberi kesempatan peserta didik menanyakan apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>3. Menginformasikan agar peserta didik mulai menulis / mengumpulkan data, sambil mengadakan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik.</p> <p>4. Mengamati aktivitas diskusi dan Mengendalikan situasi bila dipandang perlu serta melaksanakan penilaian sikap</p> <p>5. Mencatat apabila terjadi kesalahan dalam presentasi dan disampaikan</p>	120 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan tentang prinsip – prinsip pembuatan logo <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang keuntungan dalam menggunakan logo - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang prinsip-prinsip pembuatan logo - Membuat gambar logo, inisial, dan slogan secara manual. 	<p>setelah diskusi kepada peserta lain agar ditemukan penyelesaiannya, bila tidak ada yang bisa guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan.</p> <p>6. Memberikan penguatan dengan Memberikan ulasan singkat Membetulkan yang salah dan Memberikan apresiasi kepada Peserta didik baik individu maupun kelompok</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan tentang pengertian, jenis, dan prinsip pada logo. 2. Mendapatkan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pengertian, jenis, anatomi, dan karakter logo. 2. Memberi penilaian kepada Peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan 3. Menginformasikan tindak lanjut 	30 Menit

		pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya	
--	--	--	--

Pertemuan 4 (4 x 45 Menit)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Peserta Didik	Guru	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam 2. Memperhatikan presensi oleh guru. 3. Berdoa 4. Memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Mengadakan presensi siswa 3. Menugaskan salah satu siswa memimpin berdoa 4. Menyampaikan penjelasan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran 	30 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ul style="list-style-type: none"> - Keuntungan dalam menggunakan logo - Prinsip –prinsip pembuatan logo 2. Menanya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan lembar pengamatan yang harus dilakukan siswa, dan menyiapkan lembar pengamatan untuk menilai sikap dari KI 1 dan KI 2. 	120 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Hal-hal yang terkait dengan keuntungan dalam menggunakan logo - Hal-hal yang terkait dengan prinsip –prinsip pembuatan logo <p>3. Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentang keuntungan dalam menggunakan logo - Tentang prinsip – prinsip pembuatan logo <p>4. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan tentang keuntungan dalam menggunakan logo - Mendiskusikan tentang prinsip – prinsip pembuatan logo <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang keuntungan 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Memberi kesempatan peserta didik menanyakan apabila ada yang belum dipahami. 3. Menginformasikan agar peserta didik mulai menulis / mengumpulkan data, sambil mengadakan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik. 4. Mengamati aktivitas diskusi dan Mengendalikan situasi bila dipandang perlu serta melaksanakan penilaian sikap 5. Mencatat apabila terjadi kesalahan dalam presentasi dan disampaikan setelah diskusi kepada peserta lain agar ditemukan penyelesaiannya, bila tidak ada yang bisa guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan. 	
--	---	---	--

	<p>dalam menggunakan logo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang prinsip-prinsip pembuatan logo - Membuat gambar logo, inisial, dan slogan secara komputer. 	<p>6. Memberikan penguatan dengan Memberikan ulasan singkat Membetulkan yang salah dan Memberikan apresiasi kepada Peserta didik baik individu maupun kelompok</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan tentang pengertian, jenis, dan prinsip pada logo. 2. Mendapatkan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pengertian, jenis, anatomi, dan karakter logo. 2. Memberi penilaian kepada Peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan 3. Menginformasikan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	30 Menit

I Penilaian

1. Jenis/Teknik Penilaian

Pengamatan : Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi

dengan checklist lembar pengamatan

Portofolio : Membuat dalam bentuk tulisan maupun gambar

Tes : Tes Essay

2. Bentuk Instrumen

a. Bentuk Instrumen **Pengamatan/Observasi**

Bubuhkan tanda pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

No	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Total
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																		
2																		
3																		

Keterangan :

4 : membudaya

3 : mulai berkembang

2 : mulai tampak

1 : belum tampak

b. Bentuk instrumen Portofolio

No	Nama siswa	Kriteria				Total Nilai	Skor
		Keaslian	Kesesuaian	Kwalitas	Waktu pembuatan		
1							
2							
3							

Keterangan :

4 : Amat Baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

c. Bentuk instrument Tes

Essay

1. Buatlah logo secara sketch pada sebuah kertas A4
 - a. PT. Lentera Bangun Persada
Perusahaan industri bergerak dibidang contractor untuk pembangunan rumah tinggal, ruko, gudang, pgudang perkantoran, dan gedung bertingkat.
Target perusahaan untuk kelas menengah atas
Desain logo yang diinginkan warna bebas, terlihat kesan professional dan elegan, dan terdapat gambar dan tulisan
 - b. Colony
Perusahaan industri bergerak dibidang olahraga
Desain logo yang diinginkan warna bebas, logo dengan gambar semut, kemudian keliatan FIT, simple, elegan dan unisex, serta terdapat tulisan "Fitness Bootcamp"
 - c. AccMobil.com
Perusahaan industry bergerak dibidang web penjualan online atas produk/jasa yang berkaitan dengan otomotif terutama pada aksesoris otomotif
Desain logo yang diinginkan warna bebas, dan desain yang dihasilkan bila dikonversi menjadi monocolor masih menarik, jelas, dan kuat.

d. Pedoman Penskoran

1. Penskoran sikap

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

2. Penskoran Portofolio

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Keaslian	Amat baik	4
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
2	Kesesuaian	Amat baik	3
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	

3	Kualitas	Amat baik	2
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
4	Waktu	Amat baik	1
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

3. Pensekoran Tes

Pedoman penilaian

Jawaban

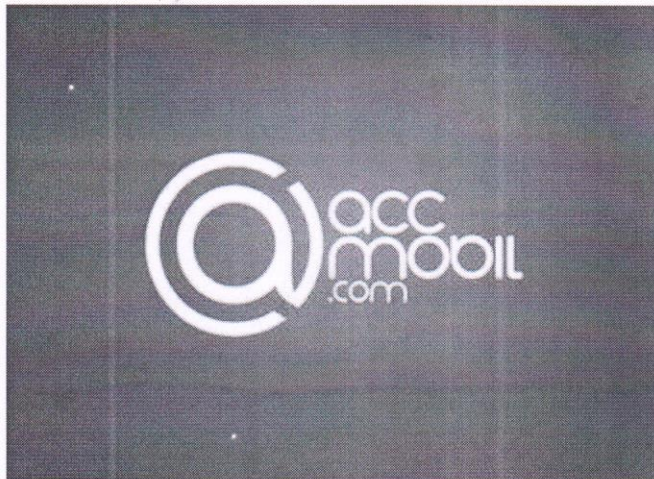
1 a.



b.



c.



Skor 1 nomor soal = 10

NILAI =	TOTAL SKOR	X 100 = 100
	100	

REKAP NILAI

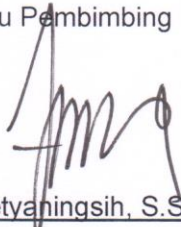
No	Nama	Tugas	Observasi	Portofolio	Tes	Total	Nilai	Predikat


Bantul, 1 September 2014

Mengetahui

Guru Pembimbing

Mahasiswa Mapel


Fitri Setyaningsih, S.S.T.
NIP . 198506262011012006


R. Guruh Pamungkas
NIP. 11520244003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	:	SMK N 3 KASIHAN
Kelas / Semester	:	XI/Gasal
Mata Pelajaran	:	Desain Grafis
Materi Pokok	:	Media Komunikasi Visual (3.3 & 4.3)
Alokasi Waktu	:	4 x 45 menit

A Kompetensi Inti

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, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam rana konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B Kompetensi Dasar

KD KI-1 (Sikap Spiritual)

- 1.1 Meyakini anugerah Tuhan pada pembelajaran logo sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

Indikator :

- 1.1.1 Berdoa agar mendapat anugerah Tuhan pada pembelajaran logo sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

KD KI-2 (Sikap Sosial)

- 2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan desain grafis.

Indikator :

- 2.1.1 Dapat menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan desain grafis untuk menghasilkan karya
- 2.2 Menghayati pentingnya kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang pengertian, jenis, karakter, dan anatomi logo.

Indikator :

- 2.2.1 Dapat menunjukkan perilaku peduli terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang pengertian, jenis, karakter, dan anatomi logo.
- 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain grafis.

Indikator :

- 2.3.1 Dapat Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain grafis.
- 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran desain grafis.

Indikator :

- 2.4.1 Dapat Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran desain grafis.

KD KI-3 (Pengetahuan)

- 3.3 Mendeskripsikan tentang macam media komunikasi visual sebagai pendukung produk animasi dengan prinsip-prinsip dan unsur desain.

Indikator :

- 3.3.1 Dapat mendeskripsikan tentang macam media komunikasi visual sebagai pendukung produk animasi dengan prinsip-prinsip dan unsur desain.

KD KI-4 (Keterampilan)

- 4.3 Membuat desain media komunikasi visual sebagai pendukung produk animasi pada program CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign.

Indikator :

- 4.3.1 Dapat membuat desain media komunikasi visual sebagai pendukung produk animasi pada program CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign.

C Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran siswa mempunyai kompetensi dalam hal :

Sikap Spiritual:

- 1.1 Berdoa agar mendapat anugerah Tuhan pada pembelajaran logo sebagai amanat untuk kemaslahatan umat manusia.

Sikap Sosial:

- 2.1 Bekerjasama sebagai hasil pembelajaran logo untuk menghasilkan karya
- 2.2 Kepedulian terhadap kebersihan lingkungan studio sebagai hasil dari pembelajaran tentang deskripsi logo.

Pengetahuan :

- 3.3 Mendeskripsikan tentang macam media komunikasi visual sebagai pendukung produk animasi dengan prinsip-prinsip dan unsur desain.

Keterampilan

- 4.3 Membuat desain media komunikasi visual sebagai pendukung produk animasi pada program CorelDraw/Photoshop/Illustrator/Indesign.

D Materi Pembelajaran**1. Macam Media Cetak**

Media adalah peralatan atau kegiatan yang menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan seseorang memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap. Wujud media bisa tertulis maupun lisan, manual, elektrik, elektronik, dan lain sebagainya.

