

LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
(PPL)

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 SEWON

Jl. Parangtritis Km 7, Sewon, Bantul

Dosen Pembimbing Lapangan: Suyoso, M.Si



Disusun oleh:

WAHYU NURHIDAYAT

NIM 13206241043

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa PPL Universitas Negeri Yogyakarta menyatakan bahwa mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016 telah melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Semester Khusus Tahun Akademik 2015/2016 di SMK NEGERI 2 SEWON, Jalan Parangtritis, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55187:

Disusun oleh:

WAHYU NURHIDAYAT

NIM 13206241043

Fakultas Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa

Sebagai pertanggungjawaban telah saya susun laporan PPL Semester Khusus Tahun Akademik 2015/2016 di SMK Negeri 2 Sewon.

Yogyakarta, 26 September 2016

Mengesahkan

Dosen Pembimbing Lapangan

Suyoso, M.Si.
NIP. 19530610 198203 1003

Guru Pembimbing PPL

Ruli Nandra, S.Sn.
NIP.197907232009031003

Dosen Pembimbing

Eni Puji Astuti, M.Sn.
NIP. 19780102 200212 2 004

Koordinator PPL SMK N 2

Sewon

Damar Budianto, S.Pd.
NIP. 19750607200501 1010

Mengetahui,

Kepala SMK N 2 Sewon

Drs. Pii Kusharbugiadi, M.T.
NIP. 19640115 198903 1 013

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) UNY di SMK Negeri 2 Sewon, Jl. Parangtritis, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55186 dengan baik serta dapat menyelesaikan laporan PPL ini. Laporan PPL ini dibuat berdasarkan data hasil pelaksanaan program-program PPL yang terkumpul selama berada di lokasi PPL setelah sebelumnya melalui tahap observasi.

Laporan ini disusun sebagai pertanggungjawaban pelaksanaan program-program PPL semester khusus tahun akademik 2015/2016 yang dilaksanakan mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Laporan ini merupakan informasi tertulis yang berisi tentang uraian program PPL.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, laporan ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd.,M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin pelaksanaan PPL.
2. Tim PPL UNY dari Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (LPPMP) yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti PPL.
3. Bapak Suyoso, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran selama pelaksanaan PPL.
4. Ibu Eni Puji Astuti, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing PPL yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran selama pelaksanaan PPL.
5. Bapak Drs. Pii Kusharbugiadi, M.T selaku Kepala SMK Negeri 2 Sewon yang telah memberikan ijin, kesempatan, dan masukan dalam pelaksanaan PPL.
6. Bapak Ruli Nandra, S.Sn. selaku Guru Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran selama pelaksanaan PPL.
7. Seluruh warga SMK Negeri 1 Sewon atas partisipasi dan bantuannya.
8. Rekan-rekan mahasiswa PPL UNY di SMK Negeri 1 Sewon atas bantuan, kritikan, dan saran semoga persahabatan kita akan selalu abadi.
9. Orangtua yang senantiasa memberikan dukungan bagi keberhasilan penulis.
10. Semua pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah memberikan saran, kritik, dan dorongan sehingga dapat terwujudnya laporan ini.

Semoga bantuan, bimbingan, pengarahan, serta dukungan yang telah diberikan akan menjadi amal yang baik dan akan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Kami menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan oleh kami.

Tak lupa kami sampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, seluruh warga SMK Negeri 2 Sewon apabila kami melakukan kesalahan baik yang disengaja maupun tidak disengaja selama pelaksanaan PPL. Akhir kata kami berharap semoga laporan ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 24 Agustus 2016

Penyusun,

Wahyu Nurhidayat

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Lampiran	vi
Abstrak	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL.....	5
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	9
A. Persiapan Kegiatan PPL.....	9
B. Pelaksanaan Kegiatan PPL	11
C. Jadwal mengajar dikelas	12
D. Analisis Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPL.....	17
BAB III PENUTUP	19
A. Kesimpulan	19
B. Saran	19
Daftar Pustaka	20
Lampiran	21

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu bimbingan PPL
- Lampiran 2. Matrik Program kerja individu
- Lampiran 3. Laporan Mingguan kegiatan
- Lampiran 4. Hasil Observasi Sekolah
- Lampiran 5. Hasil Observasi Kelas
- Lampiran 6. Soal Ulangan dan Materi
- Lampiran 7. Presensi dan Nilai Siswa kelas XI
- Lampiran 8. Silabus dan RPP kelas XI
- Lampiran 9. Dokumentasi
- Lampiran 10. Lain-lain

PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEMESTER KHUSUS TAHUN AKADEMIK 2015/2016
Lokasi di SMK Negeri 2 Sewon, Jl. Parangtritis,
Timbulharjo, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55186
Disusun oleh

WAHYU NURHIDAYAT

NIM 13206241043

ABSTRAK

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Yogyakarta semester khusus 2016 yang berlokasi di SMK Negeri 2 Sewon telah dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2016 sampai 15 september 2016. Kelompok PPL di lokasi ini berjumlah 14 mahasiswa yang terdiri dari 4 mahasiswa dari prodi Pendidikan Teknik Informatika, 2 mahasiswa dari prodi Pendidikan Seni Kerajinan, 2 mahasiswa dari Pendidikan Seni Rupa, 2 mahasiswa dari Prodi Pendidikan Fisika, 2 mahasiswa dari prodi Pendidikan Sejarah, 2 mahasiswa dari Pendidikan Busana..

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah program yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi mengajar mahasiswa sebagai calon guru/ pendidik/ tenaga kependidikan. Program ini merupakan mata kuliah 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa S-1 kependidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan ini memeberikan pengalaman bagi mahasiswa kependidikan yang nantinya akan menjalani profesi sebagai seorang pendidik dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi pedagogil, kepribadian, profesional, dan sosial. Selain itu, mahasiswa dapat merasakan dunia kependidikan secara langsung

Adapun hasil yang dicapai selama PPL, mahasiswa memperoleh pengalaman dan keterampilan untuk melaksanakan pembelajaran dan kegiatan manajerial di sekolah. Praktik mengajar yang dilaksanakan dapat berjalan lancar walaupun terdpat beberapa kendala. Kendala-kendala ini dapat diatasi dengan berkonsultasi dengan guru pembimbing dan terus memperbaiki diri selama proses pembelajaran. Dengan adanya PPL mahasiswa dapat melaksanakan secara langsung bagaimana menjadi guru dan menghadapi berbagai kondisi dan situasi yang ada dikelas. Mahasiswa juga berhadapan langsung dengan siswa dengan segala keragaman dan problematika yang dihadapinya. Dapat dikatakan, proses PPL mahasiswa di SMK Negeri 2 Sewon berjalan dengan lancar.

Kegiatan PPL ini memberikan manfaat yang besar bagi mahasiswa. Aplikasi ilmu selama di kmapus benar-benar diterapkan saat PPL berlangsung. Mahasiswa PPL belajar tentang manajemen kelas dan mengelolanya. Hal yang paling penting dari PPL ini adalah mahasiswa memperoleh kegiatan berharga dan juga hubungan kekeluargaan dengan siswa, guru, maupun masyarakat sekolah..

Kata KunciL: *Laporan, PPL, SMK Negeri 2 Sewon*

BAB I

PENDAHULUAN.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan mata kuliah yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi khususnya Universitas Negeri Yogyakarta ini wajib ditempuh oleh mahasiswa program S1 kependidikan dan berbobot 3 SKS. Kegiatan PPL bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran di sekolah atau lembaga, dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengenal, mempelajari, dan menghayati permasalahan sekolah atau lembaga yang terkait dengan proses pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai secara interdisipliner ke dalam pembelajaran di sekolah, klub, atau lembaga pendidikan.

Penyelenggaraan mata kuliah PPL/ Magang III mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab VI Pasal 28 Ayat 1 yang berbunyi “ Pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Penyelenggaraan PPL juga mengacu pada Undang-Undang Guru dan Dosen nomor 14 Tahun 2005, khususnya yang berkenaan dengan empat kompetensi guru, yakni: kompetensi pedagogic, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, dan kompetensi social. Sebagai dasar pengembangan program PPL mahasiswa dibimbing oleh dosen pembimbing dan guru pembimbing yang dilatih serta mempunyai kualifikasi sebagai pembimbing PPL. Mata kuliah PPL mempunyai sasaran tujuan sekolah, baik dalam kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran.

Dalam rangkaian kegiatan PPL, praktikan perlu mengetahui kondisi awal sekolah sebagai tempat berlangsungnya kegiatan PPL. Sehubungan dengan hal itu, praktikan melakukan kegiatan observasi pada tanggal 23 Maret 2016 di SMK N 2 Sewon untuk mengetahui potensi sekolah, keadaan fisik dan nonfisik sekolah, kegiatan praktik belajar mengajar yang berlangsung. Hal ini dimaksudkan untuk mempersiapkan program kegiatan yang akan dilaksanakan di SMK N 2 Sewon.

A. Analisis Situasi.

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL, seluruh peserta PPL SMK Negeri 2 Sewon harus memahami terlebih dahulu lingkungan dan kondisi dari lokasi dilaksanakannya kegiatan PPL tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, setiap peserta telah melaksanakan observasi terhadap lokasi PPL yakni SMK Negeri 2 Sewon. Observasi ini bertujuan agar peserta PPL mendapatkan gambaran fisik serta kondisi psikis yang berkaitan dengan aturan dan tata tertib yang berlaku di SMK Negeri 2 Sewon.

1. Gambaran Umum Sekolah

SMK N 2 Sewon merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Kabupaten Bantul. SMK N 2 Sewon memiliki 4 bidang jurusan, yaitu Multimedia, Kriya Tekstil, Desain Komunikasi Visual (DKV), dan jurusan baru Busana Butik. SMK N 2 Sewon terdiri atas tiga unit. Unit 1 terletak di Jalan Parangtritis KM 7 Sewon Bantul, sedangkan unit 2 dan 3 berada di Cangkinga malang, Timbulharjo, Sewon, Bantul. Untuk pusat kegiatan dan teori dilaksanakan di unit 2, sedangkan kegiatan praktik dan produksi siswa dilaksanakan di unit 1 dan 3. Jarak unit 1 menuju unit 2 dan 3 sekitar 1 km.

2. Visi dan Misi Sekolah

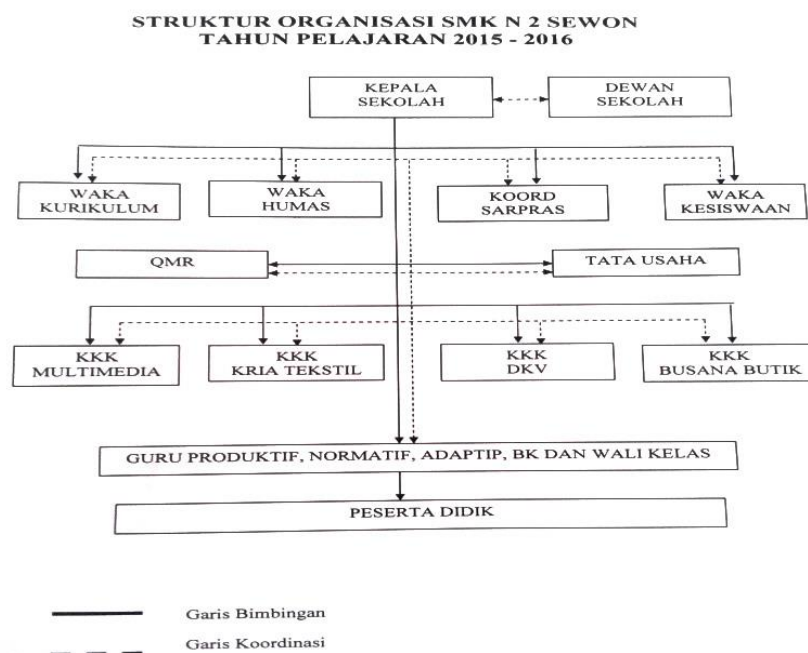
a. Visi

Menjadi SMK yang unggul, kompetitif, dan berakhlak mulia

b. Misi

- 1) Meningkatkan motivasi dan kerja nyata dalam mencapai misi sekolah
- 2) Melaksanakan pembelajaran diklat normatif, adaptif, produktif, mulok, dan pengembangan diri secara terpadu
- 3) Mengembangkan potensi psikomotorik/ skill sesuai bidang keahlian
- 4) Menumbuhkan karakter melalui keteladanan dan pembiasaan
- 5) Menumbuhkan sikap mandiri dan berjiwa wirausaha
- 6) Membina dan memupuk minat, bakat, kreativitas, dan karir
- 7) Menyelenggarakan pembinaan dan penyuluhan kepribadian dan keagamaan

3. Struktur Organisasi



4. Guru dan Karyawan

Jumlah Guru dan karyawan SMK N 2 Sewon adalah 76 orang dengan rincian: Guru PNS 33 orang, CPNS 4 orang, GTT 14 orang, PNS tambah jam 1 orang, GTT tambah jam 4 orang, TU PNS 2 orang, TU CPNS 2 orang, PTT 16 orang. Guru SMK N 2 Sewon berlatar belakang pendidikan (dalam bidangnya) dan agama yang berbeda. Karyawan meliputi: Tata Usaha, Petugas Perpustakaan, Petugas Laboratorium, Teknisi Ruang Laboratorium TIK, Karyawan Kantin, Satpam, dan Pemelihara Sekolah.

5. Siswa

Jumlah siswa SMK N 2 Sewon adalah 516 siswa terdiri dari kelas X sebanyak 210 siswa, kelas XI sebanyak 158 siswa, dan kelas XII sejumlah 148 siswa.

6. Sarana dan Prasarana Sekolah

Sarana dan prasarana yang terdapat di SMK N 2 Sewon antaralain:

a. Ruang kelas

Ruang kelas unit dua berjumlah 15 ruangan. Fasilitas yang tersedia di setiap kelas diantaranya meja, kursi, papan tulis, *whiteboard*, almari. Sistem penggunaan ruang kelas di unit dua dengan system *mobile*. Jadi penggunaan ruang kelas di unit dua oleh kelas tertentu bersifat tidak tetap.

b. Ruang Guru

Ruang guru merupakan ruang yang dipersiapkan untuk guru sebagai tempat transit ketika pergantian jam atau di waktu istirahat. Di ruang guru terdapat fasilitas seperti meja, kursi, almari, papan pengumuman, papan jadwal mata pelajaran dan tugas mengajar guru, ruang toilet, komputer, printer, dll. Meskipun ruang guru tidak terlalu luas, namun sudah cukup untuk para guru mengerjakan tugas dan pekerjaannya.

c. Ruang Kepala Sekolah

Ruang Kepala Sekolah SMK N 2 Sewon berada di unit dua. Terdiri atas dua ruang yaitu ruang tamu dan ruang kerja. Ruang tamu digunakan untuk menerima tamu dari luar sekolah, sedangkan ruang kerja digunakan sebagai ruang untuk menyelesaikan pekerjaan Kepala Sekolah. Selain itu ruang kerja juga digunakan untuk konsultasi antara Kepala Sekolah dengan seluruh pegawai sekolah.

d. Ruang Tata Usaha

Ruang Tata Usaha digunakan oleh petugas Tata Usaha dalam melaksanakan tugasnya. Tugas Tata Usaha meliputi semua administrasi meliputi kesiswaan, kepegawaian, tata

laksana kantor dan perlengkapan sekolah. Kegiatan diawasi oleh Kepala Sekolah dan dikoordinasikan dengan Wakil Kepala Sekolah urusan sarana dan prasarana.

e. Ruang perpustakaan

Perpustakaan SMK N 2 Sewon berada di unit dua, berada di dekat ruang Kepala Sekolah. Sistem pembukuan untuk Perpustakaan dan presensi masih manual. Pembukuan masih menggunakan excel dan presensi dengan menulis di buku tamu.

f. Ruang Bimbingan Konseling (BK) dan Ruang Unit Kesehatan Siswa (UKS)

Ruang Bimbingan Konseling (BK) dijadikan satu ruang dengan ruang UKS, terletak di timur ruang kelas 13, dekat dengan kamar mandi guru dan karyawan. Ruang ini dibagi menjadi dua dengan sekat tirai dan triplek.

