

**LAPORAN INDIVIDU PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN  
(PPL)**

**DI SMK NEGERI 1 BANTUL**

**Jalan Parangtritis Km 11 Sabdodadi Bantul, 55702**

**Disusun dan Diajukan Sebagai Tugas Akhir Pelaksanaan  
Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)**



**Disusun oleh:**

**Dyah Ayu Dahamayanti**

**NIM 13520244005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2016**

## LEMBAR PENGESAHAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Dyah Ayu Dhamayanti  
NIM : 13520244005  
Jurusan/Prodi : Pend. Teknik Elektronika / Pend. Teknik Informatika  
Fakultas : Fakultas Teknik

Telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK NEGERI 1 BANTUL dari tanggal 15 Juli 2016 s/d 15 September 2016. Adapun hasil dari pelaksanaan kegiatan tercakup dalam laporan ini. Laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini telah disetujui dan disahkan oleh:

Bantul, 15 September 2016

Menyetujui dan mengesahkan,

Dosen Pembimbing PPL

Dr. Priyanto, M. Kom.

NIP. 19620625 198503 1 002

Guru Pembimbing,  
SMK N 1 Bantul

Andrivani, S.Kom

NIP. 19800607 200903 2 008

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Bantul,



Jr. Retno Yuniar Dwi Aryani

NIP. 19610622 199303 2 005

Koordinator PPL/Magang III Sekolah,  
SMK N 1 Bantul

Drs. Muhammad Hanan

NIP. 19640906 199102 1 001

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan(PPL) Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016 di SMK Negeri 1 Bantul. Laporan PPL ini merupakan bentuk pertanggungjawaban terhadap pelaksanaan PPL selama dua bulan, terhitung mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016.

Penyelesaian laporan ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah membantu memberikan arahan, saran, bimbingan, dan dukngan kepada penyusun, oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya kepada penyusun sehingga dapat menyelesaikan kegiatan PPL dengan lancar dan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
2. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan untuk pelaksanaan kegiatan PPL.
3. Bapak Ngatman Soewito selaku Kepala Pusat Pengembangan PPL dan PKL dan beserta stafnya yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sebagai bekal terjun bagi penyusun ke lokasi PPL.
4. Bapak Dr. Priyanto, M. Kom., selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan kepada mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika PPL 2016 di SMK Negeri 1 Bantul.
5. Bapak Ir. Retno Yuniar Dwi Aryani selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Bantul yang telah menerima kami serta memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Bantul.
6. Drs. Muhammad Hanan selaku Koordinator PPL SMK Negeri 1 Bantul yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama menjalankan proses PPL.
7. Ibu Andriyani, M.Kom selaku Guru Pembimbing sekolah Jurusan Multimedia yang telah mendampingi selama kegiatan mengajar berlangsung dan memberi masukan serta bimbingan.
8. Bapak/Ibu guru dan staf karyawan SMK Negeri 1 Bantul.
9. Siswa-siswi SMK Negeri 1 Bantul, khususnya X MM 1, X MM 2, XI MM 1 dan XI MM 2 yang telah membantu dan berpartisipasi dalam program PPL.

10. Teman-teman PPL di SMK Negeri 1 Bantul: Pipit, Bekti, Dita, Novi, Wulan, Titin, Umi, Dian, Roy, Tata, Yulia terima kasih atas kerja samanya dan telah banyak berkontribusi dalam kelancaran PPL selama ini.
11. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan demi kelancaran pelaksanaan kegiatan PPL ini

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Bantul telah membuat banyak kesalahan dan masih jauh dari kesempurnaan, sehingga penyusun memohon maaf kepada semua pihak yang telah melancarkan pelaksanaan program PPL dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Bantul, 15 September 2016

Penyusun

Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

# DAFTAR ISI

<b>LAPORAN INDIVIDU PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Analisis Situasi.....	2
B. Rumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL.....	12
1. Tahap Observasi Lapangan .....	14
<b>BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, ANALISIS HASIL</b> .....	<b>16</b>
A. Persiapan.....	16
1. Pengajaran Mikro .....	16
2. Pembekalan PPL .....	17
3. Penerjunan.....	17
4. Observasi .....	18
B. Pelaksanaan PPL.....	23
1. Kegiatan Persiapan Praktik Mengajar .....	23
2. Kegiatan Praktik Mengajar.....	24
4. Media dan bahan pembelajaran .....	26
5. Evaluasi Pembelajaran .....	26
6. Penarikan .....	26
7. Penyusunan Laporan .....	27
C. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL dan Refleksi .....	27
1. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL.....	27
2. Refleksi .....	29
<b>BAB III PENUTUP</b> .....	<b>30</b>
A. Kesimpulan .....	30
B. Saran .....	30
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>32</b>

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Struktur Organisasi di SMK Negeri 1 Bantul .....	11
---	----

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Sarana Prasarana Sekolah .....	4
Tabel 2 Kondisi Ruang Kelas Teori.....	6
Tabel 3 Nama Tenaga Pendidik Bimbingan Konseling.....	10
Tabel 4 Pelayanan NonReguler.....	12
Tabel 5 Hasil Observasi Kondisi Kelas .....	18

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Matriks Program Kerja Individu PPL
Lampiran 2. Laporan Mingguan Pelaksanaan PLL
Lampiran 3. Kartu Bimbingan PPL di Lokasi
Lampiran 4. Lembar Observasi Pembelajaran di Kelas dan Peserta Didik
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan
Lampiran 7. Laporan Dana
Lampiran 8. Jadwal Mengajar
Lampiran 9. Analisis Penilaian
Lampiran 10. Agenda Mengajar

# **ABSTRAK**

**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
DI SMK NEGERI 1 BANTUL  
TAHUN 2015**

**Oleh:  
Dyah Ayu Dhamayanti  
13520244005**

Universitas Negeri Yogyakarta memiliki program PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) yang wajib ditempuh setiap mahasiswa S1 kependidikan. PPL yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon atau sebagai tenaga kependidikan kelak. Kegiatan tersebut sebagai salah satu proses penyempurnaan dari pengetahuan teori yang telah diperoleh di kampus. Pengetahuan yang diperoleh dari kampus tidaklah cukup tanpa wujud tindakan nyata, wujud tindakan tersebut dapat diperoleh melalui kegiatan PPL.

Tujuan PPL adalah memberikan kesempatan dan pengalaman secara nyata kepada mahasiswa untuk melatih dan meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran. Mahasiswa dituntut untuk dapat menerapkan ilmu dan pengetahuannya yang didapat dari bangku perkuliahan ke dalam lingkungan pendidikan sesungguhnya. Dengan adanya program PPL ini, diharapkan mahasiswa dapat memiliki bekal ketrampilan dan pengetahuan untuk mengembangkan dirinya sebagai tenaga kependidikan yang profesional. Dalam kesempatan ini sasaran kegiatan program PPL dilaksanakan di SMK N 1 Bantul yang bertempat di Jalan Parangtritis Km 11 Sabdodadi Bantul.

Dalam berlangsungnya program PPL yang terhitung sejak tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016, kegiatan dilaksanakan dengan praktik mengajar, di mana mahasiswa terjun secara langsung bertatap muka langsung dengan para siswa di dalam kelas untuk melaksanakan proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Mahasiswa praktikan mengampu empat kelas sekaligus, yakni kelas X MM 1, X MM 2 untuk materi Pemrograman Web, XI MM 1, dan XI MM 2 untuk materi Teknik Animasi 2 Dimensi. Mahasiswa memiliki alokasi waktu 4 jam setiap kali tatap muka untuk mengoptimalkan proses KBM.

Mahasiswa juga dihadapkan pada persiapan yang harus dilalui setiap kali tatap muka kepada siswa, seperti membuat perangkat rencana belajar, slide presentasi, Metode pembelajaran, serta data administrasi mengajar untuk mata pelajaran Multimedia. Metode yang digunakan cukup bervariasi, yakni proses diskusi antarsiswa, tanya jawab, dan ceramah. Beberapa media juga ikut mendukung dan menunjang kegiatan mengajar, yakni dengan menggunakan media proyektor, media kertas, papan tulis, komputer, dan laptop.