Secara umum fungsi media komunikasi yaitu,

- a. Alat untuk menyampaikan informasi
- b. Alat untuk menerjemahkan lambang komunikasi
- c. Alat untuk mempersingkat penyampaian informasi
- d. Alat untuk menghibur dan mendidik

Media komunikasi memiliki beberapa fungsi diantaranya:

- a. Mempermudah penyampaian pesan
- b. Sebagai alat untuk membangkitkan motivasi komunikasi
- c. Mempersingkat waktu penyampaian informasi
- d. Membangkitkan daya tarik pesan yang akan disampaikan
- e. Mengkonkretkan isi berita yang bersifat abstrak
- f. Mempelajari isi dan maksud informasi
- g. Merupakan alat hiburan dan mendidik para komunikasi

Jenis Media Cetak

- a. Surat Kabar
- b. Majalah
- c. Tabloid

- d. Buku Teks
- e. Koran

2. Unsur Desain

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi ("proportion") dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

a. Garis (Line)

Unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.

b. Bentuk (Shape)

c. Texture (Textur)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, contoh permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan lain sebagainya.

d. Ruang (Space)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

e. Ukuran (Size)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

f. Warna (Color)

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (Additive color/RGB) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (Subtractive color/CMYK) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.

3. Prinsip Desain

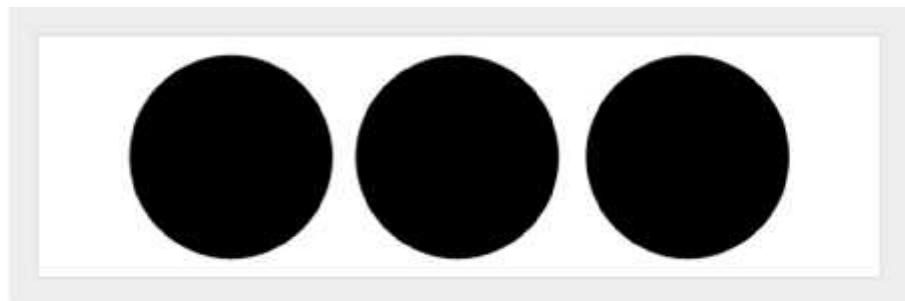
Pesan visual harus kreatif (asli, inovatif dan lancar), komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah/estetis. Berbeda dengan prinsip desain grafis. Dalam ilmu desain grafis, selain prinsip-prinsip diatas ada beberapa prinsip utama komunikasi visual dari sebuah karya desain.

a. Ruang Kosong (White Space)

Ruang kosong dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan.

b. Kejelasan (Clarity)

Kejelasan atau clarity mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambiguitas/ makna ganda.



c. Kesederhanaan (Simplicity)

Kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang tidak lebih dan tidak kurang. Kesederhanaan sering juga diartikan tepat dan tidak berlebihan. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh.

d. Emphasis (Point of Interest)

Emphasis atau disebut juga pusat perhatian, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistic.

E Metode Pembelajaran

1. Pendekatan *Scientific*
2. Model : *Discovery Learning*
3. Metode : Observasi, Penugasan, Presentasi

F Media Pembelajaran

1. Laptop/komputer dan LCD proyektor
2. Papan tulis, spidol, dan penghapus
3. Lembar materi pembelajaran
4. Lembar Penilaian

G Sumber Belajar

1. Internet
 - a. <http://www.ahliidesain.com/unsur-definisi-prinsip-dan-istilah-dkv.html>
 - b. http://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis
 - c. <http://tyasjenitri.wordpress.com/2013/02/26/prinsip-unsur-desain-grafis/>
 - d. <http://idesainesia.com/prinsip-desain-grafis-untuk-publikasi>
 - e.

H Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 5 (4X45 Menit)

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Peserta Didik	Guru	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Menjawab salam2. Memperhatikan presensi oleh guru.3. Berdoa4. Memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Memberi salam2. Mengadakan presensi siswa3. Menugaskan salah satu siswa memimpin berdoa4. Menyampaikan penjelasan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang	30 Menit

		akan dilaksanakan dalam pembelajaran	
Inti	<p>1. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Macam Media Komunikasi Visual - Prinsip Desain - Unsur Desain <p>2. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hal-hal yang terkait dengan macam media komunikasi visual - Hal-hal yang terkait dengan prinsip desain - Hal-hal yang terkait dengan unsur desain <p>3. Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentang macam media komunikasi visual - Tentang prinsip desain - Tentang unsur desain <p>4. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan tentang macam media 	<p>1. Menyiapkan lembar pengamatan yang harus dilakukan siswa, dan menyiapkan lembar pengamatan untuk menilai sikap dari KI 1 dan KI 2.</p> <p>2. Memberi kesempatan peserta didik menanyakan apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>3. Menginformasikan agar peserta didik mulai menulis / mengumpulkan data, sambil mengadakan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik.</p> <p>4. Mengamati aktivitas diskusi dan Mengendalikan situasi bila dipandang perlu serta</p>	120 Menit

	<p>komunikasi visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan tentang prinsip desain - Mendiskusikan tentang unsur desain <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang macam media komunikasi visual - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang prinsip desain - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang unsur desain 	<p>melaksanakan penilaian sikap</p> <p>5. Mencatat apabila terjadi kesalahan dalam presentasi dan disampaikan setelah diskusi kepada peserta lain agar ditemukan penyelesaiannya, bila tidak ada yang bisa guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan.</p> <p>6. Memberikan penguatan dengan Memberikan ulasan singkat Membetulkan yang salah dan Memberikan apresiasi kepada Peserta didik baik individu maupun kelompok</p>	
--	--	---	--

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan tentang macam media komunikasi visual. 2. Mendapatkan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pengertian, jenis, anatomi, dan karakter logo. 2. Memberi penilaian kepada Peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan 3. Menginformasikan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	30 Menit
---------	--	--	----------

Pertemuan 6 (4X45 Menit)

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Peserta Didik	Guru	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjawab salam 2. Memperhatikan presensi oleh guru. 3. Berdoa 4. Memperoleh apersepsi dari guru berkaitan dengan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam 2. Mengadakan presensi siswa 3. Menugaskan salah satu siswa memimpin berdoa 4. Menyampaikan penjelasan materi garis besar, tujuan pembelajaran, dan teknik penilaian yang 	30 Menit

		akan dilaksanakan dalam pembelajaran	
Inti	<p>1. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Macam Media Komunikasi Visual - Prinsip Desain - Unsur Desain <p>2. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hal-hal yang terkait dengan macam media komunikasi visual - Hal-hal yang terkait dengan prinsip desain - Hal-hal yang terkait dengan unsur desain <p>3. Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tentang macam media komunikasi visual - Tentang prinsip desain - Tentang unsur desain <p>4. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan tentang macam media 	<p>1. Menyiapkan lembar pengamatan yang harus dilakukan siswa, dan menyiapkan lembar pengamatan untuk menilai sikap dari KI 1 dan KI 2.</p> <p>2. Memberi kesempatan peserta didik menanyakan apabila ada yang belum dipahami.</p> <p>3. Menginformasikan agar peserta didik mulai menulis / mengumpulkan data, sambil mengadakan pengamatan terhadap kegiatan peserta didik.</p> <p>4. Mengamati aktivitas diskusi dan Mengendalikan situasi bila dipandang perlu</p>	120 Menit

	<p>komunikasi visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan tentang prinsip desain - Mendiskusikan tentang unsur desain <p>5. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang macam media komunikasi visual - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang prinsip desain - Membuat laporan secara lisan dan tertulis tentang unsur desain - Membuat desain media komunikasi visual sebagai pendukung produk animasi. 	<p>serta melaksanakan penilaian sikap</p> <p>5. Mencatat apabila terjadi kesalahan dalam presentasi dan disampaikan setelah diskusi kepada peserta lain agar ditemukan penyelesaiannya, bila tidak ada yang bisa guru membetulkan pada saat guru memberikan penguatan.</p> <p>6. Memberikan penguatan dengan Memberikan ulasan singkat Membetulkan yang salah dan Memberikan apresiasi kepada Peserta didik baik individu maupun kelompok</p>	
--	--	---	--

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan tentang macam media komunikasi visual. 2. Mendapatkan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. 3. Merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pengertian, jenis, anatomi, dan karakter logo. 2. Memberi penilaian kepada Peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan 3. Menginformasikan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya 	30 Menit
---------	--	--	----------

I Penilaian

1. Jenis/Teknik Penilaian

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

Portofolio : Membuat dalam bentuk tulisan maupun gambar

Tes : Tes Essay

2. Bentuk Instrumen

a. Bentuk Instrumen **Pengamatan/Observasi**

Bubuhkan tanda pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan!

No	Nama Siswa	Religius				Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab				Total
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1																		
2																		
3																		

Keterangan :

- 4 : membudaya
- 3 : mulai berkembang
- 2 : mulai tampak
- 1 : belum tampak

b. Bentuk instrumen Portofolio

No	Nama siswa	Kriteria				Total Nilai	Skor
		Keaslian	Kesesuaian	Kwalitas	Waktu pembuatan		
1							
2							
3							

Keterangan :

- 4 : Amat Baik
- 3 : Baik
- 2 : Cukup
- 1 : Kurang

c. Bentuk instrument Tes

Essay

1. Sebutkan 3 jenis media cetak
2. Jelaskan pengertian media
3. Sebutkan dan jelaskan unsur desain (5)
4. Sebutkan dan jelaskan prinsip desain

d. Pedoman Penskoran

1. Penskoran sikap

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

2. Penskoran Portofolio

NO	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SKOR
1	Keaslian	Amat baik	4
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
2	Kesesuaian	Amat baik	3
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
3	Kwalitas	Amat baik	2
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	
4	Waktu	Amat baik	1
		Baik	
		Cukup	
		Kurang	

$$\text{NILAI} = \frac{\text{TOTAL SKOR}}{16} \times 100$$

3. Pensekoran Tes

Pedoman penilaian

Jawaban

- 1
 - a. Surat Kabar
 - b. Majalah
 - c. Tabloid
- 2 Peralatan atau kegiatan yang menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan seseorang memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap.
- 3
 - a. Garis (Line)
 - b. Unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain.
 - c. Bentuk (Shape)
 - d. Texture (Textur)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, contoh permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan lain sebagainya.
 - e. Ruang (Space)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang (background).
 - f. Ukuran (Size)

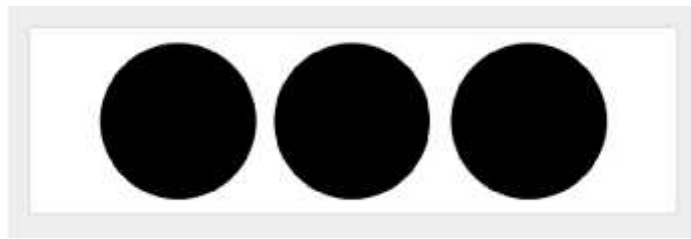
Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu

4 a. Ruang Kosong (White Space)

Ruang kosong dimaksudkan agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah obyek menjadi dominan.

b. Kejelasan (Clarity)

Kejelasan atau clarity mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambigu/ makna ganda.



c. Kesederhanaan (Simplicity)

Kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang tidak lebih dan tidak kurang. Kesederhanaan seing juga diartikan tepat dan tidak berlebihan. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh.

d. Emphasis (Point of Interest)

Emphasis atau disebut juga pusat perhatian, merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistic.