g. Laboratorium batik dan Jahit

Ruangan ini terdapat di unit 1. Laboratorium batik dan Laboratorium jahit merupakan ruangan yang dapat digunakan untuk kegiatan praktik menjahit dan memproduksi batik oleh siswa jurusan kria tekstil. Di dalam ruang ketrampilan terdapat sarana dan prasarana berupa meja jahit untuk menunjang ketrampilan siswa dalam berkreasi, dan juga peralatan untuk membatik seperti canting dan lain-lain.

h. Laboratorium komputer

Setiap jurusan memiliki laboratorium tersendiri. Untuk laboratorium komputer terdiri atas 4 ruang yang berada di unit 1. Laboratorium ini digunakan untuk memberikan keterampilan kepada siswa dan guru dalam hal penguasaan komputer, dan untuk memberikan pelajaran pengantar ilmu komputer. Jumlah komputer yang tersedia sudah cukup banyak sehingga setiap siswa dapat mengoperasikan komputer bagiannya masing-masing. Laboratorium komputer ini juga sudah dilengkapi jaringan *internet*. Sehingga siswa dapat memanfaatkan fasilitas tersebut untuk belajar internet, download, dan lain sebagainya.

i. Tempat Ibadah

SMK Negeri 2 Sewon dalam menjalankan ibadah sholat menggunakan masjid Al-Ikhlas yang terletak disamping gedung sekolah unit 2 dan 1 mushola yang terletak di unit 1

j. Ruang kantin

Terdapat beberapa kantin baik di unit 1 maupun unit 2. Ruangan ini menjual berbagai makanan berat hingga ringan.

k. Ruang koperasi sekolah

Ruangan ini menjual berbagai kebutuhan siswa baik alat tulis seperti pulpen, buku, pensil dan lain-lain.

l. Ruang business center

Ruang ini terletak di unit 1. Di ruangan ini karya-karya siswa SMK N 2 Sewon disimpan dan ditampilkan.

m. Lapangan olahraga dan upacara

SMK Negeri 2 Sewon memiliki dua lapangan rumput di unit 2. Lapangan sebelah barat terdapat tiang net voli dan biasa digunakan untuk olahraga dan upacara bendera. Sedangkan lapangan sebelah timur sedang dalam proses pembangunan.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL/ Magang III

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) menjadi mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa program S1 kependidikan. Kegiatan ini mempunyai target masyarakat sekolah, baik dalam kegiatan mengajar dan nonmengajar. Program PPL dilakukan secara terintegrasi dan saling mendukung untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru atau tenaga kependidikan. Program-program yang dikembangkan dalam kegiatan PPL difokuskan pada komunitas sekolah. Komunitas sekolah mencakup civitas sekolah antara lain Kepala Sekolah, Guru, Karyawan, dan Siswa.

Kegiatan PPL ini dilaksanakan mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Agar pelaksanaan PPL dapat berjalan dengan baik, maka perlu adanya rancangan kegiatan baik di kampus maupun di sekolah tempat pelaksanaan PPL, antara lain:

1. Tahap Persiapan

a. Pengajaran Mikro

Pengajaran mikro (*micro teaching*) telah dilaksanakan pada semester VI. Kegiatan ini merupakan pelatihan pengajaran yang menjadi syarat yang harus dipenuhi sebelum mengambil mata kuliah PPL. Dalam kegiatan *Micro Teaching* semua ikut terlibat baik mahasiswa yang berperan sebagai murid maupun dosen pembimbing.

b. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang PPL sebelum diterjunkan di lapangan (sekolah atau lembaga). Dengan pembekalan ini diharapkan mahasiswa memperoleh pemahaman yang baik dan dapat mengimplementasikan ilmunya ke sasaran PPL. Selain itu, mahasiswa dapat memahami betul mekanisme pelaksanaan PPL. Selanjutnya, mahasiswa dapat melaksanakan PPL dengan benar dari perencanaan, pelaksanaan, refleksi dan evaluasi program kegiatan PPL.

2. Observasi Sekolah

a. Observasi Kondisi Sekolah

Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara jelas tentang dinamika kehidupan sekolah terutama yang berkaitan dengan situasi dan kondisi ditempat PPL. Adapun yang menjadi sasaran observasi adalah :

- 1) Potensi guru, karyawan dan siswa.
- 2) Hubungan sosial antara kepala sekolah, dengan guru, karyawan dan siswa.
- 3) Hubungan sosial antara sekolah dan siswa.
- 4) Kegiatan siswa pada jam pelajaran dan diluar pelajaran dengan waktu yang telah diprogram.

b. Observasi Proses Belajar Mengajar

Observasi ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman pendahuluan mengenai tugas guru khususnya yaitu tugas mengajar. Adapaun yang menjadi obyek dari observasi ini adalah :

1) Perangkat pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dipersiapkan oleh Guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas diantaranya adalah silabus, program tahunan, program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran dan perhitungan minggu efektif. Dalam hal ini mahasiswa PPL oleh guru pembimbing sekolah hanya diminta untuk menyiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, media.

2) Proses Pembelajaran

Tahap ini praktikan mengamati proses KBM yang berlangsung di lapangan atau di kelas. Adapun yang harus diamati dalam proses pembelajaran antara lain :

- a) Membuka Pelajaran
- b) Penyajian materi
- c) Metode pembelajaran
- d) Penggunaan bahasa
- e) Penggunaan waktu
- f) Gerak
- g) Cara memotivasi siswa
- h) Teknik bertanya dan menanggapi pertanyaan
- i) Teknik penguasaan kelas
- j) Penggunaan media pembelajaran
- k) Bentuk dan cara evaluasi
- l) Menutup pelajaran

3) Perilaku siswa

Dalam hal ini perilaku siswa dapat diamati pada waktu siswa di dalam dan diluar kelas.

3. Praktik Mengajar

Praktik mengajar sesuai dengan jadwal program studi masing –masing yang dimulai pada tanggal 15 Juli – 15 September 2016. Praktik mengajar merupakan kegiatan pokok dari PPL.Praktik mengajar merupakan kegiatan dalam bentuk profesi.Praktikan/ mahasiswa dilatih menggunakan seluruh kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki.

4. Praktik Persekolahan

Berbagai macam kegiatan dilaksanakan oleh mahasiswa selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan.

- **Piket Guru**

Tujuan: Membantu dalam mengerjakan piket guru

Kegiatan: Mendata siswa yang terlambat, siswa yang mau ijin keluar

- **Piket Gerbang Sekolah (Sidak Pintu Gerbang)**

Tujuan: Membantu menciptakan siswa yang tertib terhadap peraturan yang telah dibuat oleh pihak sekolah.

Kegiatan:

- Memberikan senyum, sapa, salam kepada siswa
- Mengingatkan siswa untuk merapikan seragam yang dikenakan sebelum memasuki lingkungan sekolah

- **Piket Jaga Perpustakaan**

Tujuan: membantu melayani peminjaman buku

Kegiatan:

- Membantu membersihkan ruang perpustakaan dan merapikan buku-buku yang ada dipergustakaan
- Melayan siswa meminjam buku

- **Piket Tata Usaha**

Tujuan membantu mengisi data siswa

Kegiatan:

- Mengisi data DAPODIK
- Mengisi data nilai siswa yang sudah lulus

5. Tahap Penyusunan Laporan

Selama proses dan setelah kegiatan PPL, mahasiswa wajib menyusun laporan sebagai bentuk wujud pertanggungjawaban selama kegiatan PPL.

6. Penarikan PPL

Kegiatan penarikan PPL dilaksanakan pada tanggal 15 September 2016 dan sekaligus menandai berakhirnya kegiatan PPL di SMK N 2 Sewon.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan PPL

Persiapan PPL Sebelum melaksanakan kegiatan PPL di SMK N 2 Sewon, mahasiswa melakukan persiapan antara lain :

1. Penyerahan Mahasiswa

Penyerahan mahasiswa KKN-PPL UNY 2016 di SMK N 2 Sewon dihadiri oleh seluruh mahasiswa dengan jumlah keseluruhan 14 mahasiswa yang terdiri dari 4 mahasiswa dari prodi Pendidikan Teknik Informatika, 2 mahasiswa dari prodi Pendidikan Seni Kerajinan, 2 mahasiswa dari Pendidikan Seni Rupa, 2 mahasiswa dari Prodi Pendidikan Fisika, 2 mahasiswa dari prodi Pendidikan Sejarah, 2 mahasiswa dari Pendidikan Busana., serta dihadiri oleh Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum, Wakil Kepala Sekolah bidang Sarana dan Prasarana, Kepala Tata Usaha, Dosen Pemimbing Lapangan Pamong dan Koordinator PPL SMK N 2 Sewon. Dengan tujuan yaitu :

- a. Dimaksudkan untuk memperkenalkan mahasiswa dengan pihak sekolah
- b. Memberikan informasi tentang kondisi sekolah dan pembelajaran kelas.
- c. Memberikan pembekalan PPL
- d. Memberikan nasihat kepada mahasiswa PPL.
- e. Menjelaskan peraturan dan tata tertib selama pelaksanaan PPL
- f. Memberikan wawasan pengetahuan dan keterampilan

2. Observasi

Observasi dilaksanakan dalam dua bentuk, observasi pra-PPL dan observasi kelas pra-mengajar.

a. Observasi pra-PPL

Observasi pra-PPL meliputi:

- 1) Observasi fisik, dengan sasaran gedung sekolah, kelengkapan sekolah dan lingkungan yang akan menjadi tempat praktik
- 2) Observasi proses pembelajaran, mahasiswa melakukan pengamatan proses pembelajaran dalam kelas, meliputi metode yang digunakan, media yang digunakan, administrasi mengajar berupa media pembelajaran, RPP dan strategi pembelajaran
- 3) Observasi siswa, meliputi perilaku siswa ketika proses pembelajaran ataupun di luar itu. Digunakan sebagai masukan untuk menyusun strategi pembelajaran

b. Observasi pra-mengajar

Observasi pra-mengajar dilakukan pada kelas yang akan digunakan untuk praktik mengajar, tujuan kegiatan ini antara lain :

- 1) Mengetahui materi yang akan diberikan;
- 2) Mempelajari situasi kelas;
- 3) Mempelajari kondisi siswa (aktif/tidak aktif).

Adapun yang menjadi titik pusat kegiatan ini adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan cara guru mengajar, yang meliputi perangkat pembelajaran, proses pembelajaran, dan perilaku siswa. Perangkat pembelajaran ini mencakup silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Proses pembelajaran mencakup membuka pelajaran, metode pembelajaran, penyajian materi, penggunaan bahasa, waktu, gerak, cara memotivasi siswa, teknik bertanya, penguasaan kelas, penggunaan media, bentuk dan cara evaluasi, dan menutup pelajaran. Sedangkan perilaku siswa mencakup perilaku siswa di kelas dan di luar kelas. Berdasarkan observasi ini praktikan telah mempunyai gambaran tentang sikap maupun tindakan yang harus dilakukan waktu mengajar.

3. Pembekalan

Pembekalan PPL mempunyai tujuan sbb:

- a. Memahami dan menghayati konsep dasar, arti, tujuan, pendekatan, program, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi PPL/ Magang III.
- b. Mendapatkan informasi tentang situasi, kondisi, potensi dan permasalahan sekolah/lembaga yang akan dijadikan lokasi PPL.
- c. Memiliki bekal pengetahuan tata krama kehidupan disekolah/lembaga.
- d. Memiliki wawasan tentang pengelolaan dan pengembangan lembaga pendidikan.
- e. Memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan praktis agar dapat melaksanakan program dan tugas-tugasnya di sekolah/lembaga.
- f. Memiliki pengetahuan untuk dapat bersikap dan bekerja dalam kelompok secara interdisipliner dan lintas sektoral dalam rangka penyelesaian tugas di sekolah/lembaga.
- g. Memiliki kemampuan menggunakan waktu secara efisien pada saat melaksanakan program PPL/Magang III.

4. Micro Teaching (Pengajaran Mikro)

Pengajaran mikro (micro teaching) dilaksanakan pada semester VI dengan jumlah 2 SKS. Pada setiap kelas pengajaran mikro ini terdiri atas 8 mahasiswa dengan pengelompokan secara regional dengan diampu oleh satu Dosen pembimbing. Dalam pengajaran mikro mahasiswa melakukan praktik mengajar. Adapun yang berperan sebagai guru adalah mahasiswa sendiri dan yang berperan sebagai siswa adalah teman satu kelompok kelas mikro dengan seorang dosen pembimbing *micro teaching* yaitu. Dosen

pembimbing mikro memberikan masukan, baik berupa kritik maupun saran setiap kali mahasiswa selesai praktik mengajar termasuk RPP. Berbagai macam metode dan media pembelajaran diuji cobakan dalam kegiatan ini, sehingga mahasiswa memahami media yang sesuai untuk setiap materi. Dengan demikian, pengajaran mikro bertujuan untuk membekali mahasiswa agar lebih siap dalam melaksanakan PPL, baik segi materi maupun penyampaian/ metode mengajar. Pengajaran mikro juga sebagai syarat bagi mahasiswa untuk dapat mengikuti PPL.

5. Persiapan Sebelum Mengajar

Sebelum mengajar disekolah, mahasiswa harus mempersiapkan administrasi dan persiapan materi ,serta media yang digunakan. Adapun persiapan-persiapannya,yaitu:

- a. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berisi rencana pembelajaran untuk setiap kali pertemuan
- b. Pembuatan media, sebelum melaksanakan pembelajaran yang sesuai dan dapat membantu pemahaman siswa dalam menemukan konsep, yang dapat berupa objek sesungguhnya ataupun model.
- c. Mempersiapkan alat dan bahan mengajar, agar pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat.
- d. Diskusi dengan sesama mahasiswa, yang dilakukan baik sebelum maupun sesudah mengajar untuk saling bertukar pengalaman dan juga untuk bertukar saran dan solusi
- e. Diskusi dan konsultasi dengan guru pembimbing, yang dilakukan sebelum dan sesudah mengajar.

6. Bimbingan dengan Guru Pembimbing Lapangan (GPL)

Kegiatan bimbingan dengan guru pembimbing dilakukan dalam rangka persiapan pada saat mengajar dikelas mengenai penentuan tanggal mengajar, materi pembelajaran, serta perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

B. Pelaksanaan PPL

1. Kegiatan Praktik Mengajar

Dalam pelaksanaan kegiatan PPL (praktik pengalaman lapangan), mahasiswa mendapat tugas untuk mengajar Gambar Komputer di kelas XI Kria tekstil 1, 2, dan 3. Materi yang disampaikan disesuaikan dengan kurikulum 2006 dan silabus dari Guru pembimbing. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kegiatan praktik mengajar ini dimulai pada tanggal 25 Juli sampai dengan 14 September 2016 dengan didampingi guru pembimbing. Pendampingan dilakukan setiap kali mahasiswa mengajar agar mahasiswa terus mendapatkan masukan dari guru pembimbing. Pada tahap ini, mahasiswa dinilai oleh guru pembimbing dan dosen pembimbing PPL, baik dalam membuat persiapan mengajar,

melakukan aktivitas mengajar dikelas, kepedulian terhadap siswa, maupun penguasaan kelas.