Pengarahan kepada guru pembimbing pun selalu dilakukan sebelum pelajaran ataupun ketika terjadi kendala pada saat proses KBM berlangsung. Bimbingan dan arahan dilakukan untuk mengetahui indikator berhasilnya proses KBM, tidak luput proses evaluasi dilakukan sesudah proses pembelajaran selesai dilakukan. Dengan dilaksanakannya program PPL ini, mahasiswa mendapat pengalaman nyata yang dapat menjadi bekal bagi mahasiswa untuk meningkatkan kompetensinya dalam dunia pendidikan untuk menjadi calon guru profesional.

*Kata Kunci: Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), SMK Negeri 1 Bantul, Multimedia, Pemrograman Web, Teknik Animasi 2 Dimensi*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan Tri Dhrama Perguruan Tinggi yang ketiga, yakni pengabdian kepada masyarakat, maka peran dan tanggung jawab sebagai mahasiswa setelah menimba ilmu dalam bangku perkuliahan adalah mengimplementasikan atau mengaplikasikan ilmunya kepada masyarakat khususnya pada dunia tenaga kependidikan. Namun, teori yang hanya di peroleh dalam kampus tidaklah memberikan pengalaman yang cukup dan memadai untuk penerapan di masyarakat dengan optimal. Berdasarkan hal tersebut maka diadakan program PPL sebagai implementasi dari pengabdian kepada masyarakat untuk melatih ketrampilan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki kepada masyarakat khususnya pada tenaga kependidikan.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah salah satu mata kuliah praktik yang di laksanakan untuk meningkatkan kompetensi mengajar mahasiswa sebagai calon tenaga pendidik. PPL diharapkan dapat menjadi bekal bagi mahasiswa sebagai tempat untuk mencetak tenaga kependidikan yang profesional, sehingga dapat menghasilkan calon guru yang memiliki kompetensi pedagogik, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Yang nantinya menjadi pengalaman nyata kepada mahasiswa dalam upaya mempersiapkan seluruh potensi sebelum benar-benar terjun langsung sebagai tenaga pendidik di lembaga pendidikan atau sekolah.

Selain itu, program PPL di sekolah menjadi ajang mahasiswa untuk turut berkontribusi nyata dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh sekolah atau lembaga pendidikan. Oleh karena itu mahasiswa diharapkan mampu mengaktualisasikan potensi akademis dan ketrampilan yang dimiliki untuk meningkatkan potensi sekolah. Peningkatan tersebut meliputi pengembangan program-program sekolah dan mengadakan perbaikan baik secara fisik maupun secara non fisik supaya menunjang Kegiatan Belajar Mengajar di sekolah.

Guru sebagai tenaga profesional bertugas melaksanakan dan merencanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, melakukan penelitian, membantu pengembangan dan pengelolaan program sekolah serta mengembangkan profesionalitasnya (Depdiknas, 2004:8). Maka dari itu, persiapan tenaga kependidikan merupakan hal yang perlu diperhatikan sebelum memasuki proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Sebelum kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) berlangsung, mahasiswa terlebih dahulu menempuh kegiatan pra PPL melalui pembelajaran mikro dan kegiatan observasi di sekolah. Kegiatan pembelajaran mikro dilaksanakan dengan teman sejawat dan dibimbing oleh dosen pembimbing.

Lokasi PPL UNY adalah sekolah atau lembaga pendidikan yang ada di wilayah Propinsi DIY dan Jawa Tengah. Sekolah meliputi SD, SLB, SMP, MTs, SMA, SMK, dan MAN. Lembaga pendidikan mencakup lembaga pengelola pendidikan seperti Dinas Pendidikan, Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) milik kedinasan, klub cabang olah raga, balai diklat di masyarakat atau instansi swasta.

Sekolah atau lembaga pendidikan yang di pergunakan sebagai lokasi PPL dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian antara mata pelajaran atau materi kegiatan yang dipraktikkan disekolah atau lembaga pendidikan dengan program studi mahasiswa. Pada program PPL tahun 2016, penyusun mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan PPL di SMK Negeri 1 Bantul. Melalui program PPL, pihak UNY dan SMK Negeri 1 Bantul diharapkan dapat membentuk kerjasama yang bermanfaat bagi kedua belah pihak khususnya dalam hal pelaksanaan proses pembelajaran guna mencetak generasi calon tenaga kependidikan yang berkualitas.

## **A. Analisis Situasi**

Untuk mengetahui keadaan SMK N 1 Bantul, maka dilaksanakan observasi pada tanggal 26 Februari 2016 dan 4 Maret 2016. Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung keadaan sekolah, wawancara dengan pihak yang terkait dari sekolah, dan pengamatan proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di dalam kelas.

### **1. Profil SMK Negeri 1 Bantul**

Berdiri pada tahun 1968 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 213/UKK/III/1968 tertanggal 9 Juni 1968 dengan nama SMEA Negeri VI Bantul yang selanjutnya berubah nama menjadi SMEA Negeri 1 Bantul dan sekarang menjadi SMK Negeri 1 Bantul. Dalam perkembangannya sekolah sangat komit dengan perubahan dan peningkatan mutu. Komitmen peningkatan mutu diaktualisasikan dengan penerapan Sistem Manajemen Mutu (SMM) ISO 9001:2008 sejak tanggal 21 Oktober 2010 sampai 29 Mei 2013. Kemudian pada awal tahun 2013 SMK Negeri 1 Bantul mengadakan resertifikasi Sistem Manajemen Mutu (SMM) ISO 9001:2008. Hal itu menunjukkan bahwa mutu pendidikan SMK Negeri 1 Bantul telah diakui oleh

lembaga sertifikasi TUV Rheinland Cert GmbH dengan sertifikat nomor 01.100.065 164.

SMK Negeri 1 Bantul sering dijadikan tujuan studi banding dari sekolah-sekolah lain, baik di Pulau Jawa maupun di luar Pulau Jawa. Sejak tahun 2010, SMK Negeri 1 Bantul telah menjalin kerjasama dengan sekolah bisnis *Bangna Comercial Thailand* dan pada tahun 2012 telah menjalin kerjasama dengan *Sungai Kolok Industrial And Community College Thailand* dalam program pertukaran Guru dan Siswa

### **Visi**

“Terwujudnya sekolah berkualitas, berkarakter dan berwawasan lingkungan”

### **Misi**

- a. Menyiapkan sarana prasarana dan SDM yang memenuhi SNP (Standar Nasional Pendidikan)
- b. Melaksanakan pembelajaran yang berbasis sains dan teknologi
- c. Mengimplementasikan iman, takwa, dan nilai-nilai karakter bangsa dalam kehidupan sehari-hari
- d. Melaksanakan pembelajaran berbasis lingkungan serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari
- e. Menyiapkan tamatan yang mampu mengisi dan menciptakan lapangan kerja serta mengembangkan profesionalitas di bidang bisnis

## **2. Kondisi Fisik SMK Negeri 1 Bantul**

SMK Negeri 1 Bantul yang berlokasi di Jl. Parangtritis Km. 11 Sabdodadi Bantul memiliki Paket Keahlian di SMKN 1 Bantul untuk tahun 2016/2017 dengan penerapan Kurikulum 2013 terdapat 7 paket keahlian yaitu Akuntansi, Perbankan Syariah, Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Teknik Komputer dan Jaringan, Multimedia, dan Rekayasa Perangkat Lunak.

Kondisi fisik sekolah dapat dikatakan baik dari segi penyediaan sarana prasarana pendukung pembelajaran, ini terlihat dari bangunan, tata letak ruang, dan kebersihan lingkungan serta penghijauan taman dan kepedulian dengan lingkungan hidup di SMK Negeri 1 Bantul. Identitas lengkap sekolah adalah sebagai berikut,

<b>NPSN</b>	20400416
<b>NSS</b>	341040101001
<b>Nama</b>	SMK NEGERI 1 BANTUL

<b>Akreditasi</b>	Akreditasi A
<b>Alamat</b>	JL. PARANGTRITIS KM. 11 SABDODADI BANTUL
<b>Kodepos</b>	55702
<b>Nomer Telp</b>	0274367156
<b>Nomer Faks</b>	-
<b>Email</b>	smeanbtl@yahoo.com
<b>Jenjang</b>	SMK
<b>Status</b>	Negeri
<b>Situs</b>	smkn1bantul.sch.id
<b>Lintang</b>	-7.889367666352092
<b>Bujur</b>	110.35563290119171
<b>Waktu Belajar</b>	Sekolah Siang