Skor 1 nomor soal = 10

NILAI =	TOTAL SKOR	X 100 = 100
	100	

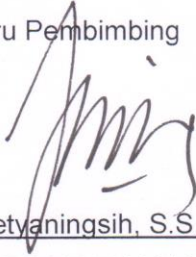
REKAP NILAI

No	Nama	Tugas	Observasi	Portofolio	Tes	Total

Bantul, 10 September 2014

Mengetahui

Guru Pembimbing



Fitri Setyaningsih, S.S.T.

NIP . 198506262011012006

Mahasiswa Mapel



R. Guruh Pamungkas

NIP. 11520244003 .

LEMBAR PENGAMATAN SISWA

Kelas/ Semester
Mata pelajaran

: XI Animasi / 3
: Proses Digital

Materi Pokok / KD : Logo Type
Pertemuan ke- : 1 - 4

NO	NAMA SISWA	SKOR SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL											Rata-rata Skor	
		ketaatan menjalankan agama	Kreativitas	Kejujuran	Kedisiplinan	Ketekunan	Kecermatan	Kerjasama	Tanggung jawab	Toleransi	Kesantunan	Keresponsifan		Keproaktifan
1	AFRIANAS DWI YOGA	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3,33
2	ALFIAN MAULANA	4	2	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3,25
3	AMARA VIDATANTRA ANDANARI	3	3	3	3	3	5	2	4	3	3	3	2	2,91
4	ANDRIAS YULIANTO	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3,08
5	BOMA TRI SAPUTRA	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	2	3,25
6	CATUR SUBEKTI	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	2,91
7	DARMAWAN ROLLAND KUSUMA	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3,08
8	DAVID PRASETYA	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3,25
9	DIMAS PRASETYO DWANTORO	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2,85
10	DONI ERI SETIAWAN	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2,91
11	DONI SANTYO YUDONO	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	2	2,75
12	ELDY SATRIA ADHITAMA	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3,25
13	HANIF JUNIZAR ROSYADA	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3,16
14	Muh. Wisnu Ardi K. IMMANUEL LIMBONG	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	4	2,91
15	NIDIA RAFIKA TIANAWATI	4	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3,16
16	NOOR FADHILA REZA RAMADHAN	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3,16
17	ORYZA SATIVA RETYAN PUTRI	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3,16
18	PETRUS ELIAS MANAEL IRANA	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	3	3,25
19	RAMA NOFIA SETIYANTO	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3,08
20	RENNO RAINNES TONI SAPUTRA	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3,25
21	ROMAN KAMAL FAROHI	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3,25
22	SANGGAR AJISOKO	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3,08
23	SEPTARAYA RACHMADIKA PUTRA	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3,25
24	VIDIA REDIANTI PUTRI	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3,16
25	WAHYU WIDI SETIAWAN	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3,66

Guru Mapel

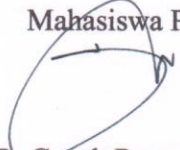
R. Guruh Pomungkas

NIP: 1520244003

LEMBAR PENILAIAN PORTOFOLIO

Kelas/ Semester : XI ANIMASI / 3
 Mata Pelajaran : PROSES DIGITAL
 Materi Pokok : LOGO
 Nama Tugas/ Nomor Tugas : LOGO/ 001

No.	Nama Siswa	Kriteria Penilaian				Total Skor
		Keaslian	Kesesuaian	Kualitas	Waktu Pembuatan	
1.	AFRIANAS DWI YOGA					
2.	ALFIAN MAUALNA					
3.	AMARA VIDATANTRA					
4.	ANDRIAS YULIANTO	3	3	2	3	68.75
5.	BOMA TRI SAPUTRA	4	3	3	3	81.25
6.	CATUR SUBEKTI					
7.	DARMAWAN ROLLAND K.					
8.	DAVID PRASETYA					
9.	DIMAS PRASETYO D					
10.	DONI ERI SETIAWAN					
11.	DONI SANTYO Y.					
12.	ELDY SATRIA A.					
13.	HANIF JUNIZAR R.					
14.	MUHAMMAD WISNU A. K.					
15.	NIDIA RAFIKA T.	4	3	3	2	75
16.	NOOR FADHILA R. R.					
17.	ORYZA SATIVA R. P.					
18.	PETRUS ELIAS M. I.	4	3	3	4	87.5
19.	RAMA NOFIA S. A.	4	4	3	3	87.5
20.	RENNO RAINNES T. S.					
21.	ROMAN KAMAL F.	2	3	2	4	68.75
22.	SANGGAR AJISOKO	4	4	3	3	87.5
23.	SEPTARAYA RACHMADIKA P.					
24.	VIDIA REDIAN TI P.	4	3	3	3	81.25
25.	WAHYU WIDI S.	4	4	4	3	87.5

Mahasiswa PPL

R. Guruh Pamungkas
 NIM. 11520244003



Universitas Negeri
Yogyakarta

DAFTAR PRESENSI ANGGOTA KKN-PPL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SMK N 3 KASIHAN (SMSR YOGYAKARTA)
2014

No	Nama	Februari	Juni
		22	30
1	Nimas Gandadari	V	V
2	Putri Dewanti	V	V
3	R. Guruh Pamungkas	V	V
4	Renna Intan Aghisna	V	V
5	Retnaning Heryuanti	V	V
6	Shinta Devi Kartika	-	-
7	Umi Hidayatun	V	V
8	Vika Oktaviani	V	V
9	Yuvincha Rievank B.I.P	V	V
10	Nanda Harya H.	-	-

Koordinator KKN-PPL
SMK N 3 Kasihan

Shono, S.Pd.

NIP. 196807141995121003



Universitas Negeri
Yogyakarta

DAFTAR PRESENSI ANGGOTA KKN-PPL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SMK N 3 KASIHAN (SMSR YOGYAKARTA)
2014

No	Nama	Juli										
		1	2	3	4	5	11	12	13	14	15	16
1	Nimas Gandadari	V	V	V	V	i	V	V	V	V	V	V
2	Putri Dewanti	V	V	V	V	i	V	V	V	V	V	V
3	R. Guruh Pamungkas	V	V	V	V	V	i	V	V	V	V	V
4	Renna Intan Aghisna	V	V	V	V	i	V	V	V	V	V	V
5	Retnaning Heryuanti	V	V	S	V	V	V	V	V	-	V	-
6	Shinta Devi Kartika	-	V	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	Umi Hidayatun	V	V	V	V	i	V	V	V	V	V	V
8	Vika Oktaviani	V	V	V	V	i	V	V	V	V	V	V
9	Yuvincha Rievank B.I.P	V	V	V	V	i	V	V	V	V	V	V
10	Nanda Harya H.	V	V	V	V	i	V	V	V	V	V	V

Koordinator KKN-PPL
SMK N 3 Kasihan

Sihono, S.Pd.

NIP. 196807141995121003



Universitas Negeri
Yogyakarta

DAFTAR PRESENSI ANGGOTA KKN-PPL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SMK N 3 KASIHAN (SMSR YOGYAKARTA)
2014

No	Nama	Agustus																							
		6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	25	26	27	28	29	30	
1	Nimas Gandadari	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
2	Putri Dewanti	V	V	V	V	V	V	S	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	-	V	V	V	
3	R. Guruh Pamungkas	V	-	V	V	V	V	V	V	-	V	V	V	V	-	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
4	Renna Intan Aghisna	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
5	Retnaning Heryuanti	-	V	V	V	V	V	V	V	V	-	V	V	V	V	-	V	V	V	V	V	V	V	V	
6	Shinta Devi Kartika	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
7	Umi Hidayatun	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
8	Vika Oktaviani	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
9	Yuvincha Rievank B.I.P	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	i	V	
10	Nanda Harya H.	V	i	V	V	-	V	V	V	V	-	i	V	V	V	i	V	V	V	V	V	V	V	V	

Koordinator KKN-PPL
SMK N 3 Kasihan

Simono, S.Pd.