Adapun hasil dari kegiatan praktik mengajar di SMK N 2 Sewon adalah sebagai berikut:

No.	Hari / Tanggal	Kelas	Materi	Keterangan
1.	Rabu, 20 Juli 2016	XI T1	Perkenalan, apaitu gambar computer, sejarah dan apa yang akan dipelajari dimatapelajaran gambar computer ini.	Didampingi
2	Kamis, 21 Juli 2016	XI T2	Perkenalan, apaitu gambar computer, sejarah dan apa yang akan dipelajari dimatapelajaran gambar computer ini.	Didampingi
3	Sabtu, 23 Juli 2016	XI T3	Perkenalan, apaitu gambar computer, sejarah dan apa yang akan dipelajari dimatapelajaran gambar computer ini.	Didampingi
4	Rabu, 27 Juli 2016	XI T1	Pengenalan program aplikasi coreldraw x4 beserta fungsi toolbar dan penjelasan lebih lanjut tentang	Didampingi

			gambar computer menggunakan media LCD projector.	
5	Kamis, 28 Juli 2016	XI T2	Pengenalan program aplikasi coreldraw x4 beserta fungsi toolbar dan penjelasan lebih lanjut tentang gambar computer menggunakan media LCD projector.	Didampingi
6	Sabtu, 30 Juli 2016	XI T3	Pengenalan program aplikasi coreldraw x4 beserta fungsi toolbar dan penjelasan lebih lanjut tentang gambar computer menggunakan media LCD projector.	Didampingi
7	Rabu, 3 Agustus 2016	XI T1	Membuat macam macam garis dasar dan mewarnai beserta pengenalan toolbar pada coreldraw.	Di dampingi

8.	Kamis, 4 Agustus 2016	XI T2	Membuat macam macam garis dasar dan mewarnai beserta pengenalan toolbar pada coreldraw.	Didampingi
9	Sabtu, 6 Agustus 2016	XI T3	Membuat macam macam garis dasar dan mewarnai beserta pengenalan toolbar pada coreldraw.	Didampingi
10	Rabu, 10 Agustus 2016	XI T1	Praktik belajar satu per satu individu membuat bermacam style garis dan bentuk bebas kemudian diwarnai langsung menggunakan corel draw	Tidak didampingi
11	Kamis, 11 Agustus 2016	XI T2	Praktik belajar satu per satu individu membuat bermacam style garis dan bentuk bebas kemudian diwarnai langsung menggunakan corel draw	Tidak didampingi
12	Sabtu, 13 Agustus 2016	XI T3	Praktik belajar satu per satu individu membuat bermacam style garis dan bentuk	Didampingi

			bebas kemudian diwarnai langsung menggunakan corel draw	
13	Kamis, 18 Agustus 2016	XI T2	Tugas kelompok membuat huruf yang digayakan menggunakan aksen garis original buatan siswa menggunakan coreldraw	Didampingi
14	Sabtu , 20 Agustus 2016	XI T3	Tugas kelompok membuat huruf yang digayakan menggunakan aksen garis original buatan siswa menggunakan coreldraw	Didampingi
15	Rabu, 23 Agustus 2016	XI T1	Tugas kelompok membuat huruf yang digayakan menggunakan aksen garis original buatan siswa menggunakan coreldraw	Didampingi
16	Kamis, 24 Agustus 2016	XI T2	Melanjutkan tugas kelompok membuat huruf yang digayakan diberi aksan dasar	Tidak Didampingi

			ornament dan mewarnai	
17	Sabtu, 26 Agustus 2016	XI T3	Melanjutkan tugas kelompok membuat huruf yang digayakan diberi aksent dasar ornament dan mewarnai	Didampingi
18	Rabu, 31 Agustus 2016	XI T1	Melanjutkan tugas kelompok membuat huruf yang digayakan diberi aksent dasar ornament dan mewarnai	Tidak didampingi
19	Kamis, 1 September 2016	XI T2	Tugas kelompok Membuat vector dasar buah buahan dan tumbuhan dan mewarnai gradasi dengan coreldraw	Didampingi
20	Sabtu, 3 September 2016	XI T3	Tugas kelompok Membuat vector dasar buah buahan dan tumbuhan dan mewarnai gradasi dengan coreldraw	didampingi
21	Rabu, 7 September 2016	XI T1	Tugas kelompok Membuat vector dasar buah buahan dan tumbuhan dan mewarnai gradasi dengan coreldraw	Tidak didampingi
22	Kamis, 8 September 2016	XI T2	Ulangan pilihan ganda,	Didampingi

			menjodohkan dan essay Sisa waktu melanjutkan tugas gambar vector buah dan tumbuhan	
23	Sabtu, 10 September 2016	XI T2	Ulangan pilihan ganda, menjodohkan dan essay Sisa waktu melanjutkan tugas gambar vector buah dan tumbuhan	Didampingi
24	Rabu. 14 September 2016	XI T2	Ulangan pilihan ganda, menjodohkan dan essay Sisa waktu melanjutkan tugas gambar vector buah dan tumbuhan	Didampingi

1. Metode Pengajaran

Metode pengajaran yang digunakan dalam praktik mengajar adalah metode ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi dan penugasan yakni dengan memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang materi didik sesuai dengan buku dan modul yang digunakan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah hand out, computer dan program coreldraw

3. Evaluasi Pembelajaran

Bentuk dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan yaitu dengan memberikan sebuah kesimpulan pada setiap pembelajaran.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan

1. Hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan PPL sebagai berikut :

Hasil yang diperoleh selama mahasiswa melakukan kegiatan praktik mengajar adalah sebagai berikut :

- a. Mahasiswa dapat berlatih membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, RPP, untuk setiap materi pokok yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai oleh sekolah
- b. Mahasiswa mendapat pengalaman dalam hal keterampilan mengajar, secara pengelolaan tugas rutin, fasilitas belajar, pengelolaan waktu, komunikasi dengan siswa serta mendemonstrasikan metode mengajar
- c. Mahasiswa berlatih melaksanakan evaluasi dan penilain hasil belajar serta menghitung daya serap siswa.
- d. Mahasiswa belajar menetapkan tujuan dan bahan pembelajaran

2. Hambatan- hambatan

Selama mahasiswa melaksanakan PPL di SMK 2 Sewon, praktikan menemui beberapa hambatan, hambatan-hambatan tersebut diantaranya :

- a. Terjadi kesenjangan keaktifan siswa dan kemampuan gerak siswa. Ada beberapa siswa yang memang sangat aktif sedangkan lainnya cenderung pasif dan hanya menunggu informasi dari praktikan sebagai guru.
- b. Terdapat beberapa siswa yang sangat sulit dikondisikan di luar kelas. Meskipun sebagian besar siswa bisa mengikuti pelajaran dengan baik, namun ada beberapa siswa yang sulit untuk diajak kerjasama dan mengganggu proses pembelajaran.
- c. Terdapat sarana dan prasarana yang kurang memadai untuk proses pembelajaran.
- d. Keterbatasan fasilitas sekolah yang tidak standar sehingga tidak bisa memenuhi kebutuhan siswa dalam berproses dan tidak bisa memaksimalkan pencapaian belajar siswa.

Setelah menemui hambatan-hambatan tersebut di atas, praktikan berusaha mencari solusi untuk mengatasi atau setidaknya meminimalisasikan hambatan-hambatan tersebut. Adapun cara yang ditempuh praktikan antara lain:

- a. Menggunakan metode mengajar yang interaktif, komunikatif, dan menarik sehingga semua siswa termotivasi untuk aktif bergerak. Selain itu, materi yang dipelajari harus ada unsur bermain dan perlombaan sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan menambah minat siswa untuk gembira.
- b. Menciptakan suasana yang rileks dan akrab di dalam dan di luar kelas sehingga guru bisa menjadi tempat berbagi siswa. Apabila siswa mengalami kesulitan, mereka tidak segan untuk mengungkapkan kesulitannya atau menanyakan hal yang belum mereka pahami dalam proses pembelajaran.

- c. Melakukan pendekatan yang lebih personal dengan peserta didik tersebut sehingga siswa bisa menjadi lebih mendekatkan diri mereka terhadap pengajar dan juga terhadap apa yang diajarkan.
- d. Karena keterbatasan sekolah maka siswa diminta keikhlasannya untuk membantu meminjamkan atau memenuhi fasilitas kegiatan belajar gambar computer yaitu siswa diminta membawa laptop dan bersedia digunakan untuk belajar bersama dikelas.

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan matakuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa S-1. PPL ini dilaksanakan dalam rangka mencetak mahasiswa calon pendidik yang siap diterjunkan di lapangan pasca kuliah, dimana mereka akan menjadi guru profesional dan dapat berguna bagi nusa dan bangsa.

Berkat perencanaan, kerjasama dan koordinasi dengan sekolah yang baik maka Pelaksanaan program PPL yang dilaksanakan oleh TIM PPL program Studi Pendidikan Seni Rupa UNY yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Sewon dapat berjalan dengan lancar seperti yang telah direncanakan.

Adapun program PPL telah terlaksana sesuai dengan target yang telah ditentukan. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar karena adanya berbagai bantuan dan bimbingan dari guru pembimbing, DPL dan teman-teman TIM PPL UNY 2016 yang berlokasi di SMK Negeri 2 Sewon

B. SARAN

Berdasarkan pengalaman selama kegiatan PPL, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Perlunya peningkatan penggunaan media pembelajaran yang sudah ada di sekolah dan penggunaan variasi metode pembelajaran sehingga dapat menarik siswa untuk giat belajar.

2. Bagi Mahasiswa

Hendaknya mahasiswa senantiasa membina kebersamaan dan kekompakkan baik diantara sesama mahasiswa PPL maupun dengan pihak sekolah sehingga dapat bekerja sama dengan baik. Selain itu, persiapan mengajar perlu ditingkatkan dan perlu dipersiapkan dengan sungguh-sungguh agar ketika praktik mengajar dapat berjalan dengan baik.

3. Bagi Universitas

Pembekalan dari LPPMP sebaiknya dilakukan sebelum mahasiswa membuat proposal dan perumusan program PPL agar mahasiswa mendapatkn bekal yang memadai dalam perumusan program PPL dan pelaksanaannya. Serta peningkatan kerja sama dan komunikasi yang harmonis antara Universitas dengan pihak sekolah.

Mengetahui,

Kepala SMK N 2 Sewon



Drs. Pi Kusharbugiadi, M.T

NIP. 19640115 198903 1 013

LAMPIRAN



KARTU BIMBINGAN PPL/MAGANG III DI SEKOLAH/ LEMBAGA
PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY
TAHUN

F04
UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah/ Lembaga : SMA N 2 Sepon
 Alamat Sekolah/ Lembaga : Cangkrikan Tumbuharjo Sepon Barat Fax./Telp. Sekolah/Lembaga :
 Nama DPL PPL/ Magang III : Emi Dita Astuti M.Sn.
 Prodi / Fakultas DPL PPL/ Magang III : FIS Pend. Seni Rupa
 Jumlah Mahasiswa PPL/ Magang III : 2 orang

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL/ Magang III
1		2	Moneris		
2		2	Konsultasi		
			Laporan		

PERHATIAN :

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

Mengetahui,
 Kepala Sekolah/ Lembaga

Mhs PPL/ Magang III Prodi : P.S.R

Mhs PPL/ Magang III Prodi : Mahya N



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

untuk
mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK N 2 SEWON
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Parangtritis Km 7, Sewon, Bantul
A
GURU PEMBIMBING : Ruli Nandra, S.Sn

NAMA MAHASISWA : Wahyu Nurhidayat
NO. MAHASISWA : 13206241043
FAK/PRODI : FBS/ Pendidikan Seni Rupa
DOSEN PEMBIMBING : Eni Puji Astuti, M.Sn

Minggu 1

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 18 Juli 2016	Upacara penerimaan mahasiswa PPL	Upacara penerimaan mahasiswa PPL dilaksanakan pukul 10.00-11.30 di SMK N 2 Sewon dengan didan pinggi oleh Bapak kepala sekolah, guru dan bapak pembimbing lapangan		

2.	Selasa, 19 Juli 2016	<p>a. Pendampingan MPLSBSB (MOS)</p> <p>b. Pembuatan RPP</p>	<p>a. Pendampingan PLS (MOS) dilaksanakan di mushola SMK N 2 Sewon</p> <p>b. Pengumpulan materi serta membuat RPP masa Pra-akssara</p>	<p>a. Siswa kurang bisa menyesuaikan dengan lingkungan sekolah</p> <p>a. Ada bimbingan selama kegiatan lingkungan sekolah ini</p>
3.	Rabu, 20 Juli 2016	<p>a. Apel pagi</p> <p>b. Pendampingan MPLSBSB (MOS)</p> <p>c. Mengajar kelas XI TI</p>	<p>a. Apel pagi dilakukan sebelum kegiatan MPLSBSB dimulai</p> <p>b. Pada pendampingan MPLSBSB ada serangkaian kegiatan yang dilakukan, yang pertama ada kegiatan membaca buku, kemudian pengenalan anti korupsi, pengenalan bahaya napza dan merokok, istirahat, bahaya pergaulan bebas dan pornografi, dilanjutkan keakraban dan kerja bakti, istirahat, lalu penutupan.</p> <p>c. Pertemuan pertama dengan siswa dikelas yaitu pengenalan, sharing dan pengenalan apa itu Gambar Komputer</p>	

4.	Kamis, 21 Juli 2016	<p>a. Pendampingan Pasukan Paskibra</p> <p>b. Koordinasi operasional dengan kepala sekolah</p> <p>c. Kerja bakti sekolah</p>	<p>a. Pendampingan Pasukan Paskibra di Lapangan Timbulharjo dari pukul 08.00-10.30. pendampingan bersama mahasiswa PPL UNY beserta para pelatih Paskibra dari Kantor Kecamatan Sewon</p> <p>b. Memberi arahan kepada mahasiswa PPL untuk membuat Proker Individu yang tetap mukanya diupayakan terarah serta proker kelompok</p> <p>c. Kerja bakti sekolah diikuti oleh seluruh masyarakat sekolah</p>		
5.	Jumat, 22 Juli 2016	<p>a. 3 S (Senyum Salam Sapa)</p> <p>b. Rapat bersama rekan PPL</p> <p>c. Piket TU</p>	<p>a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai</p> <p>b. Kesepakatan tugas harian seperti piket TU, piket perpus</p> <p>c. Entry data siswa (nama siswa, nama orangtua di Ijazah</p>	Data siswa kurang lengkap dan ada yang belum mengumpulkan	Sosialisasi kepada siswa akan pentingnya data lengkap dan detail untuk keperluan administrasi sekolah
6.	Sabtu, 23 Juli 2016	<p>a. 3 S (Senyum Salam Sapa)</p> <p>b. Mengajar di kelas XI T3</p>	<p>a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai</p> <p>b. Pertemuan pertama dengan siswa dikelas yaitu perkenalan, sharing dan pengenalan apa itu Gambar Komputer</p>	-	-

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 25 Juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3S (Senyum Salam Sapa) b. Upacara bendera c. Rapat sekolah d. Piket TU 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c. Breafing kegiatan yang dipimpin oleh bapak kepala sekolah d. Entry data siswa (nama siswa, nama orangtua di Ijazah) 		
2.	Selasa, 26 Juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3S (Senyum Salam Sapa) b. Rapat sekolah c. Piket KBM unit 2 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Breafing sosialisasi pendidikan karakter siswa pembinaan belajar membaca Al'Quran c. Mendata absensi setiap kelas di unit 2 	Karena jadwal belum fiks jadi sulit mengkondisikan ruangan	Koordinasi masing masing guru harus aktif sehingga tidak terjadi kekurangan ruangan
3.	Rabu, 27 Juli 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket KBM unit 1 c. Mengajar di kelas XI T1 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Mendata absensi setiap kelas di unit 1 c. Pertemuan pertama dengan siswa dikelas yaitu perkenalan, sharing dan pengenalan apa itu Gambar Komputer 		

4.	Kamis, 28 Juli 2016	<p>a. 3 S (Senyum Salam Sapa)</p> <p>b. Mengajar di kelas XI T2</p>	<p>a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai</p> <p>b. Materi pengenalan lebih lanjut tentang gambar computer dan pengenalan toolbar pada coreldraw</p>	<p>Antusias siswa kurang karena matapelajaran dominan memakai komputer</p>	<p>Sosialisasi akan pentingnya belajar desain untuk siswa tekstil</p>
5.	Jumat, 29 Juli 2016	<p>a. 3 S (Senyum Salam Sapa)</p> <p>b. Piket KBM unit 1</p>	<p>a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai</p> <p>b. Mendata absensi setiap kelas di unit 1</p>		
6.	Sabtu, 30 Juli 2016	<p>a. 3 S (Senyum Salam Sapa)</p> <p>b. Mengajar di kelas XI T3</p>	<p>a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai</p> <p>b. Materi pengenalan lebih lanjut tentang gambar computer dan pengenalan toolbar pada coreldraw</p>	<p>Fasilitas kurang memadai untuk kebutuhan matapelajaran gambar komputer</p>	<p>Sekolah harus menyediakan lab computer untuk mata pelajaran gambar komputer</p>

Minggu III

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
-----	--------------	-----------------	-------	----------	--------