Gedung sekolah terdiri dari ruang kelas, laboratorium paket keahlian, aula atas, dan aula bawah, pos keamanan, ruang kepala sekolah, ruang jurusan, kantor guru dan karyawan, UKS, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang BK, masjid, gudang, ruang peralatan olahraga, ruang OSIS, ruang Bank Mini, Toko Bisnis Center, lapangan olahraga, kamar mandi guru, kamar mandi karyawan, dan kamar mandi siswa. Adapapun fasilitas atau sarana dan prasarana yang terdapat di SMK Negeri 1 Bantul, sebagai berikut:

**a. Sarana Prasarana Sekolah**

Tabel 1. Sarana Prasarana Sekolah

No	Nama Ruang	Jumlah
1	Ruang kepala sekolah	1
2	Ruang wakil kepala sekolah	1
3	Ruang Kantor Tata Usaha	1
4	Ruang Bimbingan dan Konseling	1
5	Ruang Kepala Prodi/Jurusan	2
6	Ruang Guru	1
7	Ruang Piket Guru	1
8	Ruang teori	42

9	Ruang aula	2
10	Ruang perpustakaan	1
11	Ruang D (Ruang Pertemuan)	1
12	Ruang Lab. Bahasa Inggris	1
13	Ruang Lab. ICT	1
14	Ruang Lab. KKPI	2
15	Ruang Lab. Multi Media	2
16	Ruang Lab. TKJ	2
17	Ruang Lab. Administrasi Perkantoran	1
18	Ruang Lab. Akuntansi	1
19	Ruang Lab. Mengetik	1
20	Ruang Lab. Pemasaran	1
21	Ruang IPA	1
22	Ruang Lab. Batik dan Menjahit	1
23	Ruang UKS	2
24	Ruang OSIS	1
25	Ruang Rohis	1
26	Ruang Bank Mini	1
27	Ruang Kantin	4
28	Ruang Business Center	1
29	Ruang Unit Produksi Multi Media	1
30	Ruang Unit Produksi TKJ	1
31	Ruang Kamar Mandi/WC	23
32	Ruang Gudang	2

33	Parkir Siswa	1
34	Parkir Guru dan Karyawan	1
35	Ruang Rumah Tangga (dapur sekolah)	1
36	Rumah Jaga (Pos Satpam)	1
37	Hotspot Area	
38	Lapangan Basket	1
39	Lapangan Volly	1
40	Lapangan Lompat Tinggi	1
41	Masjid	1

**b. Kondisi Ruang Kelas Teori**

Tabel 2. Kondisi Ruang Kelas Teori

No	Kelas	Program/Paket Keahlian	Jumlah Kelas
1	X	Akuntansi	4
		Perbankan Syariah	1
		Pemasaran	3
		Administrasi Perkantoran	2
		Teknik Komputer dan Jaringan	2
		Multimedia	2
		Rekayasa Perangkat Lunak	2
2	XI	Akuntansi	3
		Perbankan Syariah	1
		Pemasaran	3
		Administrasi Perkantoran	2

		Teknik Komputer dan Jaringan	2
		Multimedia	2
		Rekayasa Perangkat Lunak	1
3	XII	Akuntansi	4
		Pemasaran	4
		Administrasi Perkantoran	2
		Teknik Komputer dan Jaringan	2
		Multimedia	2
		Jumlah	44 kelas

### c. Kondisi Perpustakaan

Perpustakaan terdiri dari satu ruang yang berfungsi sebagai tempat sirkulasi buku beserta administrasinya, sekaligus sebagai tempat baca dan koleksi buku-buku, serta ruangan ber-AC yang memiliki fasilitas internet bagi siswa. Letak perpustakaan SMK Negeri 1 Bantul cukup strategis dengan desain ruang yang nyaman dan luas sehingga memungkinkan siswa untuk dapat membaca dengan konsentrasi penuh. Koleksi buku yang tersedia juga sudah memadai dan tertata dengan rapi.

Banyak koleksi buku yang dimiliki dan tidak hanya koleksi buku dalam bidang keteknikan saja. Kebanyakan buku-buku sifatnya berisi rangkuman pengetahuan umum, fiksi dan buku bacaan ringan seperti: novel, majalah, surat kabar, dan lain-lain.

Fasilitas lainnya adalah adanya kotak kritik dan saran, buku dokumentasi pinjaman, serta buku tamu bagi siswa dan guru sehingga rekapan data lebih tertata.

### d. Fasilitas Olahraga

Fasilitas Olahraga di SMK N 1 Bantul sudah cukup baik dan memadai. Ruangan praktik olahraga yang cukup, lapangan volley dan lapangan basket sudah terawat dengan baik. Setiap siswa berprestasi dan memiliki minat dalam bidang keolahragaan juga di dukung serta difasilitasi dengan kegiatan

ekstrakurikuler keolahragaan, serta bakat-bakat tersebut dapat disalurkan dan turut ikut dalam turnamen-turnamen dari internal ataupun eksternal.

**e. Keadaan Gedung**

Kondisi gedung sekolah dalam keadaan baik. Bangunan gedung yang digunakan untuk proses pembelajaran terdiri dari 2 lantai. Terdapat beberapa gedung baru digunakan sebagai ruang kelas teori dan praktik. Serta terdapat beberapa ruang dan laboratorium yang sedang direnovasi yang diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan belajar siswa. Di setiap ruang kelas juga dilengkapi dengan proyektor sebagai penunjang Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang efektif, efisien, dan menarik. Selain itu juga terdapat kipas angin dan AC yang membuat suasana ruang kelas semakin kondusif untuk belajar.

**f. Laboratorium Program Keahlian**

Peralatan dan fasilitas yang tersedia di laboratorium untuk masing-masing paket keahlian sudah mencukupi dan sangat menunjang kegiatan praktikum. Luas ruangan laboratorium tersebut juga sudah mencukupi standar sehingga siswa dapat lebih leluasa dalam melaksanakan kegiatan praktikum. Selain itu juga terdapat proyektor, kipas angin, Wi-fi, dan AC yang mendukung pembelajaran.

**g. Masjid**

Masjid SMK Negeri 1 Bantul saat ini merupakan masjid bangunan baru dan baru saja diresmikan oleh Bupati Bantul. Dulunya masjid sekolah berada di dalam lingkungan ruang kelas. Sekarang masjid sudah berdiri lebih bagus dan nyaman yang dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah untuk beribadah. Kelengkapan dan fasilitas beribadah sudah baik, terdapat mukena, Al Quran, *Sound System*, jam dinding, kipas angin, gudang, kotak amal, dan perpustakaan mini Rohis. Kondisi masjid dan tempat wudhu bersih, dan tempat wudhu siswa putra dan putri terpisah.

**h. Media dan Sarana Pembelajaran**

Media pembelajaran yang terdapat di SMK Negeri 1 Bantul, antara lain: buku-buku paket, *whiteboard*, *boardmarker*, alat peraga, laptop sekolah, komputer sekolah, proyektor, dan peralatan laboratorium. Kelengkapan media pembelajaran ini sangat membantu guru dan siswa guna menunjang proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

**i. Unit Kesehatan Siswa**

SMK Negeri 1 Bantul menyediakan fasilitas ruang UKS untuk membantu siswa dalam hal kesehatan. Saat ini terdapat 2 ruang UKS, yang

digunakan untuk memisahkan siswa putra dan putri yang sedang sakit. Kondisinya sudah baik terdapat kasur dan bantal dengan pembatas ruangan. UKS juga memiliki organisasi PMR yang bertugas menolong teman yang sedang sakit, terutama saat upacara bendera maupun kegiatan Masa Orientasi Siswa (MOS) serta Peleton Inti (TONTI).

**j. Kondisi Sarana Prasarana Lainnya**

- 1) Sarana prasarana produksi kompos, yaitu terdapat fasilitas dalam pengelolaan sampah organik di SMK Negeri 1 Bantul yang menjadi salah satu *output* (hasil) dari produk SMK
- 2) Sarana dan prasarana kebersihan, seperti kebersihan lingkungan, sudah terjaga, selain itu tempat sampah, sapu, dan serok sudah tersedia di lingkungan sekolah
- 3) Tempat parkir sudah tersedia dan sudah ada pembagian tempat antara parkir guru dan siswa
- 4) Kantin sudah tersedia dalam keadaan baik, bersih, dan mampu memenuhi kebutuhan siswa
- 5) Pos satpam sudah tersedia dan pengendalian keamanannya dalam kondisi baik

**3. Kondisi Non Fisik SMK Negeri 1 Bantul**

**a. Keadaan Personalia**

Jumlah tenaga pendidik (pengajar) berjumlah 113 orang, sedangkan jumlah tenaga nonkependidikan (karyawan) di SMK Negeri 1 Bantul sebanyak 30 orang yang bekerja di bidang ketatausahaan dan satpam.