NIP. 197807141995121003



Universitas Negeri
Yogyakarta

DAFTAR PRESENSI ANGGOTA KKN-PPL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SMK N 3 KASIHAN (SMSR YOGYAKARTA)
2014

No	Nama	September															
		1	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	Nimas Gandadari	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
2	Putri Dewanti	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
3	R. Guruh Pamungkas	V	i	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
4	Renna Intan Aghisna	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
5	Retnaning Heryuanti	V	V	V	V	V	V	-	-	V	V	-	V	V	-	-	V
6	Shinta Devi Kartika	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	Umi Hidayatun	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
8	Vika Oktaviani	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
9	Yuvincha Rievank B.I.P	V	V	V	V	-	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V
10	Nanda Harya H.	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V

Koordinator KKN-PPL
SMK N 3 Kasihan

Silvano, S.Pd.
NIP. 196807141995121003



LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL

TAHUN : 2014

F03

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nomor Lokasi : 134
Nama Sekolah/ Lembaga : SMK N 3 Kasihan (SMSR Yogyakarta)
Alamat Sekolah : Jl. PG. Madukismo Bugisan

No.	Nama Kegiatan	Serapan Dana (Dalam Rupiah)					
		Hasil Kuantitatif/ Kualitatif	Swadaya/ Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Perda Kabupaten	Sponsor/ Lembaga Lainnya	Jumlah
1.	Pembuatan perangkat pembelajaran	RPP, Silabus, materi pembelajaran, daftar hadir, dan daftar nilai		Rp. 10.000,-			Rp. 10.000,-
2.	Praktik mengajar	Pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan & respon peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas dapat dilihat dari nilai evaluasi &		Rp. 15.000,-			Rp. 15.000,-



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL

TAHUN : 2014

F03
Untuk Mahasiswa

		penilaian guru pembimbing. Sebelum mengajar mahasiswa melakukan ekplorasi yang menggunakan koneksi internet.					
3.	Membuat laporan PPL	Laporan PPL sebanyak 3 eksemplar.		Rp. 75.000,-			Rp. 75.000,-
JUMLAH							Rp. 100.000,-

Mengetahui,



Kepala Sekolah SMK N 3 Kasihan

Drs. Rakhmat Supriyono, M.Pd
19580406 198603 1 013

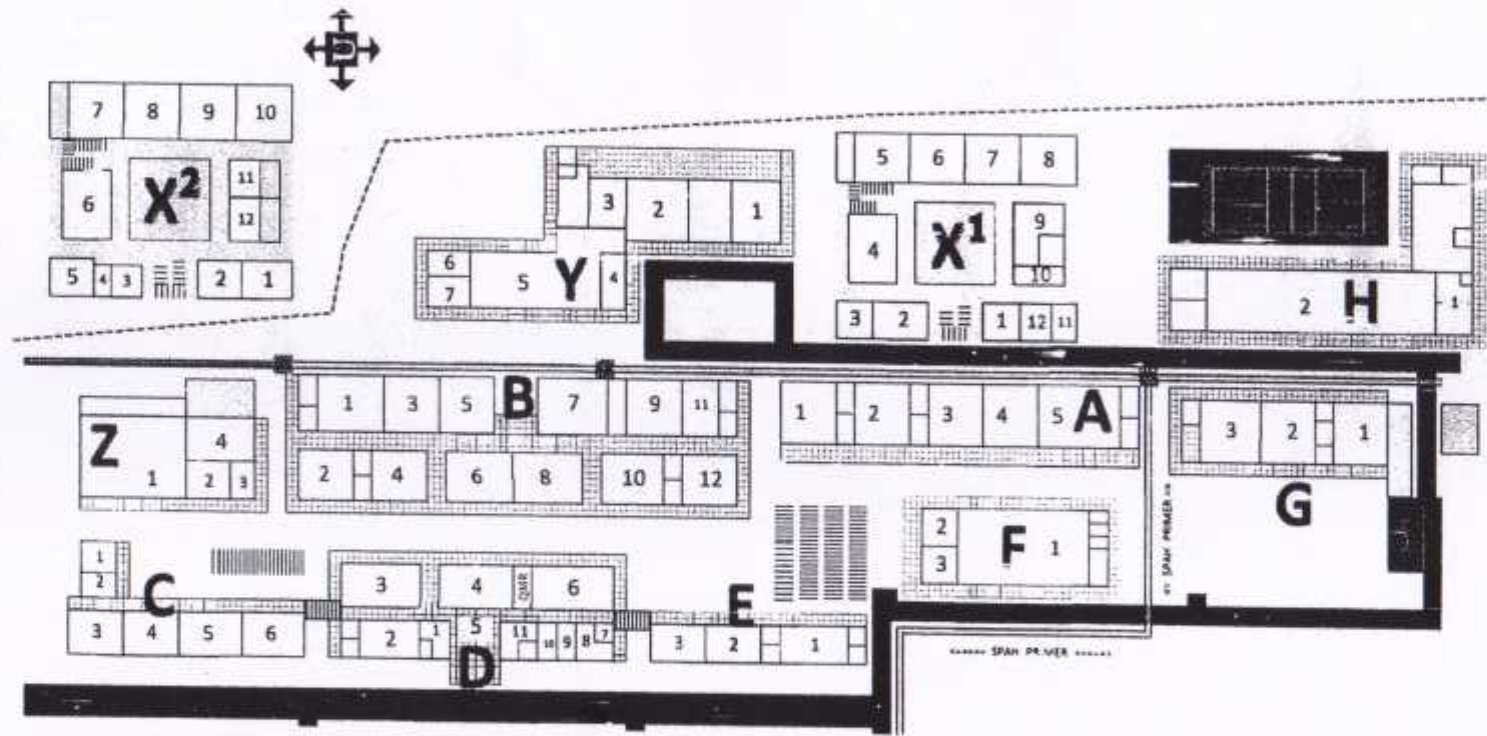
Dosen Pembimbing PPL

Dessy Irmawati, MT.
NIP. 19791214 201012 2 002

Mahasiswa PPL

R. Guruh Pamungkas
NIM. 11520244003

SITE PLAN SMKN 3 KASIHAN (SMSR YOGYAKARTA)

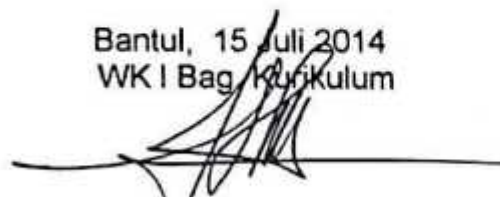


A1 = 90 m ²	B1 = 88 m ²	C1 = 36 m ²	D1 = 42 m ²	E1 = 70 m ²	H1 = 54 m ²	X1 - 1 = 135 m ²	X2 - 1 = 54 m ²	Y1 = 108 m ²
A2 = 90 m ²	B2 = 88 m ²	C2 = 36 m ²	D2 = 63 m ²	E2 = 63 m ²	H2 = 654 m ²	X1 - 2 = 81 m ²	X2 - 2 = 54 m ²	Y2 = 108 m ²
A3 = 90 m ²	B3 = 72 m ²	C3 = 72 m ²	D3 = 117 m ²	E3 = 63 m ²		X1 - 3 = 54 m ²	X2 - 3 = 54 m ²	Y3 = 54 m ²
A4 = 90 m ²	B4 = 80 m ²	C4 = 72 m ²	D4 = 84 m ²		Z1 = 162 m ²	X1 - 4 = 81 m ²	X2 - 4 = 18 m ²	Y4 = 54 m ²
A5 = 150 m ²	B5 = 72 m ²	C5 = 80 m ²	D5 = 42 m ²	F1 = 288 m ²	Z2 = 36 m ²	X1 - 5 = 81 m ²	X2 - 5 = 81 m ²	Y5 = 270 m ²
	B6 = 96 m ²	C6 = 80 m ²	D6 = 91 m ²	F2 = 36 m ²	Z3 = 27 m ²	X1 - 6 = 81 m ²	X2 - 6 = 81 m ²	Y6 = 72 m ²
	B7 = 80 m ²		D7 = 13.5 m ²	F3 = 36 m ²	Z4 = 54 m ²	X1 - 7 = 81 m ²	X2 - 7 = 108 m ²	Y7 = 72 m ²
	B8 = 96 m ²		D8 = 39 m ²			X1 - 8 = 81 m ²	X2 - 8 = 81 m ²	
	B9 = 80 m ²		D9 = 21 m ²	G1 = 108 m ²		X1 - 9 = 27 m ²	X2 - 9 = 81 m ²	
	B10 = 80 m ²		D10 = 21 m ²	G2 = 108 m ²		X1 - 10 = 27 m ²	X2 - 10 = 81 m ²	
	B11 = 48 m ²		D11 = 42 m ²	G3 = 108 m ²			X2 - 11 = 27 m ²	
	B12 = 80 m ²						X2 - 12 = 27 m ²	

**DAFTAR GURU PEMBIMBING MAHASISWA PPL UNY DI SMK 3 KASIHAN
SEMESTER GASAL TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

No	NIM	NAMA MAHASISWA	PROGRAM STUDI	GURU PEMBIMBING	MATA PELAJARAN
1	11104241045	UMI HIDAYATUN	Bimb. Konseling	Drs. NURUL WAKHID	BK
2	11104244060	NIMAS GANDADARI	Bimb. Konseling	Dra. SRI BUDI RAHAYU	BK
3	11205244060	VIKA OKTAVIANI	Pend. Bhs .Jawa	ERVINA CAHYANTI, S.Pd	BHS. JAWA
4	11205244039	RENNA INTAN AGHISNA	Pend. Bhs .Jawa	ERVINA CAHYANTI, S.Pd	BHS. JAWA
5	08206241029	SHINTA DEVI KARTIKA	Pend. Seni Rupa	SUBANDI, S.Pd.	SENI LUKI TRADISIONAL
6	10206241040	RETNANING HERYUANTI	Pend. Seni Rupa	Hj. DIYAH WIDIYANTI, S.Pd.	GAMB. BENTUK
7	11206241021	JANDON BANYU BENING	Pend. Seni Rupa	M. ZUMARUDIN, S.Pd.	DKV
8	11206241035	ADNAN DICKY YUSUF	Pend. Seni Rupa	BODI TRISYANTO	ANIMASI
9	11206244024	DIMAS PUTRA PRADANA	Pend. Seni Rupa	SURANTO, S.Pd., M.Sn.	DKV
10	11206244034	LISA LUSIANA	Pend. Seni Rupa	SUPARNA, S.Pd.	ILUSTRASI
11	11207241017	DHOMAZ LINIPAKUNTHI	Pend. Ketramp. Keraj	Drs. HERU SUSANTO	TEKNIK UKIR
12	11207241018	YUVINCHA RIEVANK BRYNA	Pend. Ketramp. Keraj	ARIS WIDYASMARA, S.Sn.	KERAMIK
13	11207241034	DESI ARIANI PUTRI	Pend. Ketramp. Keraj	Dra.Hj.V.DWI HENING JAYANTI	BATIK
14	11207241042	CHAHYA RHOSYANA	Pend. Ketramp. Keraj	Drs. Y.B.WASKITONYOTO	DESPRO tekstil
15	11207241004	PUTRI DEWANTI	Pend. Ketramp. Keraj	ENI WINDARTI, S.Sn.	ORNAMEN
16	11207241007	HERMAN	Pend. Ketramp. Keraj	ENING SULASTRI, S.Pd.	KERAMIK
17	11207241015	ARIFIN	Pend. Ketramp. Keraj	DRS. MUHAMMAD ARSYAD	KERJA BANGKU
18	11520241060	HANANTA DWI KURNIAWAN	Pend. Teknik informatika	GUNAWAN, S.Sn.	KOMPUTER GRAFIS
19	11520244003	R.GURUH PAMUNGKAS	Pend. Teknik informatika	FITRI SETYANINGSIH, S.ST.	DKV
20	11206241003	NANDA HARYA HELLAVIKARANY	Pend. Seni Rupa	SUPANTONO, S.Pd, M.Ds.	SENI LUKIS MODERN