1.	Senin, 1 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Upacara bendera c. Piket pendampingan Pasukan Paskibra d. Piket TU 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c. Bertempat di stadion Sultan Agung yang diikuti mahasiswa PPL, guru pendamping dan pelatih dari kecamatan Sewon d. Entry data siswa (nama siswa, nama orangtua di Ijazah) 	<p>Kurangnya anggota sie konsumsi sehingga sie konsumsi yang hanya seadanya kualahan</p>	<p>Sekolah menyediakan transportasi yang sesuai untuk mengangkut konsumsi dari sekolah ke stadion</p>
2.	Selasa, 2 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket KBM unit 1 c. Piket KBM unit 2 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Mengisi jam kosong kelas X DKV c. Mendata absensi setiap kelas di unit 2 	<p>Siswa sulit dikondisikan karena guru pengampu tidakbisa menunggu</p>	<p>Sebelum guru pengampu meninggalkan kelas seharusnya memberi pesan untuk disiplin</p>
3.	Rabu, 3 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket KBM unit 1 c. Mengajar di kelas XI TT1 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Mendata absensi setiap kelas di unit 1 c. Materi pengenalan lebih lanjut tentang gambar computer dan pengenalan toolbar pada coreldraw 	<p>Fasilitas kurang memadai untuk kebutuhan matapelajaran gambar komputer</p>	<p>Sekolah harus menyediakan lab computer untuk mata pelajaran gambar komputer</p>

1.	Senin, 8 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Upacara bendera c. Piket pendampingan Pasukan Paskibra d. Piket TU 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c. Bertempat dilapangan depan kantor kelurahan timbulharjo didampingi guru pendamping dan pelatih dari kecamatan Sewon d. Entry data siswa (nama siswa, nama orangtua di Ijazah) di DAPODIK 	Koneksi internet sekolah tidak stabil sehingga web sering hang	Perlu koneksi yang stabil
2.	Selasa, 9 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket KBM unit 2 c. Piket KBM unit 1 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Mendata absensi setiap kelas di unit 2 c. Mendata absensi setiap kelas di unit 1 		
3.	Rabu, 10 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket KBM c. Rapat sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c. Rapat bersama kepala sekolah untuk membahas tentang buku laporan kemajuan kelas 	Rapat mendadak sehingga tidak bisa semua ikut dan tidak semua paham	Perlu koordinasi lebih pasti sebelum hari H rapat dan informasi yang lebih jelas

4.	Kamis, 11 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket perpustakaan c. Piket TU d. Rapat sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Entry nilai siswa c. Rapat bersama kepala sekolah, guru, serta perwakilan dari mitra untuk "Uji Publik" RPP yang akan dilaksanakan. 	
5.	Jumat, 12 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket pendampingan Pasukan Paskibra 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Bertempat dilapangan depan kantor kelurahan timbulharjo didampingi guru pendamping dan pelatih dari kecamatan Sewon 	
6.	Sabtu, 13 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Mengajar di kelas XI T3 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa didepan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Materi membuat bentuk dasar ornamen dan mewarnai dengan coreldraw 	

Minggu V

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 15 Agustus 2016	a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket pendampingan Pasukan Paskibra c. Piket TU	a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Bertempat di lapangan depan kantor kelurahan timbulharjo didampingi guru pendamping dan pelatih dari kecamatan Sewon c. Entry data siswa (nama siswa, nama orangtua di Ijazah) di DAPODIK	Koneksi internet sekolah tidak stabil sehingga web sering hang	Perlu koneksi yang stabil
2.	Selasa, 16 Agustus 2016	a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket KBM unit 1 c. Menyiapkan persiapan seragam paskibra	a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Mendata absensi setiap kelas di unit 1 c. Membantu membagikan seragam paskibra di unit 1		
3.	Rabu, 17 Agustus 2016	a. Persiapan paskibra (Pengibaran bendera) b. Upacara pengibaran bendera Peringatan HUT RI ke 71 c. Persiapan paskibra (Penurunan bendera) d. Upacara penurunan bendera Peringatan HUT RI ke 71	a. Bertempat di kalurahan Timbulharjo, Sewon, Bantul. Dari pukul 05.00 WIB b. Bertempat di lapangan Timbulharjo Dari pukul 10.00 WIB c. Bertempat di kalurahan Timbulharjo, Sewon, Bantul. Pukul 14.00 WIB d. bertempat di lapangan Timbulharjo Dari pukul 16.00 WIB		

4.	Kamis, 18 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Mengajar di kelas XI T2 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Materi membuat bentuk dasar ornamen dan mewarnai dengan coreldraw 	Tidak adanya lab computer untuk kelas tekstil	Siswa membawa laptop sendiri untuk digunakan belajar bersama
5.	Jumat, 19 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Gotong royong sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Seluruh warga sekolah bergotong royong untuk membersihkan lingkungan sekolah 		
6.	Sabtu, 20 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Mengajar di kelas XI T2 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Materi membuat bentuk dasar ornamen dan mewarnai dengan coreldraw 		

Minggu VI

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 22 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Upacara bendera c. Piket perpustakaan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c. 		

2.	Selasa, 23 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) d. Piket KBM unit 1 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Mendata absensi setiap kelas di unit 1 	
3.	Rabu, 24 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket KBM unit 1 c. Mengajar di kelas XI T1 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Mendata absensi setiap kelas di unit c. Materi membuat bentuk dasar ornamen dan mewarnai dengan coreldraw 	
4.	Kamis, 25 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Mengajar di kelas XI T2 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Tugas kelompok membuat huruf digayakan dengan aksan ornamen dan mewarnai dengan coreldraw. 	<p>Siswa yang mempunyai laptop hanya sedikit sehingga tidak sesuai target</p> <p>Dikerjakan dirumah secara berkelompok</p>
5.	Jumat, 26 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket perpustakaan c. Piket KBM unit 1 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c. Absensi siswa yang mengikuti paskibraka minggu lalu 	

6.	Sabtu, 27 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket perpustakaan c. Mengajar di kelas XI T3 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c. Tugas kelompok membuat huruf digayakan dengan aksan ornamen dan mewarnai dengan coreldraw 		
----	------------------------	---	---	--	--

Minggu VII

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 29 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Upacara bendera c. Piket perpustakaan d. Piket TU 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c. d. 		
2.	Selasa, 30 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket perpustakaan c. Lomba peringatan kemerdekaan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c. Pelaksanaan lomba volley dan kaligrafi antar kelas 	Kurangnya sosialisasi kalau mau ada lomba sehingga tidak bisa semua ikut	Perlu diumumkan kan jauh jauh hari

3.	Rabu, 31 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Mengajar di kelas XI T1 c. Lomba peringatan kemerdekaan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Tugas kelompok membuat huruf digayakan dengan aksen ornamen dan mewarnai dengan coreldraw c. Pelaksanaan lomba futsal antar jurusan 		
4.	Kamis, 1 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Mengajar di kelas XI T2 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Tugas kelompok membuat vector buah dan tumbuhan dan mewarnai dengan coreldraw 		
5.	Jumat, 2 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket perpustakaan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai 		
6.	Sabtu, 3 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Mengajar di kelas XI T3 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Tugas kelompok membuat vector buah dan tumbuhan dan mewarnai dengan coreldraw 		

Minggu VIII

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 5 September 2016	a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Upacara bendera c. Piket TU	a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c.		
2.	Selasa, 6 September 2016	a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket KBM unit 1	a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b.		
3.	Rabu, 7 September 2016	a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Mengajar di kelas XI T1	a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Tugas kelompok membuat vector buah dan tumbuhan dan mewarnai dengan coreldraw		
4.	Kamis, 8 September 2016	a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Piket perpustakaan c. Mengajar di kelas XI T2	a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. c. Ulangan pilihan ganda, meniodohkan dan essay gambar komputer.		

5.	Jumat, 9 September 2016	a. Jalan sehat dalam rangka HAORNAS	a. Jalan sehat yang diadakan oleh pihak sekolah dalam rangka HAORNAS diikuti oleh seluruh warga sekolah, termasuk yang PPL di sekolah		
6.	Sabtu, 10 September 2016	a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Mengajar di kelas XI T3	a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Ulangan pilihan ganda, meniodohkan dan essay gambar komputer.		

Minggu IX

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 12 September 2016				
2.	Selasa, 13 September 2016	a. Perayaan hari raya Idul Adha b. Mengerjakan laporan PPL			
3.	Rabu, 14 September 2016	a. 3 S (Senyum Salam Sapa) b. Mengajar di kelas XI T1	a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai b. Ulangan pilihan ganda, meniodohkan dan essay gambar komputer		

4.	Kamis, 15 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. 3 S (Senyum Salam Sapa) c. Mengajar di kelas XI T1,2,3 	<ul style="list-style-type: none"> a. Setiap pagi mahasiswa dapat menyambut siswa di depan gerbang sebelum jam pelajaran dimulai d. Evaluasi kesan dan pesan, kritik dan saran, dan panitian 	
----	--------------------------	--	--	--

Menyetujui,

Mengetahui,
Guru pembimbing



Ruli Nandra, S.Sn

NIP. 197907232009031003

Yogyakarta, 26 September 2016

Mengelahui,
Dosen Pembimbing Lapangan,



Eni Puji Asmti, M.Sn.

NIP. 19780102 200212 2 004

Mahasiswa,



Wahyu Nurhidayat

NIM. 13206241043



FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH

NPma. 2

Untuk Mahasiswa

Nama Sekolah : SMK N 2 Sewon

Nama Mahasiswa : Wahyu Nurhidayat

Tgl. Observasi : 23 Februari 2016

NIM : 13206241043

Fak/Jur/Prodi : Pend. Seni Rupa

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Sekolah memiliki 2 unit dengan jarak kedua unit berkisar 500 m. Unit 1 diutamakan untuk pembelajaran praktik, sementara di unit 2 diprioritaskan untuk pembelajaran teori.	Baik
2	Potensi siswa	Sebagian besar siswa SMK N 2 Sewon dapat mengaplikasikan berbagai ketrampilan yang diajarkan di sekolah. Siswa sering mengikuti lomba LKS.	Baik
3	Potensi guru	Guru di SMK 2 Sewon sudah memenuhi standar guru yaitu sarjana dan profesional yang mengajar sesuai dengan keahlian yang dimiliki.	Baik
4	Potensi karyawan	SMK 2 Sewon bekerja dengan baik dalam menyelesaikan hal-hal yang bersifat non akademik	Baik
5	Fasilitas KBM, media	Fasilitas KBM, untuk laboratorium khususnya Lab computer sudah menggunakan LCD. Untuk kelas teori menggunakan white board.	Baik
6	Perpustakaan	Perpustakaan berada di unit 2. Gedung perpustakaan masih baru dengan koleksi buku yang masih sedikit. Sistem pembukuan untuk Perpustakaan dan presensi masih manual. Pembukuan masih menggunakan excel dan presensi dengan menulis di bukutamu.	Baik

7	Laboratorium	Setiap jurusan memiliki laboratorium tersendiri. Untuk laboratorium komputer terdiri atas 4 ruang yang berada di unit 1.	Baik
8	Bimbingan konseling	Berjalan sesuai dengan ketentuan/aturan	Baik
9	Bimbingan belajar	Tidak Ada	
10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	Ekstrakurikuler di SMK N 2 Sewon antara lain Pramuka, Imtaq, Latihan Baris Berbaris, Nasyid, dll	Cukup
11	Organisasi dan fasilitas OSIS	Ada	Baik
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Ada	Baik
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Ada	Baik
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Tidak ada. Karya siswa berupa produk sesuai jurusan masing-masing.	
15	Karya Ilmiah oleh Guru	Ada	Cukup
16	Koperasi siswa	Ada	Cukup
17	Tempat ibadah	Masjid di unit 2, masih dalam proses pembangunan	Baik
18	Kesehatan lingkungan	Kurang adanya Tempat pembuangan sampah yang ada dilingkungan luar kelas.	Cukup
19	Lain-lain		
	1. Tempat Parkir	1. Area parker baik di unit 1 maupun unit 2 kurang luas dan kurang tertata.	Cukup
	2. Web sekolah	2. Memiliki web sekolah yang bisa diakses, hanya smk2sewon.sch.id	Baik

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

Sewon, 23 Februari 2016

Mahasiswa,



Wahyu Nurhidayat
NIM. 13206241043



FORMAT OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS
DAN OBSERVASI PESERTA
DIDIK

NPma. 1

untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Wahyu Nurhidayat PUKUL : 08.30-10.15 WIB
NO. MAHASISWA : 13206241043 TEMPAT PRAKTIK : SMK N 2 SEWON
TGL. OBSERVASI : 23 Februari 2016 FAK/JUR/PRODI : FBS Pend. Seni Rupa

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	Ada
	2. Silabus	Ada
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Ada
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Salam, membuka dengan membaca doa, menanyakan tugas/ PR , apersepsi
	2. Penyajian materi	Sebelum memulai praktikum, guru memberikan sedikit teori didepan kelas. Kemudian memberikan umpan kepada siswa.
	3. Metode pembelajaran	Metode pembelajaran dengan ceramah bervariasi dan tanya jawab. Siswa dapat berdiskusi.
	4. Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia. Siswa kadang menggunakan bahasa Indonesia dalam bertanya, menanggapi ataupun berinteraksi.
5. Penggunaan waktu	Waktu standar pembelajaran. Pembukaan : Guru menggunakan 5 -10 menit untuk membuka pelajaran Inti : Waktu yang digunakan lebih sedikit dari pada alokasi waktu pembelajaran yang sebenarnya karena siswa sudah sulit untuk dikendalikan	

		Penutup : Guru menutup pembelajaran dengan alokasi waktu 5-10 menit
	6. Gerak	Guru mengelilingi kelas mendatangi siswa, membantu siswa yang mengalami kesulitan.
	7. Cara memoivasi siswa	Guru memberi kesempatan siswa untuk segera pulang apabila sudah menyelesaikan tugas.
	8. Teknik bertanya	Guru melempar pertanyaan, menawarkan kepada seluruh siswa dan pertanyaan kepada salah seorang siswa.
	9. Teknik penguasaan kelas	Guru mengajak siswa untuk tenang. Guru memanggil nama siswa yang sedang tidak fokus dengan pelajaran.
	10. Bentuk dan cara evaluasi	Guru menilai pekerjaan siswa setelah siswa mengerjakan tugas/ulangan harian.
	11. Menutup pelajaran	Guru menjelaskan kegiatan selanjutnya, memberikan tugas kepada siswa yang belum mengumpulkan tugas di hari sebelumnya, doa, salam
C	Perilaku siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Ada beberapa siswa yang kurang disiplin masuk kelas. Siswa dapat berdiskusi dengan teman sebelahnya. Siswa bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Siswa lebih bebas dalam berpakaian baju dikeluarkan, memakai jaket dan menggunakan sepatu selain warna hitam.

Yogyakarta, 23 Februari 2016

Menyetujui,

Mengetahui,
Guru pembimbing


Ruli Nandra, S.Sn

NIP. 197907232009031003

Mahasiswa,



Wahyu Nurhidayat

NIM. 13206241043

Nama ;

Kelas ;

Hari tanggal ;

Soal pilihan ganda, kerjakan dengan benar

1. Beberapa ahli desain grafis berpendapat dan teorinya dijadikan pegangan dari banyak sekli artikel maupun buku, salahsatunya Endang Endratman, S.T., pada tahun 2008 mengemukakan bahwa.....

- Desain adalah rancangan dasar seseorang membuat suatu produk visual
- Desain adalah proses panjang dalam pekerjaan yang erat kaitannya dengan seni untuk mencapai tujuan tertentu.
- Desain Grafis adalah suatu proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar
- Desain grafis adalah bentuk ekspresi visual seseorang untuk berkomunikasi dan menjelaskan sesuatu melewati gambar

2. Fungsi Desain Grafis, kecuali...

- Apresiasi seni dan kreativitas
- Menambahkan nilai estetika
- Pekerjaan hobi
- Memenuhi permintaan pelanggan

3. - Garis (Line)

- Bentuk (Shape)
- Warna, Tekstur dan Cahaya
- Ruang Kosong (Space)

Diatas adalah bagian dari.....

- Prinsip desain grafis
- Syarat desain grafis
- Konsep desain grafis
- Unsur desain grafis

4. pengertian garis adalah....