**b. Kondisi Siswa**

Ujian masuk SMK N 1 Bantul memiliki standar yang cukup tinggi, siswa berprestasi difasilitasi dengan berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan banyak prestasi dalam bidang keteknikan yang diraih.

**c. BK (Bimbingan dan Konseling)**

Kegiatan Bimbingan dan Konseling (BK) di SMK Negeri 1 Bantul diampu oleh 7 orang guru dan telah berjalan dengan baik. Guru Bimbingan dan Konseling membantu dan memantau perkembangan siswa dari berbagai segi yang mempengaruhinya, serta memberikan informasi-informasi penting yang dibutuhkan oleh siswa. Selain mengadakan bimbingan konseling, tiap kelas juga melaksanakan bimbingan belajar yang dipandu oleh wali kelasnya.

BK secara garis besar terdiri dari Konselor (guru pembimbing) sebagai pelaksana kegiatan atau pemberi informasi tentang karier, guru mata pelajaran sebagai pelaksana bimbingan melalui proses belajar mengajar, wali kelas memberikan pelayanan kepada siswa sesuai dengan peranan dan tanggung jawab.

#### Nama Tenaga Pendidikan

Tabel 3. Nama Tenaga Pendidik Bimbingan Keonseling

No	Nama	Jabatan	Golongan
1	Dra. Sri Indaryati	Guru BK	IV A
2	Drs. Warohman, M. Si.	Guru BK	IV A
3	Suparjiyo, S. Pd.	Guru BK	IV A
4	Abdul Choliq, S. Pd.	Guru BK	IV A
5	Dra. Mukaliyem	Guru BK	IV A
6	Dra. Sumaryati	Guru BK	III C
7	Aisyah Wulandari, S. Pd	Guru BK	IV A

#### d. Kondisi Lembaga (Sekolah)

##### 1) Struktur Organisasi Tata Kerja

Struktur organisasi di lembaga sekolah ini sudah terdapat pembagian kerja secara jelas pada masing-masing pemegang peran (jabatan). Misalnya guru melaksanakan tugas sesuai dengan mata pelajaran, karyawan Tata Usaha bekerja sesuai dengan masing-masing bagian, yaitu ada yang mengurus mengenai persuratan, kepegawaian, kesiswaan, keuangan, perlengkapan, dan urusan rumah tangga yang berdasarkan SK kepala SMK Negeri 1 Bantul.

##### 2) Program Kerja Lembaga

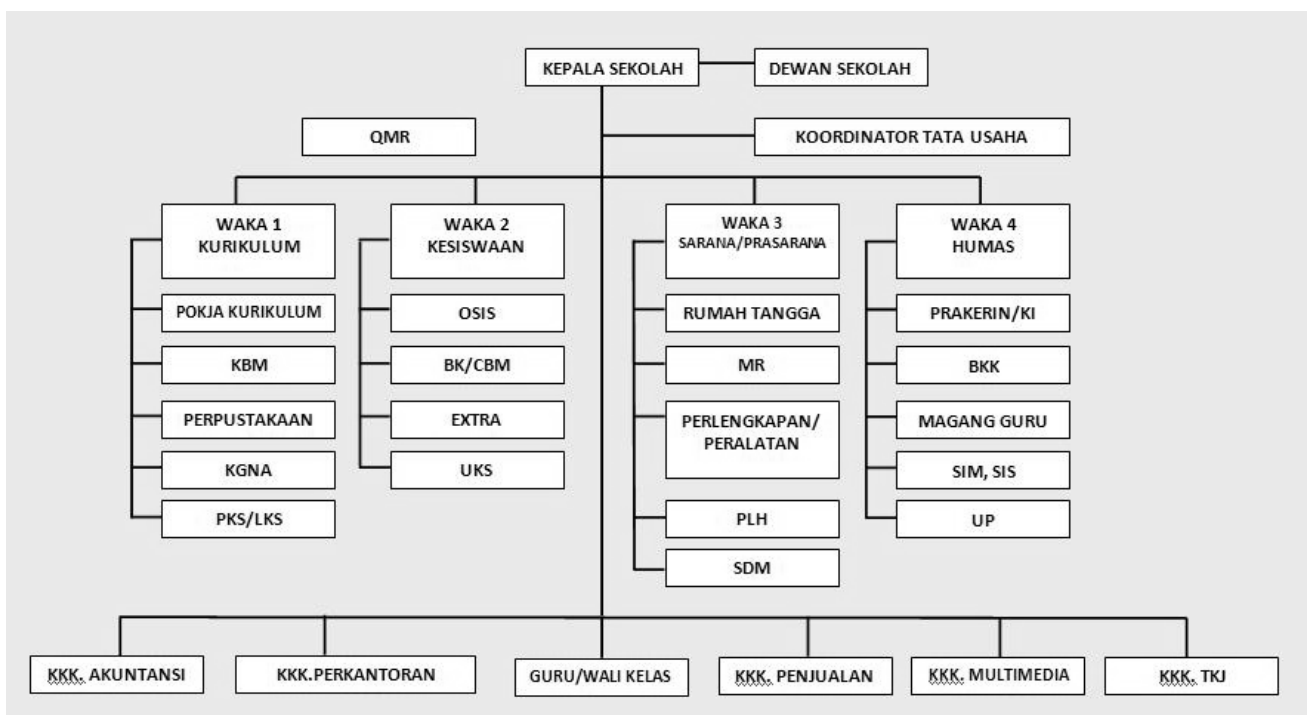
Pelaksanaan program kerja sekolah Kepala Sekolah dibantu oleh 4 wakil kepala sekolah yaitu:

- a) Wakasek Kesiswaan yang mengurus seluruh siswa yang ada di sekolah program kerjanya, antara lain Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) dan Masa Orientasi Siswa baru.
- b) Wakasek Hubungan Kerjasama Masyarakat (Humas) yang mengurus kegiatan program kerja Humas, program kerjanya antara

lain adalah kerjasama dengan komite dan pertemuan dengan wali murid.

- c) Wakasek Kurikulum dengan program kerjanya antara lain adalah persiapan awal tahun ajaran, persiapan KBM dan pelaksanaan penilaian.
- d) Wakasek Sarana/Prasarana, dengan program kerjanya antara lain adalah perbaikan sarana dan prasarana di sekolah, penambahan ruang kelas dan juga kamar mandi.

Berikut ini adalah struktur organisasi di SMK Negeri 1 Bantul:



### 3) Program dan Pelayanan Non Reguler

#### Program Unggulan

- . Menjadi Sekolah yang berprestasi
- . Mengembangkan Sikap dan Kompetensi Keagamaan
- . Mengembangkan Potensi Siswa Berbasis *Multiple Intelligence*
- . Mengembangkan Budaya daerah
- . Mengembangkan Kemampuan bahasa dan Teknologi Informasi
- . Meningkatkan keterserapan tamatan ke Dunia Usaha dan Industri/Berwirausaha.
- . Berprestasi ke tingkat Nasional maupun tingkat Internasional.
- . Pencapaian tingkat kelulusan 100% dengan Nilai UN.

### **Program Pengembangan Sarana Prioritas**

- . Membangun Masjid
- . Konblok selasar ruang teori/halaman tengah
- . Pembuatan parkir sepeda/motor siswa
- . Tamanisasi lingkungan sekolah
- . Perbaikan mebeler ruang kelas
- . Pengecatan ruang teori
- . Pengadaan kursi ruang teori
- . Perawatan alat

Tabel 4. Pelayanan Non Reguler

<b>No</b>	<b>Jenis Layanan</b>	<b>Penyelenggara</b>
1	Sertifikasi Kompetensi Komputer	TRUST Solution
2	Bahasa Inggris (TOIEC)	Lembaga TOEIC Internasional
3	Sertifikasi Komputer Akuntansi	CPSSoft Accurate
4	Pemasaran Tamatan	BKK SMKN 1 Bantul
5	Kunjungan Industri	SMKN 1 Bantul

### **B. Rumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL**

Praktik Pengajaran Lapangan (PPL) adalah kegiatan kependidikan yang bersifat intrakulikuler yang dilaksanakan oleh mahasiswa yang mencakup tugas-tugas kependidikan, baik yang berupa latihan mengajar secara terpadu, maupun tugas-tugas persekolahan lainnya. Guna pembentukan moral profesi kependidikan dan keguruan yang professional.