Bantul, 15 Juli 2014
WK I Bag. Kurikulum


SIHONO, S.Pd
NIP. 196807141995121003



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
(SMSR YOGYAKARTA)



Jl. PG. Madukismo (Bugisan) Yogyakarta 55182, TELP./FAX. (0274) 374947
E-mail : smsr_jogja@yahoo.com Web Site : www.smsr-jogja.sch.id

KEPUTUSAN

KEPALA SMKN 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)

Nomor : 186 / I 13.2 / SMK 3 / KP / 2013

Tentang

STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH
PERIODE TAHUN 2014 - 2016

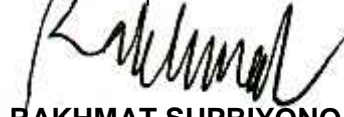
- Menimbang : a. Bahwa penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan di SMK Negeri 3 Kasihan menghadapi tantangan yang semakin kompleks dan harus dikelola menjadi peluang, maka perlu menunjuk staf Kepala Sekolah untuk mencapai Visi Misi dan mendukung kelancaran Program Kerja Sekolah
- b. Bahwa struktur Organisasi Sekolah yang ada perlu disesuaikan dengan SMM ISO 9001 : 2008 dan prinsip " The right man on the right place "
- c. Bahwa nama-nama yang tersusun dalam daftar personalia, dipandang telah memiliki kapabilitas dan loyalitas untuk melaksanakan tugas.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional
2. Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Otonomi Daerah jo. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Otonomi Daerah.
3. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2008 Tentang Guru
4. Peraturan Pemerintah No. 53 Tahun 2010 tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil
5. Peraturan Pemerintah Nomor : 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standart Pendidikan Nasional
6. Peraturan Daerah Kab. Bantul No. 13 Tahun 2012 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan

M e m u t u s k a n :

Menetapkan :

- P e r t a m a : Menugaskan Guru/Staf/PNS seperti tercantum dalam lampiran, sebagai staf Kepala Sekolah.
- K e d u a : Tugas, kewajiban, tanggungjawab, dan kewenangannya sesuai dengan rincian tugas yang telah dirumuskan dalam struktur organisasi sekolah.
- K e t i g a : Biaya yang timbul atas keputusan ini dibenankan pada APBN/APBD/APBS dan atau Anggaran lain yang relevan
- K e e m p a t : Keputusan ini berlaku sejak 02 Januari 2014 sampai dengan 31 Desember 2016 dan atau diadakannya Manajemen Review
- K e l i m a : Apabila dalam keputusan ini terdapat kekeliruan akan diadakan perubahan seperlunya.

Bantul, 21 Desember 2013
SMK N 3 Kasihan (SMSR YOGYAKARTA)
Kepala Sekolah


Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP. 195804061986031013

Tembusan Dikirim Yth :

1. Kepala Dinas Dikmenof Kab. Bantul
2. Kabid Dikmenjur Dinas Dikmenof Kab. Bantul
3. Ketua Dewan Sekolah SMK N 3 Kasihan
4. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL
SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
(SMSR YOGYAKARTA)



Jl. PG. Madukismo (Bugisan) Yogyakarta 55182, TELP./FAX. (0274) 374947
E-mail : smsr_jogja@yahoo.com Web Site : www.smsr-jogja.sch.id

KEPUTUSAN

KEPALA SMKN 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)

Nomor : / I 13.2 / SMK 3 / KP / 2014

Tentang

ROTASI TUGAS STAF TATA USAHA

- Menimbang : a. Bahwa dikarenakan kurangnya staf / tenaga pelaksana teknis serta untuk efisiensi dan mengefektifkan kerja dan kinerja Staf TU, maka diperlukan Rotasi ketugasan
b. Bahwa pelaksanaan Rotasi Ketugasan Staf perlu disesuaikan dengan SMM ISO 9001 : 2008 dan prinsip " The right man on the right place "
c. Bahwa nama-nama yang tersusun dalam daftar Rotasi Staf, dipandang telah memiliki kapabilitas dan loyalitas untuk melaksanakan tugas.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional
2. Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Otonomi Daerah jo. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Otonomi Daerah.
3. Peraturan Pemerintah No. 53 Tahun 2010 tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil
4. Peraturan Pemerintah Nomor : 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standart Pendidikan Nasional
5. Peraturan Daerah Kab. Bantul No. 13 Tahun 2012 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan

M e m u t u s k a n :

- Menetapkan :
- P e r t a m a : Nama-nama tersebut dalam lampiran keputusan ini dialihtugaskan, terhitung mulai tanggal 01 Februari 2014 hingga waktu yang akan ditetapkan kemudian,
- K e d u a : Tugas, kewajiban, tanggungjawab, dan kewenangannya sesuai dengan rincian tugas yang telah dirumuskan dalam struktur organisasi sekolah.
- K e t i g a : Biaya yang timbul atas keputusan ini dibebankan pada APBN/APBD/APBS dan atau Anggaran lain yang relevan
- K e e m p a t : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan apabila ada kekeliruan dikemudian hari, akan diperbaiki seperlunya
- K e l i m a : Lampiran Surat Keputusan ini merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebaik-baiknya.

Bantul, 30 Januari 2014

SMK N 3 Kasihan (SMSR YOGYAKARTA)
Kepala Sekolah

Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.

NIP. 195804061986031013

Tembusan Dikirim Yth :

1. Kepala Dinas Dikmenof Kab. Bantul
2. Kabid Dikmenjur Dinas Dikmenof Kab. Bantul
3. Ketua Dewan Sekolah SMK N 3 Kasihan
4. Arsip

LAMPIRAN : SURAT KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
 Nomor : 186 / I.13.2 / SMK3 / KP / 2013
 Tanggal : 21 Desember 2013
 Tentang : Susunan Personalia Struktur Organisasi Sekolah Periode 2014-2016

No	Nama dan NIP	Tempat/Tanggal Lahir	Pangkat/Golongan	Jabatan dalam Struktur
1.	MARSIDIK, SPd. 198210032010011014	Bantul, 03 – 10 – 1982	Penata Muda Tk. I./III b	QMR/WMM
2.	Dra. ENDANG RETNO MULATSIH 196012311994122004	Kulon Progo, 31 – 12 - 1960	Pembina Tk. I / IV b	Sekretaris Kepala Sekolah
3.	SIHONO, SPd. 196807141995121003	Sleman, 14 – 07 - 1968	Pembina / IV a	WK-1 Bidang Kurikulum
4.	EKO SUPRAPTO, SPd. 196912281997021003	Sampang, 28 – 11 – 1969	Pembina / IV a	WK-2 Bidang Kesiswaan
5.	SLAMET SUKAMTO, SPd. 196611131991031008	Yogyakarta, 13 – 11 - 1966	Pembina / IV a	WK 3 Bidang Sarana Prasarana
6.	SURANTO, SPd. MSn. 196903262005011004	Demak, 26-03-1969	Penata Tk. I / III d	WK 4 Bidang HUMAS
7.	H. JUMARNO 196006071982031013	Bantul, 07 – 06 - 1960	Penata / III c	Kepala Tata Usaha
8.	SUBANDI, SPd 196406271990031003	Yogyakarta, 27 – 06 - 1964	Pembina / IV a	Ketua Kompetensi Keahlian Seni Lukis
9.	HARYONO, S.Sn. 196702161996011011	Bantul, 16 – 02 - 1967	Pembina / IV a.	Ketua Kompetensi Keahlian Seni Patung
10.	MUHAMMAD ZUMARUDIN, S.Pd. 196408111989021004	Kulon Progo, 11 – 08 - 1964	Penata Tk. I / III d	Ketua Kompetensi Keahlian DKV
11.	FITRI SETIYANINGSIH, SST 198506262011012006	Klaten, 26 – 06 - 1985	Penata Muda / III a	Ketua Kompetensi Keahlian Animasi
12.	Drs. Y. BAMBANG WASKITONYOTO 196503161992031011	Klaten, 16-03-1965	Pembina / IV a	Ketua Kompetensi Keahlian Desain dan Produksi Kria Kayu
13.	Drs. MULYANA 196006101994021001	Sleman, 10 - 06 - 1960	Pembina / IV a	Ketua Kompetensi Keahlian Desain dan Produksi Kria Keramik
14.	Dra. Hj. V DWI HENING JAYANTI 196106091989012002	Klaten 09 – 06 - 1961	Pembina Tk. I / IV b	Ketua Kompetensi Keahlian Desain dan Produksi Kria Tekstil
15.	Dra. IRAWATI 196501202007012005	Yogyakarta, 20 – 01 - 1965	Penata / III c	Sekretaris WK 1 Bidang Kurikulum
16.	MURNIWATI, SPd 196912062007012019	Bantul, 06 – 12 - 1969	Penata / III c.	Sekretaris WK 2 Bidang Kesiswaan
17.	TRI RETNI ZUNIARSIH, SPd 197206232008012007	Kulon Progo, 23 – 06 - 1972	Penata Muda Tk. I / III b.	Sekretaris WK 3 Bidang Sarana Prasarana