- sekumpulan titik yang dideretkan memanjang
- gabungan dari titik titik yang berbaris
- sekumpulan titik titik hitam yang berkaitan
- titik titik yang menggores

5. berdasarkan orientasinya garis dibagi menjadi

, kecuali

- kurva
- vertical
- diagonal
- zigzak





6. secara umum bentuk 2 dimensi dibagi menjadi

- abstrak
- realistis
- bidang
- dimensi





7. Dalam desain, bentuk tidak hanya mendefinisikan sebuah obyek tetapi juga bisa mengkomunikasikan sebuah..

- Visual
- Gambar
- Gagasan
- Konsep

8. Gambar berikut adalah smartfill tool

- 
- 
- 
- 

9. Berikut ini adalah bazier tool

- 
- 
- 
- 

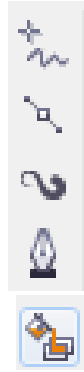


10. Tool berikut berfungsi untuk

- Memecah object
- Mengcopy object
- Menggabungkan object
- Memiringkan object

Soal mencocokkan gambar dengan panah, kerjakan dengan benar

1. Smart fill
2. Bezier
3. Freehand
4. Artistic media
5. Pen



Soal essay , isilah sesuai dengan pengetahuan masing masing

1. Jelaskan pengertian dari *Warna* dan arti dari *CMYK*
2. Jelaskan pengertian dari *Bentuk*
3. Berdasarkan **gaya / style**, **garis** dibagi menjadi (Jawablah Minimal 4 macam dan beserta contoh gambarnya)

Selamat mengerjakan dengan jujur dan tidak melakukan tindakan kecurangan dalam bentuk

apapun

Ringkasan Materi dasar gambar computer kelas XI tekstil

Desain adalah proses panjang dalam pekerjaan yang erat kaitannya dengan seni untuk mencapai tujuan tertentu. (Ir. Suryanto Thabrani, M.M., 2003)

Desain Grafis adalah suatu proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar (grafis). (Endang Endratman, S.T., 2008)

Fungsi Desain Grafis:

- ☐ Produksi media informasi dan komunikasi
- ☐ Produksi media promosi
- ☐ Apresiasi seni dan kreativitas
- ☐ Pekerjaan hobi
- ☐ Menambahkan nilai estetika

UNSUR DESAIN GRAFIS

1. Garis (Line)
2. Bentuk (Shape)
3. Gambar / Ilustrasi
4. Warna, Tekstur dan Cahaya
5. Huruf / Teks / Tipografi
6. Ruang Kosong (Space)

Kesemua unsur diibaratkan sebagai bumbu dalam masakan. Adalah menjadi pilihan bagi seorang desainer untuk memilihnya. Tidak mesti kesemua unsur dimasukkan dalam desain grafis sehingga tidak terkesan berlebihan.

GARIS (LINE)

- ☐ Garis = sekumpulan titik yang dideretkan memanjang.
- ☐ Dalam CorelDRAW dikenal dengan istilah *outline*
- ☐ Dalam AdobePhotoshop dikenal dengan istilah *contour* atau *stroke*.
- ☐ Garis membentuk huruf "S" memberikan kesan lembut, halus dan gemulai, sedang garis yang membentuk huruf "Z" memberikan kesan tegas dan kaku.

☐ Berdasarkan orientasi, garis dibagi menjadi:

- o Garis lurus **Horisontal**, memberi kesan sugesti, ketenangan atau hal yang tak bergerak.
- o Garis lurus **Vertikal**, memberi kesan stabilitas, kekuatan atau kemegahan.
- o Garis lurus miring **Diagonal**, memberi kesan tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.
- o Garis melengkung (**Kurva**), memberi kesan keanggunan, halus.

☐ Berdasarkan gaya (*style*), garis dibagi menjadi:

- o Garis Kokoh (Solid)
- o Garis Titik (Dot)
- o Garis Strip (Dash)
- o Garis Strip-Titik (Dash Dot)
- o Garis Kaligrafi (Mata Pena Diagonal)
- o Garis Artistik (Free)

Kombinasi Garis:

- ☐ Kombinasi Horisontal-Vertikal, memberi kesan formal, kokoh, tegas
- ☐ Kombinasi Diagonal, memberi kesan konflik, perang, benci, larangan atau tidak sama

Kombinasi Kurva:

- o Spiral, memberi kesan kelahiran atau generasi penerus, dan hipnotis.

- o Setengah lingkaran, memberi kesan kekokohan.
- o Gelombang, memberi kesan mengalir, lembut, gemulai.
- ☒ Kombinasi pada sudut: sudut tajam, sudut tumpul cembung, sudut tumpul cekung, sudut patah.
- ☒ Kombinasi pengulangan, memberi kesan irama, riang, tenang, malas, stabil. Zig zag memberi kesan bergairah, semangat, dinamika atau gerak cepat.

BENTUK

Bentuk dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Bentuk dibagi menjadi bentuk 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra), masing-masing bentuk mempunyai arti tersendiri, juga tergantung kepada budaya yang membentuknya. Contohnya bagi agama Kristen segitiga dapat melambangkan trinitas, sedangkan di Mesir dapat diartikan femininitas (kewanitaan). Dalam desain, bentuk tidak hanya mendefinisikan sebuah obyek tetapi juga bisa mengkomunikasikan sebuah gagasan.

Secara umum bentuk dua dimensi dibagi 3 macam:

- ☒ Bentuk geometris, bentuk yang sangat umum dan terstruktur (kotak, segi tiga, lingkaran, dan banyak lainnya).
- ☒ Bentuk natural, yaitu bentuk hewan, tumbuhan dan manusia yang merupakan bentuk-bentuk yang tidak beraturan dan mudah berubah.
- ☒ Bentuk abstrak, yaitu bentuk natural yang disederhanakan, misalkan symbol pada fasilitas orang cacat, dan sebagainya

WARNA / TEKSTUR / CAHAYA

Warna adalah bagaimana kita merasakan cahaya. Cahaya mungkin memantulkan, mengirimkan, *diffracted*, atau memancarkan. Kita melihat hanya suatu bagian kecil dari *electromagnetic spectrum*. Bagian kecil ini sering disebut *visible spectrum*. Kita melihat semua cahaya sebab cahaya digambarkan sebagai bagian dari spectrum elektromagnetik yang dapat kita lihat. Model warna mencoba untuk menguraikan warna yang kita lihat dan bekerja dengannya. Masing-masing model warna menghadirkan suatu metode yang berbeda untuk mendefinisikan dan menggolongkannya. Semua model warna menggunakan nilai numerik untuk mewakili *visible spectrum* dari warna.

Dalam kebutuhan cetak dan Printing, warna yang dipakai adalah system / model CMYK, sedangkan untuk tampilan di layar monitor saja (Misalkan Web, Wallpaper, Game, Video) Warna yang bisa di Gunakan adalah RGB dan RGB Hexadecimal.

TOOL COREL

Fungsi-fungsi toolbox pada corelDraw lengkap, materi sebagai rangkuman materi-materi yang telah saya bagikan sebelumnya dari fungsi-fungsi tool yang ada pada toolbox corelDraw, agar anda lebih mudah mengetahui semua fungsi-fungsi yang ada pada menu toolbox corelDraw, baiklah langsung saja demikianlah Fungsi-fungsi toolbox pada corelDraw secara lengkap

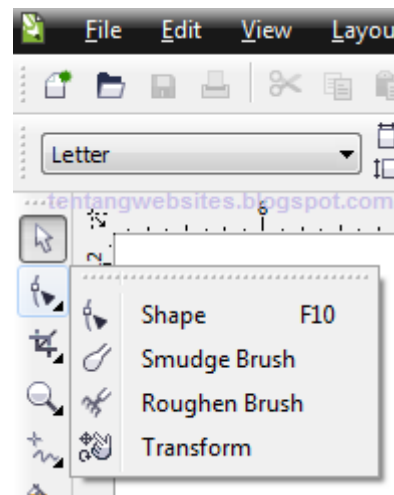
Fungsi-fungsi toolbox pada corelDraw secara lengkap

1. **Pick tool**, berfungsi untuk memilih sebuah objek



2. Shpe tool

- **Shape tool**, atau sering di sebut shape tool, adalah sebuah tool yang berfungsi untuk merubah bentuk sebuah garis atau object, silahkan anda sambil melihat gambar agar cepat hafal.
- **Smudge brush tool**, berfungsi sebagai penghalus garis
- **Roughen brush tool**, berfungsi untuk membuat garis berefec kasar
- **Free transform tool**, berfungsi untuk memutar sebuah objek secara bebas



3. Crop tool

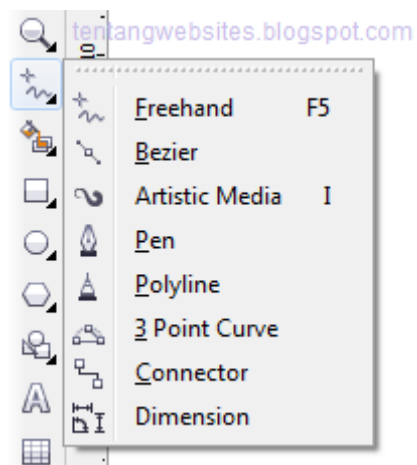
- **Crop tool**, berfungsi untuk memotong sebuah objek
- **Knife tool**, untuk memotong sebuah objek juga namun membentuk sebuah irisan
- **Erase tool**, untuk menghapus sebuah objek
- **Virtual segment delete**, untuk menghapus objek



4. zoom tool, untuk memperbesar tampilan objek

5. Freehand tool

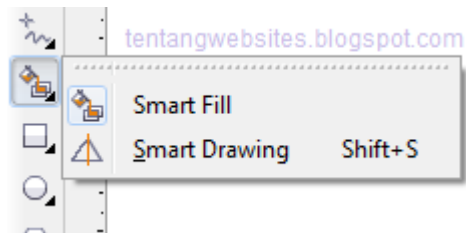
1. **Freehand tool**, untuk menggambar garis bebas
2. **Bazier tool**, untuk membuat garis juga dan titik-titik hubung
3. **Artistic media tool**, untuk membuat garis artistik
4. **Pen tool**, bisa untuk membuat garis lengkung dan juga kurva dengan hubungan titik-titik.
5. **Polyline tool**, untuk menggambar objek pada pola tertentu
6. **3 point curve tool**, untuk menggambar kurva
7. **Interaktive connector tool**, untuk menggambar garis hubung
8. **Dimension tool**, untuk membuat garis keterangan lengkap sebagai keterangan panjang garis.



Freehand tool ini lumayan penting karena sering di gunakan dalam photo editing pada coreldraw jadi harap anda harapkan betul tentang freehand tool ini sebelum anda menggunakan freehand tool yang cukup rumit lagi sesuai keahliannya, anda bisa membeli freehand tool yang lebih handal dan dan canggih lagi pada penyedia jasa hal tersebut.

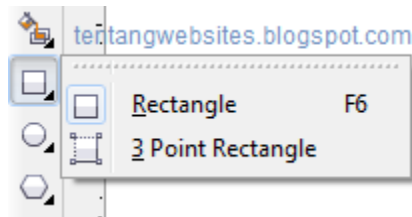
6. Smart fill tool

- **Smart fill tool**, berfungsi untuk memberi warna
- **Smart Drawing tool**, untuk menggambar



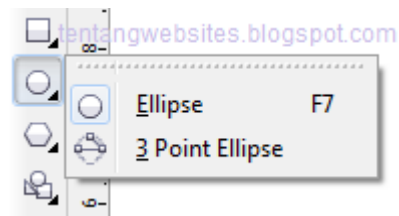
7. Rectangle tool

- **Rectangle tool**, berfungsi untuk menggambar persegi panjang
- **3 point rectangle tool**, untuk menggambar persegi panjang dengan menggunakan tiga titik



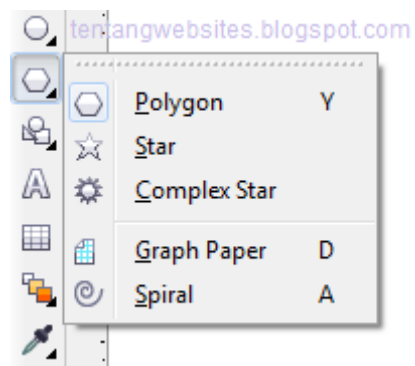
8. Elipse tool

- **Elipse tool**, untuk membuat sebuah lingkaran
- **3 point ellipse tool**, untuk membuat sebuah lingkaran namun menggunakan dengan tiga titik



9. Polygon tool

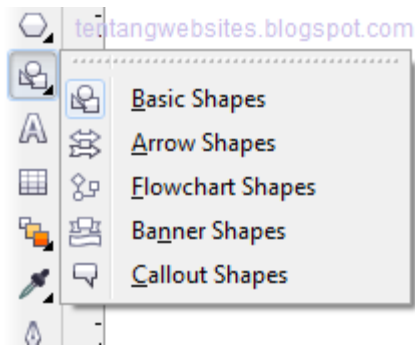
- **Polygon tool**, untuk membuat sebuah objek berupa poligon atau segi, bisa segi 3, 4, 5 dan seterusnya
- **Star tool**, membuat bintang
- **Complex star tool**, membuat sebuah objek bintang dengan segi banyak
- **Graph paper tool**, untuk membuat table/grafik
- **Spiral tool**, untuk mmbuat objek berbentuk spiral



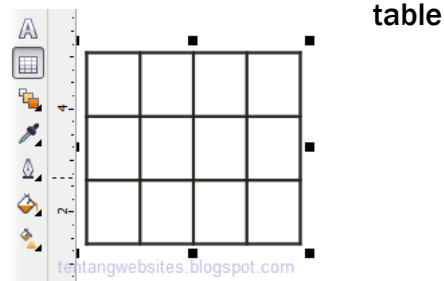
10. Text tool, untuk membuat text atau tulisan

11. Basic shapes tool

- **Basic shapes tool**, untuk menggambar flowchart yang mana bentuknya bisa saja untuk di ubah
- **Arrow shapes tool**, untuk membuat panah hubung flowchart
- **Flowchart shapes tool**, untuk menggambar flowchart dengan bentuk yang standar

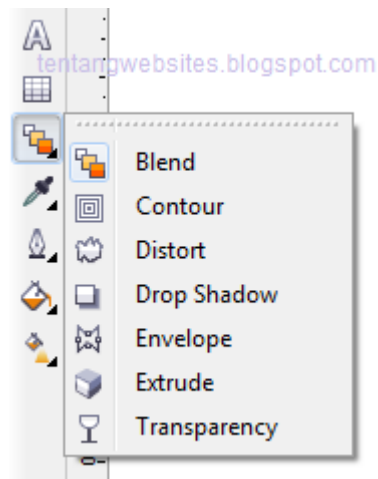


12. Table tool, untuk membuat sebuah



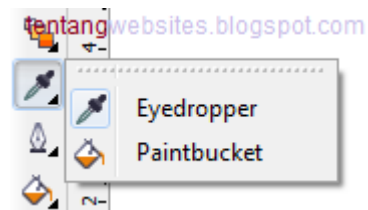
13. Blend tool

- **Blend tool**, untuk membaurkan dua objek
- **contour tool**, untuk membuat kontur
- **distort tool**, untuk membuat distorsi
- **drop shadow tool**, untuk memberi bayangan
- **envelope tool**, untuk membuat objek yang dapat dilipat
- **extrude tool**, untuk efek 3d atau tiga dimensi
- **transparansi**, untuk membuat efek transparansi



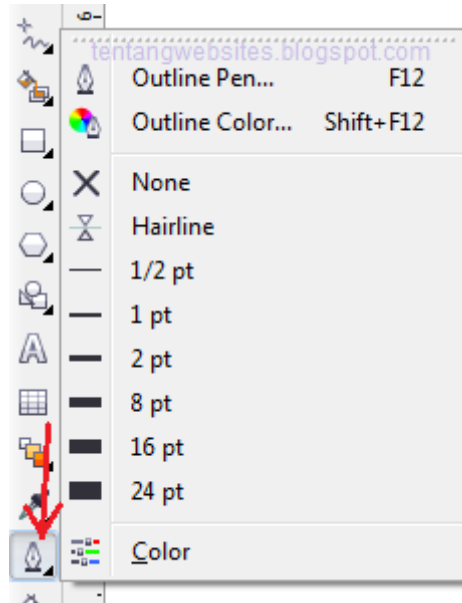
14. Eyedropper tool

- **Eyedropper tool**, berfungsi untuk memberi komposisi warna pada objek
- **Paintbucket**, untuk memberi warna objek dari eyedropper