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ditujukan untuk warga sekolah, baik itu untuk kegiatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran maupun kegiatan lain yang mendukung pembelajaran. Yang harapannya nanti mahasiswa akan memperoleh bekal untuk mengembangkan dirinya menjadi tenaga kependidikan yang profesional.

Perumusan program kegiatan PPL Individu yang dilakukan oleh praktikan bertujuan untuk mengasah kemampuan mahasiswa untuk mengenal manajemen sekolah serta pengembangan dan pembuatan media pembelajaran dan melengkapi administrasi sekolah yang berhubungan dengan Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

Kegiatan PPL diawali dengan mengadakan observasi ke sekolah secara langsung guna mengetahui bagaimana situasi dan kondisi yang ada di sekolah tempat dilaksanakannya PPL, khususnya untuk SMK N 1 Bantul. Setelah dikumpulkan data yang diperlukan, maka kemudian disusunlah beberapa program kerja yang direncanakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada khususnya dan sekolah pada umumnya. Setelah dilakukan analisis terhadap observasi yang dilakukan ternyata ditemukan beberapa permasalahan yang perlu dipecahkan serta menjadi program PPL dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Pengembangan metode pembelajaran yang bervariasi dalam rangka penerapan metode baru untuk keberhasilan tujuan pembelajaran di SMK N 1 Bantul.
2. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman dalam mengajar agar indikator pembelajaran dapat tercapai.
3. Pendayagunaan potensi yang dimiliki oleh siswa-siswi SMK N 1 Bantul yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam berkompetisi pada prestasi siswa.
4. Kebutuhan siswa serta sarana dan prasarana yang ada
5. Kondisi dan Potensi yang ada di lingkungan SMK N 1 Bantul
6. Pertimbangan dan kesepakatan bersama antara mahasiswa PPL dengan pihak sekolah.

Tujuan dari kegiatan PPL adalah memberikan ketrampilan dan pengalaman bagi para mahasiswa praktikan pada proses pembelajaran. Sebelum melakukan praktik mengajar mahasiswa melakukan kegiatan pra PPL dan menyusun rancangan praktik mengajar supaya kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan baik. Dalam pelaksanaan kegiatannya mahasiswa perlu melakukan tugas sebagai berikut:

1. Memahami Silabus
2. Membuat RPP sesuai dengan Silabus
3. Memahami administrasi pendidik
4. Mencari bahan ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampu
5. Mengajar dan mendidik siswa di kelas dengan menanamkan pendidikan karakter bangsa.
6. Membuat laporan hasil pelaksanaan kegiatan PPL di sekolah

Pelaksanaan PPL di SMK N 1 Bantul terdiri dari beberapa tahapan antara lain:

1. Pra PPL

Pra PPL terdiri dari beberapa kegiatan yang harus dilaksanakan yaitu,

- a. Sosialisasi dan Koordinasi
- b. Observasi KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dan manajemen
- c. Observasi Potensi
- d. Identifikasi Permasalahan
- e. Diskusi Guru dan Kepala Sekolah
- f. Rancangan kegiatan
- g. Meminta persetujuan koordinator PPL sekolah tentang rancangan program yang dilaksanakan.

## 2. Rancangan Program

Hasil dari yang diperoleh melalui kegiatan Pra PPL digunakan untuk menyusun rancangan program . Rancangan program berdasarkan pada pertimbangan,

### Penjabaran Program Kerja PPL

Program yang tersusun diharapkan akan mendapatkan apresiasi bagi peserta didik dan kebermanfaatannya di kemudian hari. Berdasarkan hasil observasi, maka tersusunlah program PPL jurusan Multimedia, yang dikelompokkan ke dalam dua jenis program:

#### 1) **Perumusan Individu Utama**

Praktik mengajar terbimbing dan mandiri

#### 2) **Praktik Individu Penunjang**

Untuk menunjang Kegiatan Belajar Mengajar Kompetensi Multimedia, maka mahasiswa merumuskan program kerja sebagai berikut:

- a. Pembuatan Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b. Pembuatan materi pembelajaran
- c. Pembuatan media pembelajaran (*powerpoint*)

Kegiatan PPL ini dimulai tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016 yang dilaksanakan di SMK N 1 Bantul. Secara garis besar, tahapan-tahapan kegiatan PPL di SMK N 1 Bantul adalah sebagai berikut:

### 1. **Tahap Observasi Lapangan**

Observasi yang dilakukan secara langsung di lapangan dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2016 dan 4 Maret 2016, ini sekaligus dilakukannya observasi di dalam kelas. Pada observasi ini mahasiswa melakukan pengamatan langsung mengenai hal-hal yang berkenaan dengan proses belajar mengajar di kelas dan hal-hal yang menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan dilakukannya observasi ini diharapkan dapat memberikan informasi bukan hanya mengenai kegiatan proses belajar mengajar di kelas, akan tetapi

juga mengenai sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran di SMKN 1 Bantul.

Observasi ini meliputi pengamatan secara langsung, wawancara kepada pihak terkait, dan pengamatan proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut mencakup:

**a) Observasi lingkungan sekolah**

Dalam pelaksanaan observasi, mahasiswa mengamati beberapa aspek yaitu:

- 1) Kondisi fisik sekolah
- 2) Potensi peserta didik, guru, dan karyawan
- 3) Fasilitas KBM, media, perpustakaan, dan laboratorium
- 4) Bimbingan konseling dan bimbingan belajar
- 5) Ekstrakurikuler dan organisasi siswa
- 6) UKS
- 7) Administrasi
- 8) Koperasi siswa, tempat ibadah, dan kesehatan lingkungan

**b) Observasi perangkat pembelajaran**

Mahasiswa melakukan pengamatan terhadap kelengkapan administrasi maupun bahan ajar yang harus dipersiapkan guru sebelum KBM berlangsung. Kegiatan ini bertujuan agar mahasiswa lebih mengetahui perangkat pembelajaran apa saja yang harus dipersiapkan sebelum KBM.

**c) Observasi proses pembelajaran**

Pada tahap ini mahasiswa melakukan observasi yang meliputi proses kegiatan belajar mengajar langsung di dalam kelas. Hal-hal yang diamati mencakup: membuka pelajaran, penyajian materi, metode pembelajaran, penggunaan bahasa, penggunaan waktu, gerak, cara memotivasi peserta didik, teknik bertanya, teknik penguasaan kelas, penggunaan media, bentuk dan cara evaluasi, dan menutup pelajaran.

**d) Observasi perilaku peserta didik**

Mahasiswa melakukan pengamatan terhadap perilaku peserta didik ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Perilaku yang diamati tidak hanya perilaku peserta didik di dalam kelas, akan tetapi juga perilaku peserta didik di luar kelas.

## **BAB II**

### **PERSIAPAN, PELAKSANAAN, ANALISIS HASIL**

#### **A. Persiapan**

Kegiatan belajar mengajar di kelas bukanlah suatu kegiatan yang bisa dianggap mudah, oleh karena itu pengajar harus memiliki kemampuan mengajar yang cukup baik. Mahasiswa memerlukan persiapan-persiapan yang matang sebelum melakukan kegiatan PPL baik itu berupa persiapan fisik maupun persiapan nonfisik. Hal tersebut bertujuan agar nantinya kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik dan tepat sasaran sesuai dengan apa yang diharapkan.

Atas dasar tersebut, sebelum mahasiswa diterjunkan di sekolah Universitas Negeri Yogyakarta membuat berbagai tahapan persiapan sebagai bekal mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Persiapan-persiapan tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut.

##### **1. Pengajaran Mikro**

Pengajaran mikro (*microteaching*) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh mahasiswa sebelum melaksanakan PPL. Mata kuliah ini wajib ditempuh dikarenakan kemampuan mengajar akan digunakan untuk mengetahui strategi belajar mengajar bagi mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan PPL.

Pada mata kuliah ini, mahasiswa melakukan praktik mengajar dalam kelas kecil yang terdiri dari 10 mahasiswa. Di sini mahasiswa praktikan berperan layaknya guru dan mahasiswa lain berperan sebagai siswa dengan seorang dosen pembimbing yang akan memberikan pengarahan serta saran-saran yang dapat digunakan ketika kegiatan PPL dilakukan.