18.	SUCI HANDAYANI , SPd. 197709132009032002	Yogyakarta, 13 – 09 - 1977	Penata Muda Tk. I / III b	Sekretaris WK 4 Bidang Humas
19.	ARIS WIDYASMARA, SSn. 197703292010011006	Sleman, 29 – 03 - 1977	Penata Muda Tk. I / III b	Binpro Pengembangan Kurikulum
20.	MUSLIM, S.Pd.I 197905102009031012	Magetan, 10 Mei 1979	Penata Muda Tk. I / III b	Binpro Ketertiban KBM
21.	SURAHNO, S.Pd. 196705181988041001	Bantul, 18 – 05 - 1967	Pembina / IV a.	Koordinator Guru Normatif dan Adaptif (KGNA)
22.	NUZULA NUR ZENI , SIP PTT	Sleman, 27 Maret 1985	PTT	Kepala Perpustakaan
23.	Drs. NURUL WACHID 195810151986031007	Kulonprogo, 15 – 10 – 1958	Pembina / IVa	Binpro BP / BK
24.	MARSIDIK, SPd. 198210032010011014	Bantul, 03 – 10 – 1982	Penata Muda Tk. I./III b	Binpro OSIS dan Ekstrakurikuler
25.	Drs. SRI WIDODO 196301021992031007	Gunungkidul, 02 – 01 - 1963	Pembina / IV a	Pokja STP2K
26.	PARJONO, B.A. 195808201986021003	Sleman, 20-08-1958	Pembina / IV a	Pokja PBB / Upacara
27.	SRI SUHARYANTI , S.Ag 195707241984032004	Kulon Progo, 24 – 07 - 1957	Pembina / IV a	Pokja Imtaq Islam
28.	Ign. SUHARYANTI , S.Ag. 196307131990032001	Yogyakarta, 13-07-1963	Pembina / IV a	Pokja Imtaq Nasrani
29.	PURWANTI, SPd. 197504232006042012	Bantul, 23 – 04 - 1975	Penata / III c	Pokja UKS
30.	SUNARDI , S.Pd. 196505251990031012	Kulonprogo, 15 – 05 – 1965	Pembina / IV a	Binpro Fasilitas
31.	Drs. RIYANTO RUSWANDOKO 196608121996011001	Magetan, 12 – 08 – 1966	Penata Tk I / III d	Binpro PLH
32.	SUPANTONO, SPd., MDs 196404181989031007	Yogyakarta, 18-04-1964	Pembina / IV a.	Binpro Sumber Daya Manusia (SDM)
33.	Drs. MUHAMMAD ARSYAD 196605171994021001	Ujung Pandang, 17-05-1966	Pembina / IV a	Binpro Logistik
34.	DJAROT WAHYU SASONGKO, SSn. 19810530 201001 1 011	Semarang, 30-05-1981	Penata Muda Tk. I / III b.	Binpro Publikasi dan Dokumentasi
35.	Drs. MUHAJIRIN 196111101994031006	Ponorogo, 10 – 11 - 1961	Pembina / IV a.	Binpro Bursa Kerja Khusus (BKK)
36.	SUPARNA , S.Pd. 196404261996021001	Sleman, 26 – 04 – 1964	Pembina / IV a.	Binpro Pameran, Museum/Gallery

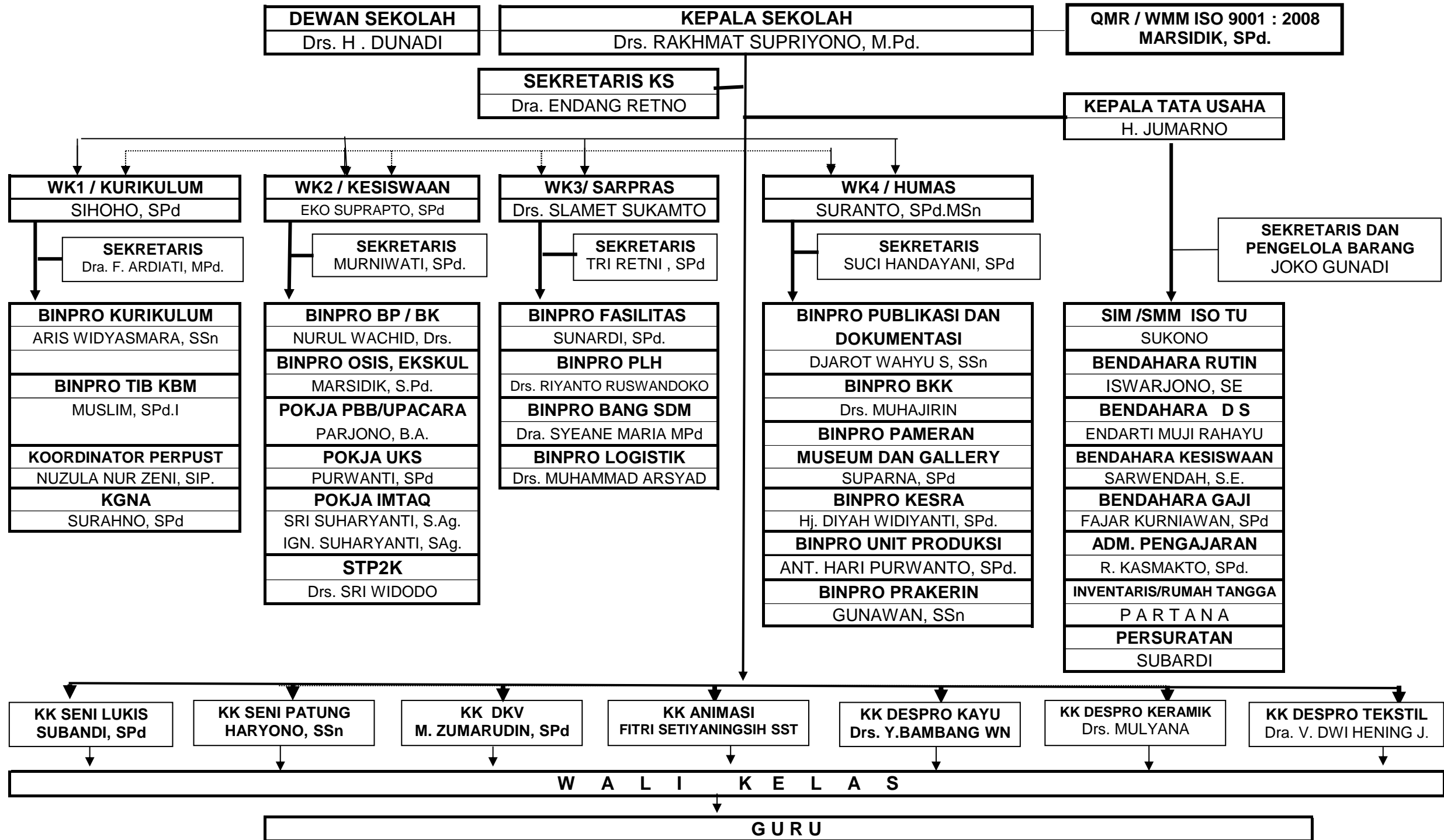
37.	DIYAH WIDIYANTI, BA., SPd. 195508151984032003	Palembang, 15 – 08 – 1955	Pembina / IV a	Binpro Kesra
38.	ANTONIUS HARI PURWANTO,SPd. 196202091989031009	Balikpapan, 09 – 02 - 1962	Pembina / IV a.	Binpro Bisnis Center / Unit Produksi
39.	GUNAWAN, SSn. 198208142010011038	Wonogiri, 14 – 08 - 1982	Penata Muda / III a.	Binpro Praktik Kerja Industri (Prakerin)
40.	SADONO, SPd. 19620712 198703 1 012	Bantul, 12-07-1962	Pembina / IV a	Kepala Laboratorium Bahasa
41.	JOKO GUNADI 196202021990031013	Jakarta, 02-00-1962	Penata Muda Tk. I / III b	Sekretaris TU dan Pengelola Barang
42.	SUKONO 196702191989031007	Jakarta, 19 – 02 - 1967	Penata Muda Tk. I / III b	SIM / WMM ISO 9001 : 2008 Tata Usaha
43.	ISWARJONO, S.E. 196601171986031005	Bantul, 12-07-1962	Penata / III c	Keuangan dan Bendahara Rutin
45.	ENDARTI MUJI RAHAYU 196605271986022003	Yogyakarta, 27 – 05 - 1966	Penata Muda Tk. I / III b	Bendahara Dewan Sekolah
46.	SARWENDAH, S.E. 196608141986022003	Yogyakarta, 14 – 08 - 1966	Penata / III c	Bendahara Kesiswaan
47.	FAJAR KURNIAWAN, SPd 196706211989031006	Yogyakarta, 21 – 06 - 1967	Pengatur / II c	Bendahara Gaji
48.	PARTANA 196204031989031011	Bantul, 03 – 04 - 1962	Pengatur / II c	Rumah Tangga dan Pengurus Barang
49.	R. KASMAKTO, SPd 196910181989121003	Bantul, 18 – 10 - 1969	Pengatur Tk. I / II d	Administrasi Kesiswaan dan Pengajaran
50.	SUBARDI 196201011982031017	Yogyakarta, 01 – 01 - 1962	Pengatur Tk. I / II d	Persuratan

Bantul, 21 Desember 2013
Kepala Sekolah,


Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, MPd.
NIP. 195804061986031013



STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH SMK N. 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)
PERIODE 2014 - 2016