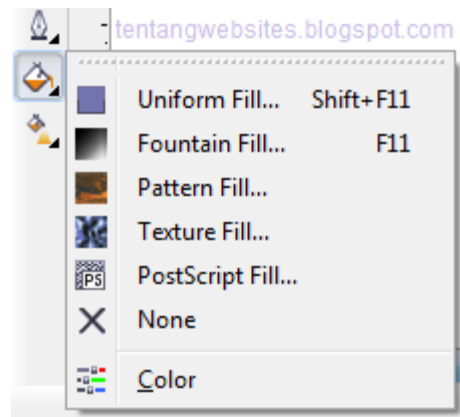
15. Outline pen tool

- **Outline pen tool**, berfungsi untuk membuat garis pena
- **outline color tool**, untuk mengatur jenis line/garis
- **none**, kosong berarti meniadakan garis
- **hairline**, untuk membuat garis bayang
- **1/2 pt**, garis berukuran setengah pt, anda juga bisa memilih hingga 24 pt
- **color tool**, untuk menampilkan dialog warna



16. Uniform fill tool

- **uniform fill**, berfungsi untuk memberi warna pada objek
- **fountain fill tool**, untuk memberi efek warna yang semakin kabur
- **pattern fill tool**, untuk memberi warna efek pattern
- **texture fill tool**, untuk memberi warna efek tekstur
- **postScript fill tool**, untuk menampilkan dialog fill
- **none**, untuk meniadakan warna pada objek
- **color docker**, untuk menampilkan jendela warna



17. Interactive fill tool

- **interactive fill tool**, untuk memberi interaksi warna pada fill, isi pada objek dan tekstur
- **Mesh fill**, berfungsi untuk memberi interaksi warna pada objek





PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL

DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL

SMK 2 SEWON

Alamat: **Unit 1:** Jl. Parangtritis Km 7, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp. 0274-6463472

Unit 2 (Induk): Cangkringmalang, Timbulharjo, Sewon, Bantul, Telp./Fax. 0274-6463179, 6463476

Email: smksewon2@yahoo.co.id, Website: www.smk2sewon.sch.id, Kode Pos 55186, Yogyakarta

DAFTAR HADIR SISWA

Program Studi Keahlian : Desain dan Produksi Kria Tingkat/Kelas : II/XI DPKT 2
Kompetensi Keahlian : Desain dan Produksi Kria Tekstil Semester : GASAL
Mata Pelajaran : Gambar Komputer Tahun Pelajaran : 2016/ 2017
Wali Kelas /BP : Iswandari Prasetyaningsih, S.Pd.

NO	NAMA SISWA	L/P	TANGGAL															
			21	28	4	11	18	25	1	8	15							
1	AFINDANA RESTAINIKA HANLIM	P		
2	AINI NAFISAH	P		
3	ANGGA WAHYUDI	L		
4	ARDIKA KEVIN RAMANDA	L		
5	ARFIANA RISMANDANI	P	A	.	S		
6	ASROFI TRIYANTO	L	.	.	.	S	S		
7	AYU PUJI ASTUTI	P		
8	DIAH NUR WIJAYANTI	P		
9	DITA LESTARI	P		
10	EKA NURUL KHASANAH	P		
11	ELIN NUR FEBRIANA	P		
12	ERMA FITRIANA	P		
13	FAJAR KURNIATI	P		
14	FEBRIYANTI	P		
15	LYAN PERMATASARI	P	A		
16	MEILAWATI HANDAYANI	P		
17	NANDA AFISKA YUNANTI	P		
18	NASRILLHAH HIDAYATI	P		
19	POPPY WIDYASTUTI	P		
20	SANY HAMBAYU	L	A		
21	SEPTI HERMININGSIH	P	A		
22	SUCI NUR KHASANAH	P		
23	TRI DEWI LESTARI	P		
24	VIVI WIDYASTUTI	P		

Bantul, 2016

Mahasiswa,

Wahyu Nurhidayat
NIM. 13206241043

Nama Sekolah : SMK N 2 Sewon
 Mata Pelajaran : Penggambaran Huruf
 Kelas / Semester : XI / 1
 Standart Kompetensi : Menggambar dengan Program Komputer
 Kode Kompetensi : 090.DKK.06
 Durasi Pembelajaran : 42 jam @ 45 menit

KOMPETENSI DASAR	KARAKTER BANGSA	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
Menggambar nirmana, huruf, bentuk, ornamen dengan program computer (perangkat lunak)	<ul style="list-style-type: none"> Religius, mandiri, tanggungjia wab dan menhargai prestasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Eksplorasi garis lurus, patah, lengkuk, spiral dibuat dengan perangkat komputer Bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan tentang lay out corel draw Pengenalan toolbar corel draw Cara pembuatan garir, bidang dan ornamen Prosedur koreksi dan penyempurnaan tampilan. 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat eksplorasi garis, bidang, warna pada bidang seukuran A4 Membuat ornamen penghias sertifikat, kartu nama dan hiasan kop suatu hajatan 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian proses, silka p dan hasil karya 	75		30		<ul style="list-style-type: none"> Mengenal tentang COREL DRAW 12 Modul
Membuat gambar teknik dengan berbagai program computer (perangkat lunak)	<ul style="list-style-type: none"> Religius, mandiri, tanggungjia wab dan menhargai prestasi. 	<ul style="list-style-type: none"> Komponen bentuk ornamen dibuat Gambar teknik sebuah kotak dibuat. Keterangan 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan tentang korel draw dan outocad Prosedur pembuatan gambar teknik 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat gambar kerja produk tiga dimensi Penyempurnaan gambar kerja dengan warna dan ukuran serta keterangan yang diperlukan. 	<ul style="list-style-type: none"> Penilaian proses, sikap dan hasil kerja 	75		12		<ul style="list-style-type: none"> Mengenal tentang COREL DRAW 12 Mengenal tentang AUTOCAD Modul

KOMPETENSI DASAR	KARAKTER BANGSA	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	KKM	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
							TM	PS	PI	
		pada gambar teknik dibuat								

Keterangan :

TM

: Tatap muka

PS

: Praktek disekolah (2 jam Praktek disekolah setara dengan 1 jam tatapmuka)

PI

: Praktek di Industri (4 jam Praktek di Dudi / disetara dengan 1 jam tatapmuka)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SEKOLAH : SMK Negeri 2 Sewon
BIDANG STUDI KEAHLIAN : Seni Kerajinan dan Pariwisata
PROGRAM STUDI KEAHLIAN : Desain dan Produksi Kria Tekstil
KOMPETENSI KEAHLIAN : Kriya tekstil
MATA PELAJARAN : Menggambar dengan Komputer
KELAS/ SEMESTER : XI/ 1
PERTEMUAN KE : 1
ALOKASI WAKTU : 3 x 45 menit

STANDAR KOMPETENSI : Menggambar dengan Program Komputer
KOMPETENSI DASAR : Mempelajari materi gambar computer dan pengenalan aplikasi corel draw

A. INDIKATOR

1. Mempelajari secara teori desain grafis
2. Memahami materi gambar komputer
3. Perkenalan program aplikasi corel draw

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa memahami materi dasar desain grafis
2. Siswa mampu menjelaskan pengertian gambar computer
3. Siswa mengenal tool tool yang ada di program aplikasi coreldraw

C. MATERI AJAR

1. Pengetahuan tentang dasar desain grafis
2. Pengetahuan gambar komputer standar tekstil
3. Pengenalan toolbar corel draw

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah dengan media pembelajaran
2. Diskusi kelas/ tanya jawab dan diskusi kelompok
3. Evaluasi
4. Tugas

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
1.	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Salam pembuka dan doa.2. Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa.3. Guru menyampaikan SK-KD, dan tujuan pada pertemuan kali ini.4. Guru memeriksa presensi siswa/ apersepsi.	5 menit
2.	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan Eksplorasi<ol style="list-style-type: none">a. Siswa Mendengarkan dan memperhatikan materi yang diberikan oleh guru.b. Guru	120 menit

		<p>Menampilkan materi pembelajaran/ presentasi untuk membuka wawasan siswa tentang materi menggambar dengan program corel draw dan pengenalan toolbar pada coreldraw.</p> <p>2. Kegiatan Elaborasi</p> <p>a. Siswa Melaporkan hasil yang diperoleh setelah menerima materi, melalui kegiatan diskusi kelompok kemudian dilaporkan secara lisan.</p> <p>b. Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kritis dan menganalisis. - Memfasilitasi peserta didik melalui diskusi kelompok untuk memunculkan gagasan baru secara tertulis. - Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja baik secara individu maupun kelompok. <p>2. Kegiatan Konfirmasi</p> <p>a. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk mengkonfirmasi terhadap kejelasan atau kebenaran suatu informasi. <p>b. Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan umpan balik positif kepada peserta didik dan penguatan dalam bentuk lisan maupun tertulis. - Berperan sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjelaskan pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik. - Memberikan acuan agar peserta didik melakukan pengecekan hasil eksplorasi. 	
3.	Kegiatan akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah disampaikan. 2. Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran. 3. Guru memberikan tugas (PR) dan menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya. 4. Salam penutup dan doa. 	10 menit

F. ALAT/ BAHAN/ SUMBER BELAJAR

1. ALAT DAN BAHAN

- a. Modul dan bahan referensi
- b. Contoh gambar nirmana
- c. Contoh gambar-gambar motif batik

2. SUMBER BELAJAR
 - a. Mengenal tentang COREL DRAW

G. PENILAIAN

1. Tes teori pilihan ganda dan (tertulis) essay
2. Tugas berupa pengertian desain grafis dan aplikasi corel draw dan pengenalan gambar garis lurus, patah, lengkuk, spiral ,bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna
3. Diskusi kelompok tentang
 - a. Mendeskripsikan Eksplorasi garis lurus, patah, lengkuk, spiral ,Bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna
4. Aspek yang dinilai
 - a. Pendidikan karakter
 - b. Hasil kerja berupa gambar garis lurus, patah, lengkuk, spiral, bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna
 - c. Tes formatif / tes tertulis.
5. Soal tes formatif
 - a. Soal Essay (uraian)
 - Jelaskan program yang dipakai untuk membuat gambar komputer
 - Pengertian desain
 - Buatlah gambar garis lurus, patah, lengkuk, spiral dibuat dengan perangkat komputer, bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna
6. Lembar tugas siswa

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Pengertian desain grafis dan unsurnya	Modul belajar dan lembar soal	gambar garis lurus, patah, lengkuk, spiral
2.	Pengenalan aplikasi coreldraw	Modul belajar dan lembar soal.	Menjelaskan toolbar pada coreldraw

7. Rencana Perbaikan dan Pengayaan

NO	KOMPETENSI DASAR	RENCANA PERBAIKAN	RENCANA PENGAYAAN
1	Menggambar nirmana, huruf, bentuk, ornament	- Membuat ringkasan materi Dan pengenalan toolbar pada coreldraw	- Mencari model motif-motif batik

8. Kriteria dan aspek penilaian

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN - Pembentukan kelompok - Pembagian tugas	15		
2.	PENILAIAN LAPORAN - Tata tulis - Kedalaman materi - Keragaman produk	10 10 15 (35)		
3.	PENILAIAN HASIL DISKUSI - Kekompakan - Keaktifan - Wawasan materi	10 10 15 (35)		
4.	NILAI KARAKTER - Religius - Tanggung jawab - Disiplin - Rasa ingin tahu - Kerja sama	15		
	JUMLAH	100		

Mengetahui,

Guru pembimbing



Ruli Nandra, S.Sn

NIP. 197907232009031003

Bantul, 10 September 2016

Mahasiswa,



Wahyu Nurhidayat

NIM. 13206241043

MATERI DASAR

Desain adalah proses panjang dalam pekerjaan yang erat kaitannya dengan seni untuk mencapai tujuan tertentu. (Ir. Suryanto Thabrani, M.M., 2003)

Desain Grafis adalah suatu proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar (grafis). (Endang Endratman, S.T., 2008)

Fungsi Desain Grafis:

1. Produksi media informasi dan komunikasi
2. Produksi media promosi
3. Apresiasi seni dan kreativitas
4. Pekerjaan hobi
5. Menambahkan nilai estetika

Unsur Desain Grafis

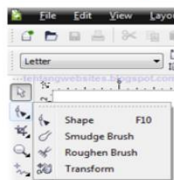
1. Garis (Line)
2. Bentuk (Shape)
3. Gambar / Ilustrasi
4. Warna, Tekstur dan Cahaya
5. Huruf / Teks / Tipografi
6. Ruang Kosong (Space)

1. **Pick tool**, berfungsi untuk memilih sebuah objek



2. **Shape tool**

- **Shape tool**, atau sering di sebut shape tool, adalah sebuah tool yang berfungsi untuk merubah bentuk sebuah garis atau object, silahkan anda sambil melihat gambar, eger cepat hafal.
- **Smudge brush tool**, berfungsi sebagai penghalus garis
- **Roughen brush tool**, berfungsi untuk membuat garis beretec kasar
- **Free transform tool**, berfungsi untuk memutar sebuah objek secara bebas



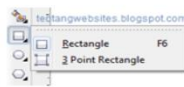
6. **Smart fill tool**

- **Smart fill tool**, berfungsi untuk memberi warna
- **Smart Drawing tool**, untuk menggambar.



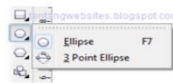
7. **Rectangle tool**

- **rectangle tool**, berfungsi untuk mengambar persegi panjang
- **3 point rectangle tool**, untuk menggambar persegi panjang dengan menzunkan tiga titik



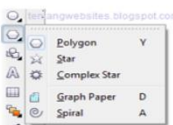
8. **Ellipse tool**

- **Ellipse tool**, untuk membuat sebuah lingkaran
- **3 point ellipse tool**, untuk membuat sebuah lingkaran namun menggunakan dengan tiga titik



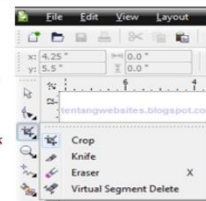
9. **Polygon tool**

- **Polygon tool**, untuk membuat sebuah objek berupa poligon atau segi, bisa segi 3, 4, 5 dan seterusnya.
- **star tool**, membuat bintang
- **complex star tool**, membuat sebuah objek bintang dengan segi banyak



3. **Crop tool**

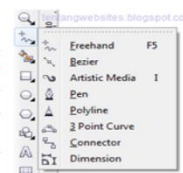
- **Crop tool**, berfungsi untuk memotong sebuah objek
- **Knife tool**, untuk memotong sebuah objek juga namun membentuk sebuah irisan.
- **Erase tool**, untuk menghapus sebuah objek
- **Virtual segment delete**, untuk menghapus objek



4. **zoom tool**, untuk memperbesar tampilan objek

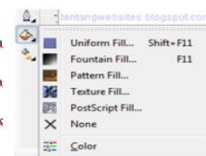
5. **Freehand tool**

1. **Freehand tool**, untuk mengambar garis bebas.
2. **Bezier tool**, untuk membuat garis juga dan titiktitik hubung
3. **Artistic media tool**, untuk membuat garis artistik
4. **Pen tool**, bisa untuk membuat garis lengkung dan juga kurva dengan hubungan titiktitik
5. **Polyline tool**, untuk menggambar objek pada pola tertentu
6. **3 point curve tool**, untuk menggambar kurva
7. **Interactive connector tool**, untuk menggambar garis hubung
8. **Dimension tool**, untuk membuat garis keterangan lengkap sebagai keterangan panjang garis.