Mata kuliah pengajaran mikro merupakan pelatihan awal dalam pembentukan kompetensi mengajar. Hal ini mengingat mahasiswa sebagai calon guru diharapkan benar-benar mampu untuk menguasai setiap komponen secara terpadu.

Dalam mata kuliah pengajaran mikro, mahasiswa calon guru juga dilatih untuk berani tampil di depan kelas, mengendalikan emosi dan situasi kelas, mengatur ritme pembicaraan, dan komponen lain yang diperlukan untuk proses KBM di kelas. Secara umum, pengajaran mikro bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kompetensi dasar mengajar sebagai bekal

praktik mengajar di sekolah dalam program PPL. Tujuan pengajaran mikro antara lain sebagai berikut.

- a. Memahami dasar-dasar pengajaran mikro.
- b. Melatih mahasiswa menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- c. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terbatas.
- d. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terpadu.
- e. Membentuk kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial.

Mahasiswa yang mengikuti pengajaran mikro diharapkan mendapatkan berbagai manfaat yang berguna sebagai bekal mengajar di sekolah. Manfaat dari pengajaran mikro tersebut antara lain sebagai berikut.

- a. Mahasiswa menjadi peka terhadap fenomena yang terjadi di dalam proses pembelajaran.
- b. Mahasiswa menjadi lebih siap untuk melakukan kegiatan praktik pembelajaran di sekolah.
- c. Mahasiswa dapat melakukan refleksi dari atas kompetensinya dalam mengajar.
- d. Mahasiswa menjadi lebih tahu tentang profil guru atau tenaga kependidikan sehingga dapat berpenampilan sebagaimana guru dan tenaga kependidikan lainnya secara profesional.

## **2. Pembekalan PPL**

Kegiatan pembekalan PPL diberikan kepada mahasiswa sebelum diterjunkan di lapangan. Tujuan dari pembekalan PPL ini adalah agar mahasiswa memiliki bekal pengetahuan dan ketrampilan praktis dalam pelaksanaan program dan tugas-tugasnya di sekolah.

Pembekalan PPL di laksanakan di masing-masing fakultas dengan dipandu oleh koordinator PPL masing-masing fakultas dan dosen pembimbing lapangan PPL (DPL PPL) masing-masing kelompok. Dalam pembekalan PPL ini, mahasiswa diberikan beberapa bimbingan dan arahan yang nantinya perlu diperhatikan oleh mahasiswa selama melaksanakan PPL.

## **3. Penerjunan**

Penerjunan PPL merupakan kegiatan di mana semua mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan PPL mulai diserahkan kepada sekolah untuk observasi, merancang dan melaksanakan program kegiatan di sekolah tersebut. Penerjunan mahasiswa PPL di SMK Negeri 1 Bantul dilaksanakan tanggal 14 Juli 2016. Pada kegiatan ini mahasiswa PPL UNY 2016 diterima

baik dan dilanjutkan pembagian guru pembimbing masing-masing mahasiswa.

#### **4. Observasi**

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa PPL sebelum merancang dan melaksanakan kegiatan PPL di sekolah. Kegiatan observasi bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan serta pengalaman pendahuluan sebelum melaksanakan tugas mengajar. Selain itu, kegiatan observasi juga bertujuan agar mahasiswa yang akan melaksanakan kegiatan PPL memperoleh gambaran nyata tentang penampilan guru saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Hasil observasi dijadikan acuan untuk merancang pembelajaran di mata kuliah Pengajaran Mikro sebagai latihan sebelum pelaksanaan PPL. Kegiatan observasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu observasi sekolah pra-PPL dan observasi kelas pra-mengajar.

##### **a) Observasi Pra-PPL**

Dibagi ke dalam tiga aspek, yaitu sebagai berikut.

- 1) Observasi kondisi fisik sekolah, yang menjadi obyek sasaran adalah gedung sekolah, kelengkapan sekolah, dan lingkungan lain yang nantinya digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar.
- 2) Observasi proses pembelajaran, mahasiswa praktikan melakukan pengamatan selama proses pembelajaran di dalam kelas. Hal yang diamati dalam kegiatan ini di antaranya perangkat pembelajaran yang digunakan, metode yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan, administrasi mengajar, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.
- 3) Observasi peserta didik, kegiatan ini meliputi pengamatan terhadap perilaku peserta didik di dalam kelas selama mengikuti proses kegiatan pembelajaran, begitu juga pengamatan terhadap perilaku peserta didik di luar kelas. Hasil dari observasi ini digunakan sebagai bahan untuk menyusun strategi pembelajaran.

##### **b) Observasi Kelas Pra-mengajar**

Observasi kelas ini dilaksanakan secara individu bersama Guru Pembimbing PPL yaitu Ibu Andriyani, S.Kom. Observasi dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2016 di kelas XI MM 2. Kegiatan observasi kelas pra mengajar bagi mahasiswa ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, gambaran, dan pengalaman awal tentang kondisi dan sifat

siswa baik di dalam maupun di luar kelas. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengetahui keterampilan guru dalam melaksanakan proses belajar-mengajar di kelas. Dalam kegiatan ini, mahasiswa praktikan mendapatkan gambaran secara langsung bagaimana guru mengajar di kelas, serta tindakan guru dalam menghadapi sikap dan tingkah laku siswa di dalam kelas yang notabene berbeda-beda antarindividu.

Dari observasi ini diperoleh data sebagai gambaran kegiatan siswa didalam kelas saat mengikuti pelajaran Simulasi Digital. Aktivitas guru dalam kelas tersebut secara umum dapat diinformasikan ke dalam rangkaian proses mengajar sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Observasi Kondisi Kelas

No	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
<b>A</b>	<b>Perangkat Pembelajaran</b>	
	1. Kurikulum 2013	Kurikulum yang diterapkan untuk semua kelas (kelas X, kelas XI dan kelas XII) tahun ajaran 2015-2016 menggunakan kurikulum 2013.
	2. Silabus	Silabus yang ada sudah sesuai dengan acuan dari pemerintah pusat, sehingga guru dalam menyusun materi pembelajaran sudah memiliki panduan yang tepat sesuai silabus yang ada.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Guru wajib menyusun RPP setiap awal semester, sehingga materi maupun proses pelaksanaan pembelajaran selama satu semester sudah tersusun dengan sistematis.
<b>B</b>	<b>Proses Pembelajaran</b>	
	1. Membuka pelajaran	Pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam dan berdoa. Pengkondisian kelas dilakukan dengan mengajak peserta didik fokus dan konsentrasi (siap) untuk memulai pelajaran, kemudian mengecek kehadiran peserta didik

		dilanjutkan dengan guru mengingatkan/mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Cara membuka pelajaran sudah baik dan akan lebih meningkatkan kedekatan antara peserta didik dengan guru apabila ditambah dengan menanyakan keadaan, kesehatan atau menanyakan kehadiran peserta didik.
	2. Penyajian materi	Dalam menyajikan materi, guru memberikan penjelasan sesuai materi yang disampaikan. Selain itu guru juga mengajak peserta didik untuk aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberikan pertanyaan atau mengajak diskusi peserta didik. Ketika melaksanakan praktik di laboratorium, guru memperhatikan kerja peserta didik sehingga dapat terpantau pelaksanaan praktik yang dilakukan. Banyak peserta didik yang aktif dan guru pun membantu untuk memberikan penjelasan ke peserta didik secara jelas.
	3. Metode pembelajaran	Dalam pembelajaran di kelas, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan memberikan tugas pada peserta didik. Sedangkan ketika praktik di laboratorium, pembelajaran dilakukan dengan metode demonstrasi dilanjutkan dengan memberikan tugas yang langsung bisa dipraktikkan oleh peserta didik.
	4. Penggunaan bahasa	Dalam pembelajaran yang dilakukan, bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan penggunaan bahasa Indonesia tersebut dapat mengantisipasi peserta didik yang tidak bisa menggunakan bahasa daerah. Namun, sesekali juga