**DAFTAR NOMINATIF TENAGA PENDIDIK PNS SMK NEGERI 3 KASHIHAN BANTUL
KEADAAN BULAN JULI 2014**

No	Nama	NIP	Pangkat/Gol/Ruang	Jabatan	TMT KP Terakhir	TMT Jabatan Terakhir	IJAZAH			Tugas Mengajar	Jml Jam/ Minggu	Sertifikasi		Ditempat Lain sebutkan	
							di SK	Tahun	Jurusan			Sudah Th.	Belum		
1	RAKHMAT SUPRIYONO, Drs., M.Pd.	195804061986031013	Pembina Utama Muda / IV c.	Guru Utama/Kep Sek	10/1/2009	1-Jul-12	S-2	2001	Seni Rupa	DKV	6/Kasek	2008			
2	HARTONO, Drs.	195508311984031002	Pembina Tk. I / IV / b.	Guru Madya	10/16/2012	10/1/2012	S-1	1982	Seni Rupa	Lukis	24	2008			
3	V. DWIHENING JAYANTI, Dra	196108091089012002	Pembina Tk. I / IV / b.	Guru Madya	4/1/2013	4/1/2013	S-1	2007	Kria	Kria Kayu	24	2009			
4	ENDANG RETNO MULATSIH, Dra.	196012311994122004	Pembina Tk. I / IV / b.	Guru Madya	01/04/2013	01/04/2013	S-1	1986	P. Seni Rupa	Lukis	24	2009			
5	AGUS SUPARTOMO, Drs.	195503061980031003	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/1999	4/1/1999	S-1	1984	Seni Rupa	DKV	24	2008			
6	AHMAD SHOLICHIN, Drs.	195806111982031010	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2000	10/1/2000	S-1	1984	BP/BK	BP/BK	24	2008			
7	SADONO, S.Pd.	196207121987031012	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2005	4/1/2005	S-1	1995	Bhs.Ing	Bhs. Inggris	24	2009			
8	MUJINEM, S.Pd.	196004141987032005	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2004	4/1/2004	S-1	1998	PKn.	PKn.	26	2009			
9	Dra. SRI LESTARI BUDI RAHAYU	195907091985032003	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2000	4/1/2000	S-1	1983	Pend PKK	BP/BK	24	2009			
10	NURUL WACHID, Drs.	195810151986031007	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2005	10/1/2005	S-1	1988	Kur Tek Pend	BP/BK	24	2009			
11	MULYANA, Drs.	196006101994021001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2005	10/1/2005	S-1	1987	Seni Rupa	Keramik	24	2009			
12	MURYADI, S.Pd.	196009071989021001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2005	10/1/2005	S-1	2002	Seni Rupa	DKV	24	2009			
13	MUHAMMAD ARSYAD, Drs.	196605171994021001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2005	10/1/2005	S-1	1993	Pend Seni Rupa	Kria Kayu	24	2009			
14	HERLINA ESTIKANINGRUM, Dra.	196210131994032002	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2004	4/1/2004	S-1	1986	Bhs.Ind.	Bhs. Ind.	24	2009			
15	SUGIYONO, S.Pd.	195710101984031009	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2004	4/1/2004	S-1	1996	Bhs. Inggris	Bhs. Inggris	25	2009	-		
16	MUHAJIRIN, Drs.	196111101994031006	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2006	10/1/2006	S-1	1993	Seni Patung	Patung	24	2009			
17	SUBANDI, S.Pd.	196406271990031003	Pembina / IV / a	Guru Madya	1/1/2006	1/1/2006	S-1	2002	Seni Rupa	Lukis	24	2009			
18	SURAHNO, S.Pd.	196705181988041001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2006	10/1/2006	S-1	2000	Matematika	Matematika	24	2010			
19	ENING SULASTRI, S.Pd.	196909261996012001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2006	10/1/2006	S-1	1994	Seni Rupa	Keramik	24	2010			
20	PARJONO, BA	195808201986021003	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2006	10/1/2006	S-1	1982	Samud	Penjas	Penjaskes	24	2010		
21	ANTONIUS HARI PURWANTO, S.Pd.	196202091989031009	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2008	10/1/2008	S-1	2006	PendSeni Rupa	Patung	24	2009			
22	SRI WIDODO, Drs.	196301021992031007	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2008	10/1/2008	S-1	1991	Kria Kayu	Kria Kayu	24	2010	-		
23	Y. BAMBANG WASKITONYOTO, Drs.	196503161992031011	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2008	10/1/2008	S-1	1990	SR dan Desain	Kria Kayu	24	2010	-		
24	SLAMET SUKAMTO, S.Pd.	196611131991031008	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2008	10/1/2008	S-1	1990	Kria kayu	Kria Kayu	24	2010	-		
25	SRI SUHARYANTI, S.Ag.	195707241984032004	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2008	4/1/2008	S-1	2000	P A I	PAI	24	2010	-		
26	DIYAH WIDIYANTI, S.Pd.	195508151984032003	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2009	4/1/2009	S-1	2002	Seni Rupa	Gb. Bentuk	24	2010	-		
27	TRI SURANTONO, Drs.	196306151994031005	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2009	4/1/2009	S-1	1988	Seni Rupa	Lukis	24	2009	-		
28	HERU SUSANTO, Drs.	196604291995031001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-1	1991	Kriya Seni	Kria Kayu	24	2010	-		
29	SUPARNA, S.Pd.	196401261990031006	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2010	4/1/2010	S-1	2002	Seni Rupa	DKV	24	2010	-		
30	HARYONO, S.Sn.	196702161996011001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-1	1994	Seni Murni	Patung	24	2010	-		
31	SIHONO, S.Pd.	196807141995121003	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/10/2010	10/10/2010	S-1	1994	Seni Rupa	DKV/Lukis	24	2010	-		
32	EKO SUPRAPTO, S.Pd.	196912281997021003	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2010	4/1/2010	S-1	1994	Pend. Bhs.Ind	Bhs. Ind.	24	2010	-		
33	BODI TRISYANTO, S.Pd.	195809121984031009	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-1	1998	Seni Rupa	Animasi	24	2010	-		
34	SUPANTONO, S.Pd., MDS.	196404181989031007	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-2	2006	Seni Rupa	Lukis	24	2009	-		
35	SUNARDI, S.Pd.	196505251990031012	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-1	2002	Seni Rupa	Seni Rupa DKV	24	2010	-		
36	SUHARMANDI, S.Pd.	195511271986031008	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2011	4/1/2011	S-1	19999	Seni Rupa Desain	Lukis	24	2008	-		

35	SUNARDI, S.Pd.	196505251990031012	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2010	10/1/2010	S-1	2002	Seni Rupa	Seni Rupa DKV	24	2010	-	
36	SUHARMANDI, S.Pd.	195511271986031008	Pembina / IV / a	Guru Madya	4/1/2011	4/1/2011	S-1	1999	Seni Rupa Desain	Lukis	24	2008	-	
37	Ign. SUHARYANTI, S.Ag.	196307131990032001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2012	10/1/2012	S-1	2007	P A K	PAK	24	2010	-	
38	Y. F. ARDIATI, Dra., M.Pd.	196308212000032001	Pembina / IV / a	Guru Madya	10/1/2012	10/1/2012	S-2	2009	Men Penddkn	IPA	24	2010	-	
39	SUBAKIR, S.Pd.	196001021990031006	Pembina / IV / a	Guru Muda	10/1/2005	10/1/2005	S-1	2002	Seni Rupa	Keramik	24	2010	-	
40	BAMBANG TRIYOGO UTOMO, Drs.	196110311996021001	Pembina / IV / a	Guru Muda	4/1/2006	4/1/2006	S-1	1995	Seni Rupa	DKV	24	2010	-	
41	HARTANA, S.Sn.	196107191996011001	Pembina / IV / a	Guru Muda	4/1/2006	4/1/2006	S-1	1994	Seni Rupa Murni	Lukis	24	2010	-	
42	MUHAMMAD ZUMARUDIN, S.Pd.	1964081119890210004	Penata Tk. I / III d	Guru Muda	10/1/2003	10/1/2003	S-1	2002	Seni Rupa	DKV	24	2010	-	
43	RIYANTO RUSWANDOKO, Drs.	196608121996011001	Penata Tk. I / III d	Guru Muda	4/1/2004	4/1/2004	S-1	1995	Seni Rupa	Lukis	24	2010	-	
44	SURANTO, S.Pd., M.Sn.	196903262005011004	Penata Tk. I / III d	Guru Muda	10/1/2012	10/1/2010	S-2	2006	Penciptaan Seni	Animasi / KKPI	24	2010	-	
45	ENDAR PUJIASTI	196511242005012003	Penata Tk. I III d.	Guru Muda	4/1/2013	4/1/2013	S-1	1992	Matematika	Matematika	24			
46	PURWANTI, S.Pd.	197504232006042012	Penata III / c.	Guru Muda	01/04/2013	01/04/2013	S-1	1999	PPKn	PPKn/Wira usaha	26	2010		
47	SITI WARNIATI, Dra.	196405112007012003	Penata III / c.	Guru Muda	01/04/2013	01/04/2013	S-1	1993	Matematika	Matematika	24		Belum	
48	IRAWATI, Dra.	196501202007012005	Penata III / c.	Guru Muda	01/04/2013	01/04/2013	S-1	1989	IPS/Sejarah	IPS	26	2011		
49	ZENI HERNAWATI, S.Pd.	197301212006042017	Penata III / c.	Guru Muda	10/1/2012	10/1/2012	S-1	1997	Matematika	Matematika	24	2011		
50	MURNIWATI, S.Pd.	196912062007012019	Penata III / c.	Guru Muda	4/1/2013	4/1/2013	S-1	2007	IPA Kimia	IPA	24	2011		
51	EKO HARYONO, S.Pd.	197107192006041007	Penata III / c.	Guru Pertama	01/10/2012	01/10/2012	S-1	1997	Seni Rupa	Lukis	24	-	Belum	
52	TRI RETNI ZUNIARSIH, SPd.	197206232008012007	Penata Muda Tk I / III b	Guru Pertama	01/04/2012	01/04/2012	S-1	1999	Bhs. Inggris	Bhs. Inggris	24	-	Belum	
53	CANDRA SURAINAWA, SSn.	197402072009031002	Penata Muda Tk I III / b.	Guru Pertama	4/1/2013	4/1/2013	S-1	2006	Seni Murni	DKV/Grafis Seni	24	-	Belum	
54	NINA TRI DANIATI, SPd.	198402222009032003	Penata Muda Tk I / III b	Guru Pertama	10/1/2012	10/1/2012	S-1	2007	Seni Rupa	DKV/ Animasi	24	-	Belum	
55	SURAHYO, SPd.	196610102007011018	Penata Muda Tk I / III b	Guru Pertama	4/1/2011	4/1/2011	S-1	1997	P. Ekonomi	Kewirausahaan	16		Belum	SMK Binawiyata
56	SUCI HANDAYANI, SPd	197709132009032002	Penata Muda Tk I / III b	Guru Pertama	4/1/2012	4/1/2012	S-1	2001	Bhs. Inggris	Bhs. Inggris	24		Belum	
57	MUSLIM, SPd.I	197905102009031012	Penata Muda Tk I / III b	Guru Pertama	10/1/2012	10/1/2012	S-1	2007	PAI	PAI	24	-	Belum	
58	ARIS WIDYASMARA, S.Sn.	197703292010011006	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	4/1/2012	4/1/2012	S-1	2004	Kria Seni	Kria Keramik	24	-	Belum	
59	DJAROT WAHYU SASONGKO, SSn.	198105302010011011	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	1/1/2012	1/1/2012	S-1	2007	DKV	DKV	24	-	Belum	
60	MARSIDIK, S.Pd.	198210032010011014	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	4/1/2012	4/1/2012	S-1	2006	Pend Seni Kerj	Kria Kayu	24	-	Belum	
61	ENI WINDARTI, S.Sn.	198504172011012004	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	1/1/2013	1/1/2013	S-1	2008	Seni Rupa	Seni Rupa	24		Belum	
62	FITRI SETYANINGSIH, S.S.T.	198506262011012006	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	1/1/2013	1/1/2013	S-1	2010	Animasi	Animasi	24		Belum	
63	GUNAWAN, S.Sn.	198208142010011038	Penata Muda III / a.	Guru Pertama	1/1/2013	1/1/2013	S-1	2006	DKV	DKV	24		Belum	