16. **Uniform fill tool**

- **uniform fill**, berfungsi untuk memberi warna pada objek
- **fountain fill tool**, untuk memberi efek warna yang semahin kabur
- **pattern fill tool**, untuk memberi warna efek pattern
- **texture fill tool**, untuk memberi warna efek tekstur
- **postScript fill tool**, untuk menampilkan dialog fill
- **none**, untuk meniadakan warna pada objek
- **color docker**, untuk menampilkan jendela warna



17. **Interactive fill tool**

- **interactive fill tool**, untuk memberi interaksi warna pada fill, isi pada objek dan tekstur
- **Mesh fill**, berfungsi untuk memberi interaksi warna pada objek



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SEKOLAH	: SMK Negeri 2 Sewon
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: Seni Kerajinan dan Pariwisata
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: Desain dan Produksi Kria Tekstil
KOMPETENSI KEAHLIAN	: Kriya tekstil
MATA PELAJARAN	: Menggambar dengan Komputer
KELAS/ SEMESTER	: XI/ 1
PERTEMUAN KE	: 2
ALOKASI WAKTU	: 3 x (3 x 45) menit

STANDAR KOMPETENSI	: Menggambar dengan Program Komputer
KOMPETENSI DASAR	: Menggambar nirmana, bentuk, ornamen dasar dengan program computer coreldraw

H. INDIKATOR

- Eksplorasi garis lurus, patah, lengkung, spiral dibuat dengan perangkat komputer
- Bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menyebutkan fungsi toolbar corel draw
2. Siswa mampu membuat garis, bidang dan ornamen menggunakan corel draw

J. MATERI AJAR

- Pengetahuan tentang lay out corel draw
- Pengenalan toolbar corel draw
- Cara pembuatan garis, bidang dan ornamen
- Prosedur koreksi dan penyempurnaan tampilan

K. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah dengan media pembelajaran
2. Diskusi kelas/ tanya jawab dan diskusi kelompok
3. Evaluasi
4. Tugas

L. KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
1.	Kegiatan Awal	5. Salam pembuka dan doa. 6. Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa. 7. Guru menyampaikan SK-KD, dan tujuan pada pertemuan kali ini. 8. Guru memeriksa presensi siswa/ apersepsi.	5 menit
2.	Kegiatan Inti	3. Kegiatan Eksplorasi c. Siswa Mendengarkan dan memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. d. Guru	120 menit

		<p>Menampilkan materi pembelajaran/ presentasi untuk membuka wawasan siswa tentang alir proses menggambar nirmana, bentuk, ornament dasar dengan program computer coreldraw</p> <p>2. Kegiatan Elaborasi</p> <p>c. Siswa Melaporkan hasil yang diperoleh setelah menerima materi, melalui kegiatan diskusi kelompok kemudian dilaporkan secara lisan.</p> <p>d. Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kritis dan menganalisis. - Memfasilitasi peserta didik melalui diskusi kelompok untuk memunculkan gagasan baru secara tertulis. - Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja baik secara individu maupun kelompok. <p>4. Kegiatan Konfirmasi</p> <p>c. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk mengkonfirmasi terhadap kejelasan atau kebenaran suatu informasi. <p>d. Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan umpan balik positif kepada peserta didik dan penguatan dalam bentuk lisan maupun tertulis. - Berperan sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjelaskan pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik. - Memberikan acuan agar peserta didik melakukan pengecekan hasil eksplorasi. 	
3.	Kegiatan akhir	<p>5. Siswa bersama guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah disampaikan.</p> <p>6. Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran.</p> <p>7. Guru memberikan tugas (PR) dan menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya.</p> <p>8. Salam penutup dan doa.</p>	10 menit

M. ALAT/ BAHAN/ SUMBER BELAJAR

ALAT DAN BAHAN

- Modul dan bahan referensi
- Contoh gambar nirmana dan motif batik

SUMBER BELAJAR

- Mengetahui tentang COREL DRAW
- Modul

N. PENILAIAN

1. Tes teori (tertulis) essay
2. Tugas berupa gambar garis lurus, patah, lengkung, spiral dibuat dengan perangkat komputer, bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna
3. Diskusi kelompok tentang
 - Mendeskripsikan Eksplorasi garis lurus, patah, lengkung, spiral dibuat dengan perangkat komputer, Bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna
4. Aspek yang dinilai
 - d. Pendidikan karakter
 - e. Hasil kerja berupa gambar garis lurus, patah, lengkung, spiral dibuat dengan perangkat komputer, bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna
 - f. Tes formatif / tes tertulis.
5. Soal tes formatif
 - Soal Essay (uraian)
 1. Jelaskan program yang dipakai untuk membuat gambar komputer
 2. Buatlah gambar garis lurus, patah, lengkung, spiral dibuat dengan perangkat komputer, bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna
6. Lembar tugas siswa

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Disain motif batik	Perangkat komputer	gambar garis lurus, patah, lengkung, spiral
2.	Hasil gambar dengan komputer	Perangkat komputer.	gambar garis lurus, patah, lengkung, spiral

7. Rencana Perbaikan dan Pengayaan


NO	KOMPETENSI DASAR	RENCANA PERBAIKAN	RENCANA PENGAYAAN
1	Menggambar nirmana, bentuk, ornament dengan program computer (perangkat lunak)	- Membuat ringkasan materi teknik menggambar dengan komputer	- Mencari model motif-motif batik

8. Kriteria dan aspek penilaian

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN - Pembentukan kelompok - Pembagian tugas	(15)		
2.	PENILAIAN LAPORAN - Tata tulis - Kedalaman materi - Keragaman produk	10 10 15 (35)		
3.	PENILAIAN HASIL DISKUSI - Kekompakan - Keaktifan - Wawasan materi	10 10 15 (35)		
4.	NILAI KARAKTER - Religius - Tanggung jawab - Disiplin - Rasa ingin tahu - Kerja sama	15		
	JUMLAH	100		

Mengetahui,

Guru pembimbing



Ruli Nandra, S.Sn

NIP. 197907232009031003

Bantul, 10 September 2016

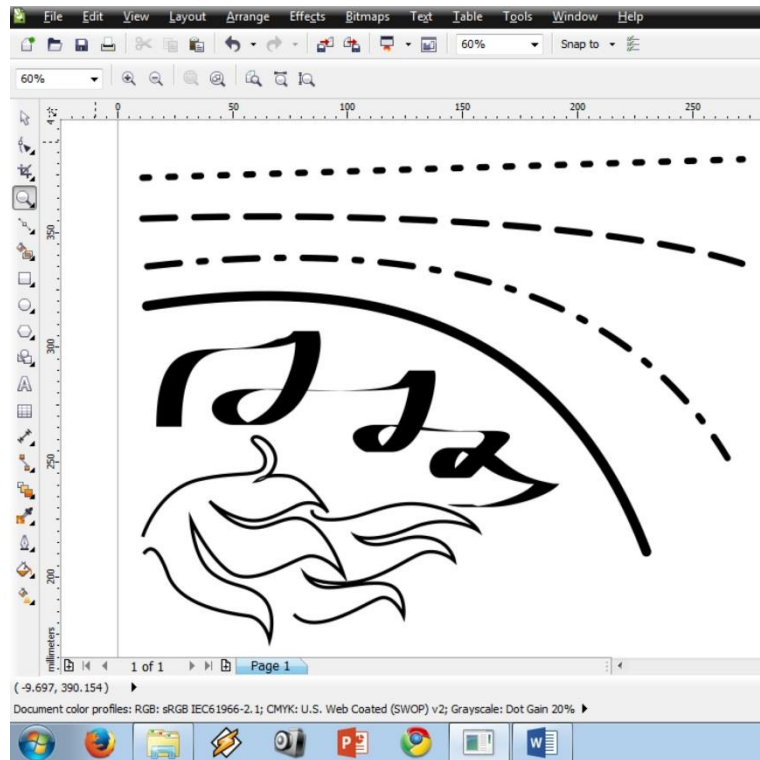
Mahasiswa,



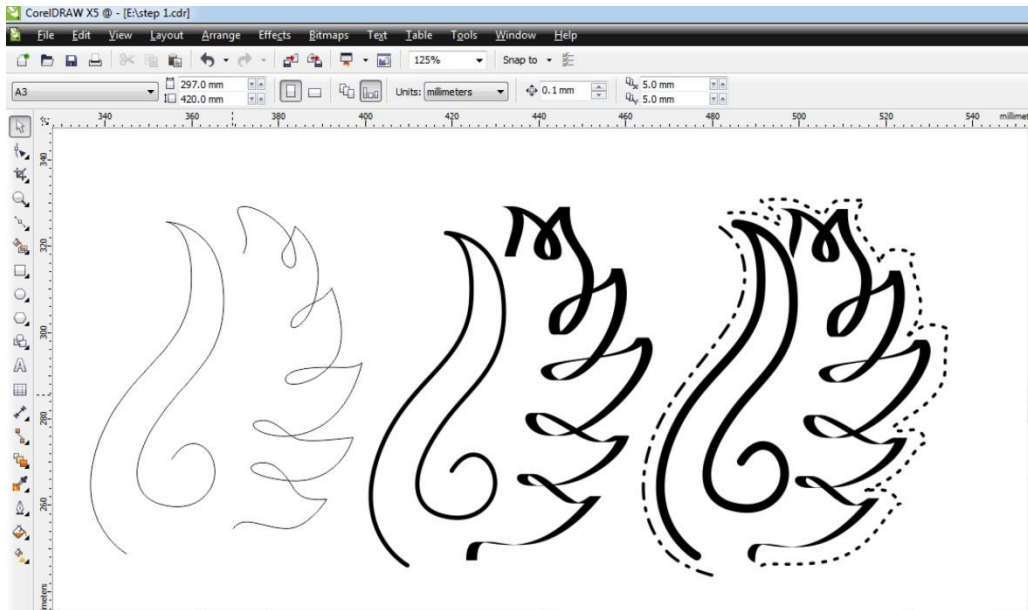
Wahyu Nurhidayat

NIM. 13206241043

MATERI DASAR



Belajar membuat garis lurus , lengkung dan artistic dengan menggunakan garis titik titik, strip dan garis kaligrafi



Membuat desain awal dari kombinasi garis lurus, titik strip, garis kaligrafi dan garis artistrik Sehingga membentuk pola ornamen atau gambar



Memberi pewarnaan sehingga gambar terlihat lebih menarik dan indah

Finish

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SEKOLAH	: SMK Negeri 2 Sewon
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: Seni Kerajinan dan Pariwisata
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: Desain dan Produksi Kria Tekstil
KOMPETENSI KEAHLIAN	: Kriya tekstil
MATA PELAJARAN	: Menggambar dengan Komputer
KELAS/ SEMESTER	: XI/ 1
PERTEMUAN KE	: 5
ALOKASI WAKTU	: 2 x (3 x 45) menit

STANDAR KOMPETENSI	: Menggambar dengan Program Komputer
KOMPETENSI DASAR	: Membuat huruf kemudian dihiasi (typografi) dengan aksesoris ornamen dan diberi pewarnaan, kontur, shadow dan efek

O. INDIKATOR

- Eksplorasi garis lurus, patah, lengkung, spiral dibuat dengan perangkat komputer
- Menambahkan huruf kemudian dihiasi dengan aksesoris ornamen (typografi)
- Bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna

P. TUJUAN PEMBELAJARAN

3. Siswa mampu menyebutkan fungsi toolbar corel draw
4. Siswa mampu membuat garis, bidang dan ornament menggunakan corel draw
5. Siswa mampu huruf kemudian dihiasi dengan aksesoris ornamen (typografi)

Q. MATERI AJAR

- Pengenalan karakter huruf / font
- Pengenalan lebih lanjut toolbar corel draw
- Membuat huruf kemudian dihiasi dengan aksesoris ornamen (typografi)
- Memberi warna dan memberi kesan contour, transparant, gradasi dan shadow
- Prosedur koreksi dan penyempurnaan tampilan

R. METODE PEMBELAJARAN

5. Ceramah dengan media pembelajaran
6. Diskusi kelas/ tanya jawab dan diskusi kelompok
7. Evaluasi
8. Tugas

S. KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
1.	Kegiatan Awal	9. Salam pembuka dan doa. 10. Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa. 11. Guru menyampaikan SK-KD, dan tujuan pada pertemuan kali ini. 12. Guru memeriksa presensi siswa/ apersepsi.	5 menit

2.	Kegiatan Inti	<p>5. Kegiatan Eksplorasi</p> <p>e. Siswa Mendengarkan dan memperhatikan materi yang diberikan oleh guru.</p> <p>f. Guru Menampilkan materi pembelajaran/ presentasi untuk membuka wawasan siswa tentang alir proses membuat huruf kemudian dihiasi (typografi) dengan aksen ornamen dan diberi pewarnaan, kontur, shadow dan efek.</p> <p>6. Kegiatan Elaborasi</p> <p>e. Siswa Melaporkan hasil yang diperoleh setelah menerima materi, melalui kegiatan diskusi kelompok kemudian dilaporkan secara lisan.</p> <p>f. Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kritis dan menganalisis. - Memfasilitasi peserta didik melalui diskusi kelompok untuk memunculkan gagasan baru secara tertulis. - Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja baik secara individu maupun kelompok. <p>7. Kegiatan Konfirmasi</p> <p>e. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk mengkonfirmasi terhadap kejelasan atau kebenaran suatu informasi. <p>f. Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan umpan balik positif kepada peserta didik dan penguatan dalam bentuk lisan maupun tertulis. - Berperan sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjelaskan pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik. - Memberikan acuan agar peserta didik melakukan pengecekan hasil eksplorasi. 	120 menit
3.	Kegiatan akhir	<p>9. Siswa bersama guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah disampaikan.</p> <p>10. Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran.</p> <p>11. Guru memberikan tugas (PR) dan menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya.</p> <p>12. Salam penutup dan doa.</p>	10 menit

T. ALAT/ BAHAN/ SUMBER BELAJAR

ALAT DAN BAHAN

- Modul
- Computer
- Aplikasi coreldraw
- Referensi

SUMBER BELAJAR

- Mengetahui tentang COREL DRAW
- Modul dan bahan referensi
- Contoh gambar typografi
- Contoh gambar-gambar motif batik

U. PENILAIAN

8. Tes teori (tertulis) essay
9. Tugas berupa membuat typografi kelompok 2 orang membuat satu desain typografi dengan coreldraw
10. Diskusi kelompok tentang
 - Mendeskripsikan konsep typografi yang dibuat beserta penjelasan makna desain tersebut.
11. Aspek yang dinilai
 - g. Pendidikan karakter
 - h. Hasil kerja berupa membuat typografi dengan menambahkan aksesoris ornamen dan serta memberi warna
 - i. Kekompakan dalam bekerja kelompok
 - j. Tes formatif / tes tertulis.
12. Soal tes formatif
 - Soal Essay (uraian)
 3. Jelaskan program yang dipakai untuk membuat gambar komputer
 4. Jelaskan nama-nama toolbar dalam program coreldraw
 5. Jelaskan langkah-langkah membuat typografi menggunakan komputer aplikasi coreldraw dari desain awal sampai memberi warna.
13. Lembar tugas siswa

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Membuat huruf dengan aksesoris ornamen	Perangkat komputer coreldraw	Membuat Huruf yang digayakan
2.	Memberi warna gradasi,	Perangkat komputer. coreldraw	Memberi finishing

	kesan transparan, shadow dan contour		
--	---	--	--

14. Rencana Perbaikan dan Pengayaan

NO	KOMPETENSI DASAR	RENCANA PERBAIKAN	RENCANA PENGAYAAN
1	Membuat huruf kemudian dihiasi (typografi) dengan aksen ornamen dan diberi pewarnaan, kontur, shadow dan efek	- Membuat ringkasan materi langkah langkah membuat typografi	- Mencari refernse desain typografi ter up date

9. Kriteria dan aspek penilaian

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN - Pembentukan kelompok - Pembagian tugas	(15)		
2.	PENILAIAN LAPORAN - Tata tulis - Kedalaman materi - Keragaman produk	10 10 15 (35)		
3.	PENILAIAN HASIL DISKUSI - Kekompakan - Keaktifan - Wawasan materi	10 10 15		

		(35)		
4.	NILAI KARAKTER <ul style="list-style-type: none"> - Religius - Tanggung jawab - Disiplin - Rasa ingin tahu - Kerja sama 	15		
	JUMLAH	100		