		menggunakan bahasa daerah agar terjalin komunikasi yang lebih nyaman antara peserta didik dengan guru.
5. Penggunaan waktu		Penggunaan waktu pembelajaran sudah cukup efisien. Mulai dari awalan, inti, dan penutupan sudah dilakukan dengan sistematis. Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan praktik dibandingkan teori. Karena dalam sekolah kejuruan lebih ditekankan pada praktik langsung di lapangan.
6. Gerak		Pada saat pemberian materi, guru berdiri di dekat peserta didik sehingga lebih banyak terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik. Komunikasi yang terjalin juga lebih dekat. Ketika pemberian tugas atau pelaksanaan praktik, maka guru duduk dan berkeliling kelas untuk mengecek praktik yang telah dilakukan oleh peserta didik.
7. Cara memotivasi peserta didik		Pemberian motivasi melalui contoh-contoh permasalahan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari dan akan lebih baik lagi apabila diberikan semacam <i>reward</i> atau tambahan nilai keaktifan bagi peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Memberikan penjelasan kepada peserta didik akan manfaat dan pentingnya pelajaran tersebut. Selain itu, guru juga memberikan motivasi berupa pengalaman-pengalaman yang baik dari guru sehingga dapat memicu semangat peserta didik.
8. Teknik bertanya		Teknik yang digunakan untuk memberikan kesempatan bertanya dan ditanya dengan pemberian pertanyaan kepada seluruh peserta didik kemudian beberapa peserta didik

		ditunjuk untuk menjawab pertanyaan. Teknik ini dilakukan untuk memicu partisipasi keaktifan peserta didik.
	9. Teknik penguasaan kelas	Penguasaan kelas dilakukan dengan melibatkan peserta didik dalam penyampaian materi sehingga terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik. Komunikasi yang dilakukan harus dua arah agar peserta didik juga ikut terlibat dalam proses pembelajaran, tidak didominasi oleh guru saja dalam penyampaian materi. Selain itu penguatan kembali pada materi yang dipelajari pada pertemuan yang dilakukan.
	10. Penggunaan media	Pemberian materi memanfaatkan media yang tersedia yaitu <i>whiteboard</i> , spidol, penghapus, LCD proyektor agar suasana pembelajaran lebih hidup dan menarik.
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan tugas atau ulangan harian kepada peserta didik, untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan, selain itu juga dengan mengamati hasil praktik peserta didik
	12. Menutup pelajaran	Guru menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan atas materi yang telah disampaikan, kemudian mengucapkan salam dan diikuti dengan pemberitahuan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
<b>C</b>	<b>Perilaku Peserta didik</b>	
	1. Perilaku peserta didik di dalam kelas	Pada saat pemberian materi maka peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru dan ketika pelaksanaan praktik maka peserta didik lebih banyak berkonsentrasi

		dengan tugas yang diberikan oleh guru. Akan tetapi, terdapat pula beberapa peserta didik yang sering membuat gaduh dan sibuk dengan aktivitas pribadi.
	2. Perilaku peserta didik di luar kelas	Ketika bertemu atau berinteraksi di luar kelas, sebagian besar peserta didik secara langsung menyapa, senyum, dan berjabat tangan kepada orang yang lebih tua seperti guru-guru sehingga membuat lebih harmonis hubungan peserta didik dengan warga sekolah yang lain.

Observasi pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas pada pra-mengajar juga bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman pendahuluan mengenai tugas dari seorang guru yang berhubungan dengan proses belajar mengajar di kelas. Berdasarkan hasil observasi, praktikan diharapkan mampu:

- 1) mengetahui adanya persiapan perangkat pembelajaran,
- 2) mengetahui proses dan situasi pembelajaran yang sedang berlangsung,
- 3) mengetahui metode, media dan prinsip mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran,
- 4) mengetahui bentuk dan cara evaluasi,
- 5) mengetahui sarana prasarana serta fasilitas yang tersedia untuk mendukung kegiatan pembelajaran, serta
- 6) mengetahui perilaku peserta didik di dalam maupun di luar kelas.

## **B. Pelaksanaan PPL**

Dalam pelaksanaan praktik mengajar, mahasiswa PPL dibimbing oleh Dosen Pembimbing Lapangan sesuai dengan jurusan masing-masing. Mahasiswa PPL mengajar dengan mengacu kepada silabus yang telah dibuat sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Penyampaian materi yang akan diajarkan juga diusahakan terlaksana dengan sistematis sesuai dengan alokasi waktu yang tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

### **1. Kegiatan Persiapan Praktik Mengajar**

Setelah mahasiswa PPL memperoleh hasil observasi mengenai perangkat pembelajaran dan pembagian mata pelajaran yang akan diampu,

maka tahapan berikutnya yang dilakukan adalah persiapan mengajar. Persiapan mengajar meliputi hal-hal berikut.

a) Konsultasi dengan guru pembimbing

Mahasiswa melakukan konsultasi kepada guru pembimbing mengenai jadwal pembelajaran, silabus, pembagian materi apa saja yang akan diajarkan kepada siswa dan bagaimana konsep cara mengajar.

b) Menyusun Perangkat Pembelajaran

Penyusunan perangkat pembelajaran merupakan langkah awal kegiatan bagi seorang guru, termasuk mahasiswa PPL. Sebelum memasuki materi yang akan disampaikan mahasiswa harus menyusun perangkat pembelajaran yang matang. Hal tersebut bertujuan agar pokok pembelajaran atau kompetensi dasar yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal. Selain itu, materi yang akan disampaikan lebih terstruktur dan sistematis dalam interaksinya dengan siswa (komunikatif). Penyusunan perangkat mengajar ini meliputi hal-hal berikut.

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat berbeda untuk setiap pertemuan. RPP berguna sebagai acuan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam penyusunan RPP disesuaikan dengan silabus dan kurikulum 2013 yang telah ditetapkan oleh sekolah.

2) Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran ini merupakan tahap di mana mahasiswa sebagai guru menyiapkan bahan/materi ajar yang akan disampaikan di kelas. Tahapan ini memakan waktu yang cukup lama, dikarenakan dalam penyusunannya membutuhkan banyak referensi, baik dari buku bacaan, maupun dari media lain seperti internet. Media pembelajaran yang dibuat, selain berupa *hand out* biasa, juga menggunakan media *Power point* yang proses penyampaianya menggunakan Laptop dan LCD.

## 2. Kegiatan Praktik Mengajar

Praktik mengajar dimulai pada tanggal 15 Juli 2016 sampai tanggal 15 September 2016. Secara resmi praktikan mengampu mata pelajaran Animasi 2D untuk siswa kelas XI MM dan Pemrograman Web untuk siswa kelas X MM. Kegiatan praktik mengajar pada PPL maksimal 4-8 pertemuan.

Sesuai dengan teknis pelaksanaan PPL tahun 2016, untuk praktik mengajar oleh mahasiswa terbagi dua, yaitu praktik mengajar terbimbing dan praktik mengajar mandiri, akan tetapi semua tergantung kebijakan guru pembimbing sekolah masing-masing.

- a. Pada praktik mengajar terbimbing mahasiswa didampingi oleh guru pembimbing. Kegiatan praktik mengajar terbimbing ini, berjalan pada minggu pertama dan minggu kedua.
- b. Pada praktik mengajar mandiri mahasiswa dituntut untuk mengajar dan menetapkan sendiri, tugas, pelaksanaan, dan cara penilaian yang akan diberikan kepada siswa. Namun meskipun demikian, guru pembimbing dan dosen pembimbing tetap bertanggung jawab atas keseluruhan proses pelaksanaan mulai dari membuka pelajaran, menyampaikan materi, memberi tugas, evaluasi dan menutup pelajaran.

Kegiatan praktik mengajar terbimbing dilaksanakan pada minggu pertama dan minggu kedua. Proses praktik pengalaman lapangan yang didampingi oleh guru pembimbing dikhususkan untuk materi Animasi Tradisional dan Stop Motion untuk kelas XI MM 1 dan XI MM 2. Sedangkan praktik mengajar mandiri dilakukan untuk kelas X MM 1 dan X MM 2. Total jumlah pertemuan yang telah dilaksanakan mahasiswa praktikan adalah 28 kali pertemuan (tatap muka) untuk semua mata pelajaran di semua kelas.

### **3. Penggunaan Metode**

Penyampaian materi yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan menggunakan banyak metode, di antaranya dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan, pengamatan, dan diskusi. Ceramah merupakan metode yang paling sering digunakan guru. Metode ini cenderung membuat siswa lebih pasif sehingga kelas didominasi oleh guru dengan porsi pemberian materi ajar yang lebih banyak. Untuk menghadirkan interaksi antara guru dan siswa, maka sesekali siswa dipersilakan untuk bertanya di sela-sela penjelasan atau menanggapi hal-hal yang telah diajarkan.