Bantul, 31 Juli 2014
Kepala Sekolah,

Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP. 196804061986031013



**DAFTAR NOMINATIF TENAGA PENDIDIK NON PNS SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
KEADAAN BULAN APRIL 2014**

No	Nama	Tempat, Tgl Lahir	GTJ / GTT	No. & Tgl SK Pertama	No. & Tgl SK Terakhir	IJAZAH			Tugas Mengajar	Jml Jam/ Minggu	Sertifikasi		Ditempat Lain sebutkan
						Jenjang	Tahun	Jurusan			Sudah Th.	Belum	
1	ANESIA SURYA, S. Pd.	Yogyakarta, 15/12/1978	GTT	077.A/I.13.2/SMK3/KP/2003, 17 /07/ 2003	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	S-1	2001	Penjas	Penjaskes	18	-	Belum	SDN Bibis
2	RONI PURWONO, Dip. An.	Gunung Kidul, 05/09/1986	GTT	098.B/I.13.2/SMK3/KP/2010, 01/07/2010	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	D-4	2011	Animasi	Animasi	16	-	Belum	
3	GIRILUHITA RETNO CAHYANI, S.Sn.	Wonogiri, 21/04/1975	GTT	069.C/I.13.2/SMK3/KP/2004, 05/07/2004	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	S-1	1999	Seni Rupa	Dekorasi	24	-	Belum	
4	ERFINA CAHYANI, S.Pd.	Magelang, 01/09/1988	GTT	001.C/I.13.2/SMK3/KP/2010, 02/01/2010	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	S-1	2011	Bhs. Jawa	Bhs. Jawa	16	-	Belum	
5	SURAYAH NUR LAELA, SPd.	Yogyakarta, 29/05/1974	GTJ	001.C/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02/01/2012	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	S-1	2001	Seni Rupa	Pendp Inklus	12	2011		SLB Yogyakarta




Bantul, 30 APRIL 2014
Kepala Sekolah,


Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP. 195804061986031013

**DAFTAR NOMINATIF TENAGA KEPENDIDIKAN PNS SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
KEADAAN BULAN APRIL 2014**

No	Nama	NIP	Pangkat/Gol/Ruang	Jabatan	TMT KP Terakhir	TMT Jabatan Terakhir	IJAZAH			Tugas Pokok Sebagai	Keterangan
							di SK	Tahun	Jurusan		
1	H. JUMARNO	196006071982031013	Penata / III c.	Kepala TU	01-10-2012	10-Juli-2012	SMEA	1979	Tata Usaha	Kepala Tata Usaha	
2	AGUS WIRANTYO, S.Pd.	196204211984031010	Penata Tk. I / III d	Staf TU	01-10-2009	01-10-2009	S-1	1995	IPS Ekonomi	Staf Perpustakaan	
3	SARWENDAH, S.E.	196608141986022003	Penata / III c.	Staf TU	01-10-2012	01-10-2012	S-1	2012	Ekonomi Manajemen	Bendahara Kegiatan Siswa	
4	ENDARTI MUJI RAHAYU	196605271986022003	Penata Muda Tk. I / III b	Staf TU	01-04-2006	01-04-2006	SMA	1984	IPA	Bendahara Dewan Sekolah	
5	SUKONO	196702191989031007	Penata Muda Tk. I / III b	Staf TU	01-10-2009	01-10-2009	SMEA	1985	Akutansi	SIM	
6	JOKO GUNADI	196202021990031013	Penata Muda Tk. I / III b	Staf TU	01-10-2010	01-10-2010	SMA	1983	IPS	Kepegawaian dan Sarpras	
7	ISWARDJONO, S.E.	196601171986031005	Penata Muda Tk. I / III b	Staf TU	01-10-2009	01-10-2009	SMA	1989	IPS	Bendahara Rotin	
8	SUBARDI	196201011982031017	Pengatur Tk. I / II d	Staf TU	01-04-2010	01-04-2010	Paket C	2003	IPS	Persuratan, Caraka	
9	SUYADI	196209051982031005	Pengatur Tk. I / II d	Staf TU	01-10-2011	01-10-2011	Paket C	2004	IPS	Petugas Studio Seni Lukis	
10	PARTANA	196204031989031011	Pengatur Tk. I / II d	Staf TU	01-04-2013	01-04-2013	STM	1981	Listrik	Rumah Tangga, Pengurus Barang	
11	FAJAR KURNIAWAN	196706211989031006	Pengatur / II c	Staf TU	01-04-2013	01-04-2013	MAN	1987	IPS	Bendahara Gaji dan Petugas Gd. D	
12	BUYONO	196505041989031010	Pengatur / II c	Staf TU	01-04-2013	01-04-2013	Paket C	2004	IPS	Petugas Gedung Teori Praktik 2 Lantai	
13	TRESNO WIDODO	196801121989031005	Pengatur / II c	Staf TU	01-04-2013	01-04-2013	Paket C	2003	IPS	Petugas Studio Keramik dan Batik	
14	ARIS SUPANTO	196405281989031007	Pengatur Muda Tk. I / II b	Staf TU	01-04-2009	01-04-2009	Paket B	2004		Penjaga Sekolah dan Kebersihan Lingk	

Bantul, 30 APRIL 2014
Kepala Sekolah,


Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP. 195804061986031013



**DAFTAR NOMINATIF TENAGA KEPENDIDIKAN NON PNS SMK NEGERI 3 KASIHAN BANTUL
KEADAAN BULAN APRIL 2014**

No	Nama	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	PTY/PTT	No.&Tnggal Pertama	No.&Tnggal Terakhir	IJAZAH			Tugas Pokok Sebagai	Keterangan
							Jenjang	Tahun	Jurusan		
1	BUDI SANTOSA	Sleman	6/12/1967	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	STM	1986	Mesin	Petugas Parkir	
2	BUDIYONO	Bantul	01/03/1967	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMP	1982		Petugas Gedung Praktik C / Logistik	
3	DWI SUHARYANTO	Yogyakarta	3/24/1969	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMP	1984		Petugas Studio Patung dan DKV	
4	M A R J U D I	Kulonprogo	09/03/1956	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMP	1971		SATPAM	
5	P R I Y A N T O	Sleman	3/26/1967	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	STM	1986	Listrik	Petugas Studio Kriya Kayu	
6	SUDARMONO	Bantul	12/10/1969	PTT	058/I.13.2/SMSR.01/C/1990, 16 Juli 1990	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMA	1988	IPS	Penjaga Malam	
7	MUHAMAD ZAINAL WAHYUDI	Bantul	11/20/1957	PTT	071/I.13.2/SMSR/01/C/1993, 02 Januari 1993	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMSR	1979	Vokasional Patung	Petugas Parkir dan Lingkungan	
8	YUSUF ISMAIL	Manokwari	2/13/1971	PTT	129.A2/I.13.2/SMK3/KP/2000, 02 Januari 2000	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMA	1989	IPS	SATPAM	
9	BAMBANG SULAKSONO	Yogyakarta	4/13/1972	PTT	122.B/I.13.2/smk3/kp/2008, 28/07/2008	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	SMA	1990	IPS	Penjaga Malam	
10	NUZULA NURZENI , SIP.	Sleman	3/27/1985	PTT	054/I.13.2/smk3/kp/2008, 01/04/2010	001.F/I.13.2/SMK3/KP/2013, 02 /01/2013	S-1	2009	Ilmu Perpustakaan	Petugas Perpustakaan	

Bantul, 30 APRIL 2014
Kepala Sekolah,
SMK 3 KASIHAN
Drs. RAKHMAT SUPRIYONO, M.Pd.
NIP. 195804061986031013



KARTU BIMBINGAN PPL

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

F04
UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK N 3 KASIHAN BANTUL (SMSR YOGYAKARTA)
Alamat Sekolah : Jl PG MADUKISMO Fax./ Telp. Sekolah :
Nama DPL PPL : DESSY IRMAWATI, M.T
Prodi / Fakultas DPL PPL : PEND TEKNIK INFORMATIKA / TEKNIK
Jumlah Mahasiswa PPL : 2

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL
1	18 Agust 2014	2	Penjelasan Program Kerja PPL		
2.	25 August 2014	2	Penjelasan Beban Mengajar		
3.	1 sept 2014	2	Pengarahan pembuatan RPR		
4.	8 Sept 2014	2	Pembuatan Laporan PPL		

PERHATIAN :

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

Mengetahui,
Kepala Sekolah / Lembaga

Dr. Rokhmah Supriyanto, M.Pd

Bantul 25 September 2014
Mhs PPL Prodi PT. Informatika

R. Guruh Pamungkas

DOKUMENTASI KEGIATAN



Menjaga Piket



Suasana kelas ketika KBM praktik berlangsung di laboratorium



Suasana kelas ketika KBM praktik berlangsung di laboratorium



Suasana ketika sedang mengajar di laboratorium



Suasana ketika sedang mengajar di laboratorium dengan materi *Augmented Realty*



Foto bersama guru dan siswa Kelas XI Animasi