Mengetahui,

Guru pembimbing



Ruli Nandra, S.Sn

NIP. 197907232009031003

Bantul, 10 September 2016

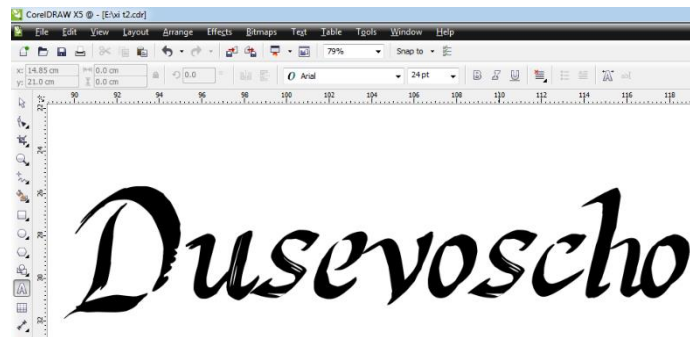
Mahasiswa,



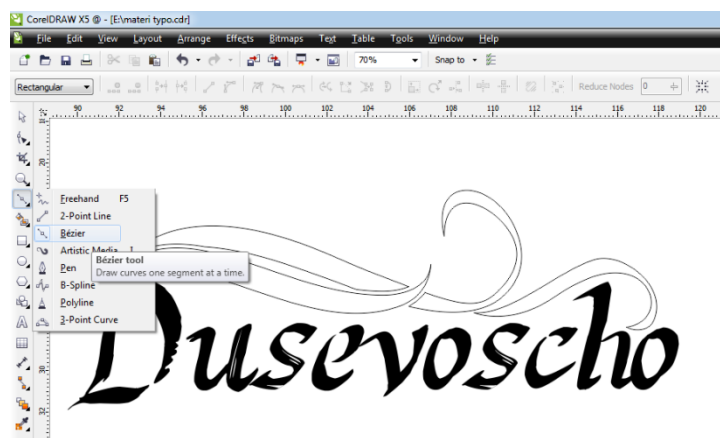
Wahyu Nurhidayat

NIM. 13206241043

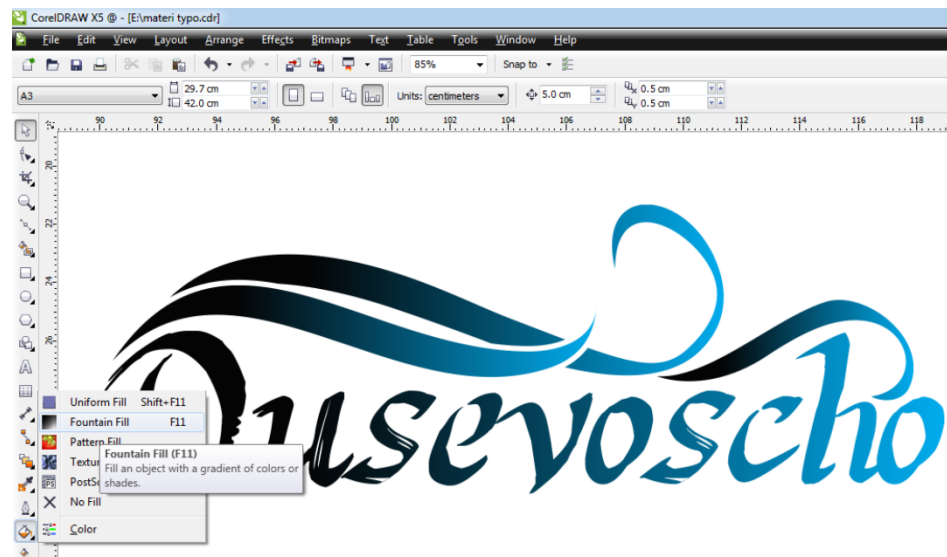
MATERI DASAR



Membuat / memilih huruf dengan font pilihan dengan tool text



Memberi aksan garis semacam ornamen dengan menggunakan Bezier tool



Memberi warna gradasi dengan menggunakan tool fill kemudian klik pilih yang fountain fill dan mengatur serta memilih warna sesuai selera



Menambahkan aksan finising untuk mempercantik dan memberi contour untuk kesan lebih memunculkan text



Finish

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

SEKOLAH	: SMK Negeri 2 Sewon
BIDANG STUDI KEAHLIAN	: Seni Kerajinan dan Pariwisata
PROGRAM STUDI KEAHLIAN	: Desain dan Produksi Kria Tekstil
KOMPETENSI KEAHLIAN	: Kriya tekstil
MATA PELAJARAN	: Menggambar dengan Komputer
KELAS/ SEMESTER	: XI/ 1
PERTEMUAN KE	: 7
ALOKASI WAKTU	: 2 x (3 x 45) menit

STANDAR KOMPETENSI	: Menggambar dengan Program Komputer
KOMPETENSI DASAR	: membuat vektor dasar bermacam macam buah dan tumbuhan

V. INDIKATOR

- Eksplorasi garis dasar sketsa berbentuk buah dan tumbuhan dengan corel draw
- Memperjelas bentuk sketsa yang dibuat (typografi)
- Bidang dan bentuk dibuat serta memberi warna

W. TUJUAN PEMBELAJARAN

6. Siswa mampu menyebutkan fungsi toolbar corel draw
7. Siswa mampu membuat garis, bidang dan sketsa menggunakan corel draw
8. Siswa mampu membuat bentuk vektor buah dan tumbuhan dengan menggunakan corel draw

X. MATERI AJAR

- Pengenalan bentuk vektor buah dan tumbuhan
- Pengenalan lebih lanjut toolbar corel draw
- Membuat vektor bentuk buah dan tumbuhan dengan corel draw
- Memberi warna dan memberi kesan contour , transparant, gradasi dan shadow
- Prosedur koreksi dan penyempurnaan tampilan

Y. METODE PEMBELAJARAN

9. Ceramah dengan media pembelajaran
10. Diskusi kelas/ tanya jawab dan diskusi kelompok
11. Evaluasi
12. Tugas

Z. KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN	DESKRIPSI	WAKTU
1.	Kegiatan Awal	13. Salam pembuka dan doa. 14. Guru memberikan motivasi belajar untuk siswa. 15. Guru menyampaikan SK-KD, dan tujuan pada pertemuan kali ini. 16. Guru memeriksa presensi siswa/ apersepsi.	5 menit

2.	Kegiatan Inti	<p>8. Kegiatan Eksplorasi</p> <p>g. Siswa Mendengarkan dan memperhatikan materi yang diberikan oleh guru.</p> <p>h. Guru Menampilkan materi pembelajaran/ presentasi untuk membuka wawasan siswa tentang alir proses menggambar vektor dasar bermacam macam buah dan tumbuhan dengan program corel draw.</p> <p>2. Kegiatan Elaborasi</p> <p>g. Siswa Melaporkan hasil yang diperoleh setelah menerima materi, melalui kegiatan diskusi kelompok kemudian dilaporkan secara lisan.</p> <p>h. Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kritis dan menganalisis. - Memfasilitasi peserta didik melalui diskusi kelompok untuk memunculkan gagasan baru secara tertulis. - Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja baik secara individu maupun kelompok. <p>9. Kegiatan Konfirmasi</p> <p>g. Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan diskusi/ tanya jawab dengan guru untuk mengkonfirmasi terhadap kejelasan atau kebenaran suatu informasi. <p>h. Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberikan umpan balik positif kepada peserta didik dan penguatan dalam bentuk lisan maupun tertulis. - Berperan sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjelaskan pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik. - Memberikan acuan agar peserta didik melakukan pengecekan hasil eksplorasi. 	120 menit
3.	Kegiatan akhir	<p>13. Siswa bersama guru melakukan evaluasi tentang materi yang telah disampaikan.</p> <p>14. Siswa bersama guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran.</p>	10 menit

		15. Guru memberikan tugas (PR) dan menyampaikan materi yang akan dipelajari selanjutnya. 16. Salam penutup dan doa.	
--	--	--	--

AA. ALAT/ BAHAN/ SUMBER BELAJAR

ALAT DAN BAHAN

- Modul
- Computer
- Aplikasi coreldraw
- Referensi

SUMBER BELAJAR

- Mengetahui tentang COREL DRAW
- Modul dan bahan referensi
- Contoh vektor buah dan tumbuhan dengan corel draw

BB. PENILAIAN

15. Tes teori (tertulis) essay
16. Tugas berupa membuat vektor buah dan tumbuhan dengan corel draw secara berkelompok 4 orang dalam satu kelompok
17. Diskusi kelompok tentang
 - Mendeskripsikan konsep desain buah atau tumbuhan yang di buat supaya bisa menjadi template poster atau lainnya.
18. Aspek yang dinilai
 - k. Pendidikan karakter
 - l. Hasil kerja berupa vector buah dan tumbuhan
 - m. Tes formatif / tes tertulis.
19. Soal tes formatif
 - Soal Essay (uraian)
 6. Jelaskan program yang dipakai untuk membuat gambar komputer
 7. Jelaskan langkah langkah membuat vektor buah dan tumbuhan menggunakan computer aplikasi coreldraw dari desain awal sampai memberi warna.

20. Lembar tugas siswa

NO	JENIS TUGAS	BAHAN DAN ALAT	DIMANFAATKAN UNTUK
1.	Membuat vektor buah dan tumbuhan	Perangkat komputer coreldraw	Vector vektor buah dan tumbuhan

2.	Memberi warna gradasi, kesan transparan, shadow dan contour	Perangkat komputer. coreldraw	Memberi finishing
----	---	-------------------------------	-------------------

21. Rencana Perbaikan dan Pengayaan

NO	KOMPETENSI DASAR	RENCANA PERBAIKAN	RENCANA PENGAYAAN
1	vektor buah dan tumbuhan dan diberi pewarnaan, kontur, shadow dan efek	- Membuat ringkasan materi langkah langkah membuat vektor buah dan tumbuhan dengan corel draw	- Mencari refernse desain vector buah yang lebih detail dan kompleks

10. Kriteria dan aspek penilaian

NO	KRITERIA DAN ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR PEROLEHAN (0-10)	JUMLAH
1.	PERSIAPAN - Pembentukan kelompok - Pembagian tugas	(15)		
2.	PENILAIAN LAPORAN - Tata tulis - Kedalaman materi - Keragaman produk	10 10 15 (35)		
3.	PENILAIAN HASIL DISKUSI - Kekompakan - Keaktifan - Wawasan materi	10 10 15		

		(35)		
4.	NILAI KARAKTER <ul style="list-style-type: none"> - Religius - Tanggung jawab - Disiplin - Rasa ingin tahu - Kerja sama 	15		
	JUMLAH	100		

Mengetahui,

Guru pembimbing



Ruli Nandra, S.Sn

NIP. 197907232009031003

Bantul, 10 September 2016

Mahasiswa,

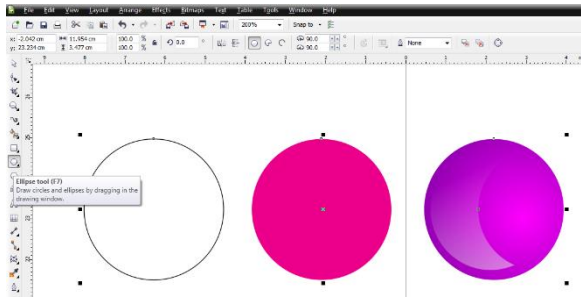


Wahyu Nurhidayat

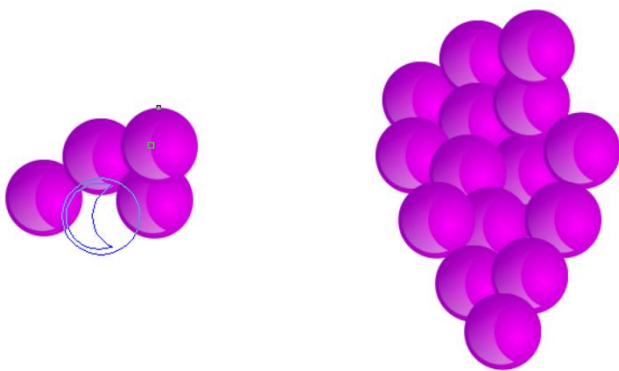
NIM. 13206241043

MATERI DASAR

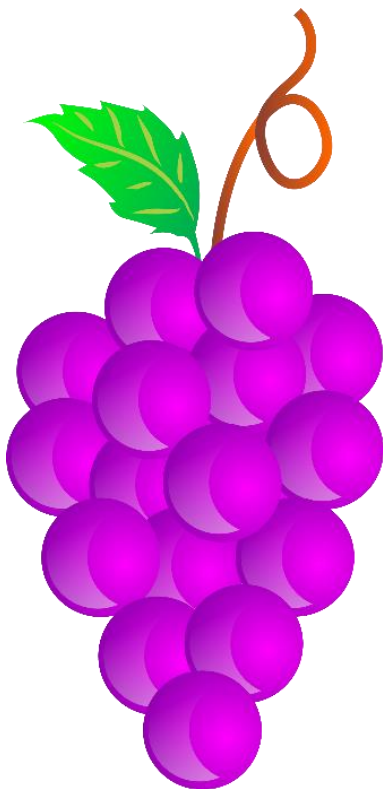
Membuat contoh vector buah anggur



Membuat lingkaran menggunakan ellips tool – kemudian diberi warna – kemudian membuat efek warna cembung menggunakan radial fountain fill dan diberi kesan transparan untuk memberi kesan volume basah/bersih

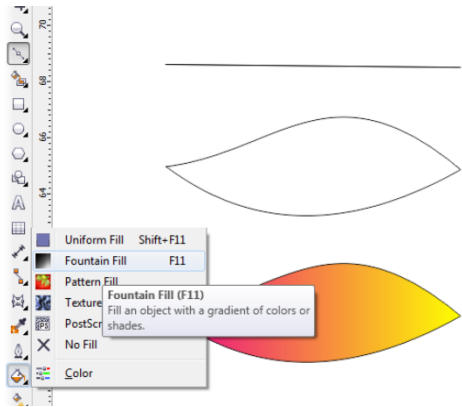


\
Memperbanyak / cospypaste sesuai selera berbentuk seperti gerumpuan anggur

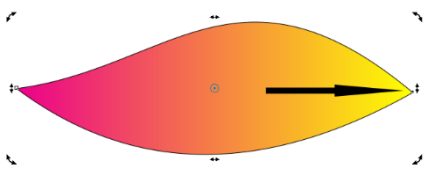


Menambahkan daun dan tangkai supaya terlihat lebih bagus
Dan bisa di save format PNG sebagai template siap pakai

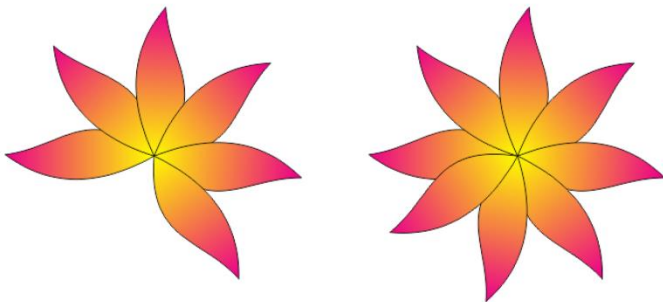
Membuat vector bunga



Membuat garis awal menggunakan Bezier kemudian dibentuk seperti kelopak atau daun
Kemudian kita warnai sesuai selera



Kemudian klik objek 2x sampai muncul garis bantu untuk memutar objek
Titik tumpu objek yg lingkaran tengah kita Tarik sampai ke ujung objek seperti digaris panah



kemudian kita putar garis bantu kesamping memutar dengan klik kiri ditahan – diputar – klik kanan nanti akan secara otomatis ter copy paste setelah itu kita klik shortcut CTRL D nanti akan secara otomatis ter copy paste melingkar dan membentuk bunga yang sedang mekar



setelah itu tahap terakhir tinggal menambahkan daun dan tangkai untuk mempercantik bunga dan di save format PNG sebagai template

selesai

DOKUMENTASI



3S (senyum, salam, sapa)



upacara bendera



Peleton inti untuk persiapan paskibraka



Upacara bendera 17 Agustus



Mengajar kelas Tekstil



Ulangan sebelum Mid Semester



Kelas XI Tekstil 1



Salah satu kelompok diskusi tugas



Lomba kaligrafi



MOS



Lomba volley antar kelas



pentas seni idul adha



Rapat dengan kepala sekolah



jalan sehat



penarikan PPL bersama DPL dan Guru