Selain metode ceramah, praktikan juga menggunakan metode penugasan, yaitu pemberian tugas terstruktur oleh praktikan. Tugas yang diberikan kemudian dijadikan bahan penelitian bersama antara guru dan siswa sebagai bentuk proses evaluasi belajar mengajar.

Diskusi merupakan proses di mana sebisa mungkin guru membuat siswa untuk secara aktif terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar. Diskusi dilakukan tidak hanya dua arah antara guru dan siswa, tapi juga

dilakukan antarsiswa sehingga kemampuan siswa untuk mengungkapkan pendapatnya di kelas juga bisa dilatih. Diskusi dilaksanakan baik setelah selesai ceramah atau sebelum ceramah.

Di samping itu, dilaksanakan juga pengamatan yaitu metode yang dilakukan oleh praktikan dengan cara mengamati peserta didik di dalam kelas pada saat pemberian tugas berlangsung serta menanyakan kepada siswa-siswa kesulitan apa yang ditemukan dan memberikan solusinya.

#### **4. Media dan bahan pembelajaran**

Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga para peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah. Adanya media pembelajaran ini sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Dalam hal ini, mahasiswa pratikan lebih banyak memanfaatkan media *powerpoint* dan video untuk menyampaikan materi pelajaran berupa Animasi 2D, Pemrograman Web, dan Sistem Komputer.

Untuk bahan pembelajaran yang digunakan mulai dari LCD, proyektor, laptop, *white board*, *board maker*, lembar kertas, lembar pengamatan, dan bahan-bahan lain yang dirasa mendukung keberlangsungan proses belajar mengajar materi komunikasi data dan rancang bangun jaringan.

#### **5. Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan soal-soal tertulis, mulai dari ulangan harian, penugasan yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan oleh praktikan. Soal yang diberikan oleh pratikan beragam jenisnya, ada soal dalam bentuk pilihan ganda, soal mencongak, soal esai, soal isian singkat. Soal yang dibuat oleh praktikan ditujukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan kognitif dan psikomotorik siswa. Hal ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang digunakan.

#### **6. Penarikan**

Kegiatan penarikan mahasiswa PPL UNY dilaksanakan pada tanggal 16 September 2016 oleh pihak UPPL yang diwakilkan pada DPL-PPL Bapak Totok Sukardiyono, MT. Penarikan dilakukan di SMK N 1 Bantul di Ruang D Gedung SMK N 1 Bantul.

## 7. Penyusunan Laporan

Tindak lanjut dari program Praktik Pengalaman Lapangan adalah penyusunan laporan PPL sebagai bentuk pertanggungjawaban mahasiswa pratikan atas terlaksananya kegiatan PPL di SMK N 1 Bantul. Laporan PPL ini disusun selama dua minggu setelah penarikan. Isi dari laporan PPL adalah segala bentuk kegiatan yang telah dilakukan selama kegiatan PPL berlangsung. Laporan ini disusun secara individu dengan persetujuan dari guru pembimbing, koordinator KKN-PPL sekolah, kepala sekolah, DPL PPL Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.

### C. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL dan Refleksi

#### 1. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL

Selama pelaksanaan PPL, praktikan mendapatkan pengalaman yang berharga. Praktikan memperoleh gambaran sesungguhnya tentang cara berinteraksi dengan peserta didik, bagaimana cara menyampaikan materi agar mudah dipahami, teknik penguasaan kelas, teknik bertanya, penggunaan metode yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi. Harus diakui bahwa apa yang dilaksanakan di sekolah ternyata sangat berbeda dengan pembelajaran *micro teaching* yang pernah dilakukan di kampus.

Hasil dari penerapan metode pembelajaran yang digunakan praktikan terhadap respon peserta didik selama kegiatan pembelajaran di kelas berdasarkan dengan RPP yang telah dibuat adalah sebagai berikut.

##### a) Metode Ceramah (*Center Teacher Learning*)

Metode ini merupakan metode di mana pembelajaran terpusat pada guru. Kegiatan pembelajaran menggunakan metode ini kurang efektif karena banyak peserta didik berdiskusi sendiri dan merasa bosan dengan pembelajaran di kelas.

##### b) Metode Diskusi (*Cooperative Learning*)

Metode berdiskusi dengan anggota kelompoknya, dalam hal ini yang aktif adalah peserta didik, guru hanya sebagai motivator, pemberi arahan. Penerapan metode ini sesuai dengan kurikulum 2013. Metode ini juga dapat melatih peserta didik untuk menyampaikan pendapat antarteman. Selain itu, peserta didik terlibat secara langsung sehingga banyak peserta didik yang senang terhadap metode tersebut. Namun, kelemahan dari menggunakan metode ini adalah suasana kelas menjadi cenderung agak ramai dan guru lebih sulit dalam penguasaan kelas.

c) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan metode yang mengharuskan peserta didik memperhatikan materi pelajaran dan kemudian menanyakan hal-hal yang tidak dipahami peserta didik. Dengan menggunakan metode ini peserta didik cenderung tenang dan aktif.

Dalam kegiatan belajar mengajar, ternyata masih terdapat kendala dan hambatan terutama yang berasal dari peserta didik seperti peserta didik yang cenderung kurang aktif dalam bertanya. Dari kendala tersebut maka praktikan berusaha mengatasinya. Solusi yang praktikan ambil antara lain menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, praktikan juga menggunakan metode pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik aktif serta memberikan petunjuk dan arahan yang jelas saat akan mengerjakan tugas.

Setelah praktikan mengajar, langkah akhir adalah memberikan evaluasi berupa ulangan harian. Dari hasil evaluasi terhadap peserta didik kelas X MM 1 dan X MM 2 berupa pemberian soal-soal mengenai materi Pemrograman Web, siswa-siswa mendapatkan nilai yang cukup baik. Dalam penilaian kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa-siswa mendapatkan nilai yang cukup memuaskan. Hal ini membuktikan bahwa pemberian materi berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal tersebut juga berlaku untuk kelas XI MM 1 dan XI MM 2 dengan pemberian ujian berupa soal-soal Animasi 2D.

Pelaksanaan dan kelancaran kegiatan PPL sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung dan penghambat, yaitu sebagai berikut.

a) Faktor pendukung

- 1) Besarnya perhatian SMK N 1 Bantul sangat membantu kelancaran kegiatan PPL yang praktikan lakukan.
- 2) Bimbingan dari dosen dan guru pembimbing membuat praktikan lebih memahami peranannya sebagai guru dan melaksanakan pembelajaran dengan baik.
- 3) Semangat peserta didik dalam belajar memberikan motivasi tersendiri bagi praktikan dalam mengajar.

b) Faktor Penghambat

- 1) Kurang aktifnya peserta didik untuk menanyakan materi yang belum jelas.

### c) Solusi

Solusi untuk menyelesaikan hambatan yang di temui selama kegiatan PPL adalah:

- 1) Memberikan apresiasi kepada peserta didik yang aktif di kelas serta memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang aktif di kelas. Usaha mengatasi peserta didik yang kurang aktif adalah memberikan kesempatan tanya jawab atau umpan balik dan penugasan serta latihan yang berulang-ulang.
- 2) Memberikan kesempatan tanya jawab atau umpan balik dan penugasan serta latihan yang berulang-ulang serta dibentuk belajar kelompok agar peserta didik aktif berdiskusi.
- 3) Memberikan latihan soal dan bimbingan penyelesaian soal secara intensif.

## 2. Refleksi

Secara keseluruhan, rencana program PPL sudah terlaksana dengan baik. Dari persiapan, yaitu menyusun RPP berdasarkan silabus yang ada, membuat media pembelajaran serta semua bahan ajar relatif berjalan dengan lancar. Guru pembimbing mata pelajaran memberikan bimbingan secara langsung kepada praktikan, baik sebelum pengajaran berlangsung maupun setelah pelaksanaan pengajaran. Hal ini dimaksudkan agar praktikan dapat melakukan pengajaran yang lebih baik dan memiliki kemajuan dalam mengajar.

Selama mahasiswa melaksanakan praktik mengajar di SMK Negeri 1 Bantul, telah banyak pengalaman, pembelajaran, dan pengetahuan yang praktikan dapatkan, diantaranya seperti: 1) bahwa untuk menjadi seorang guru itu dituntut untuk lebih memahami karakteristik setiap peserta didiknya, 2) guru dituntut untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran, 3) guru harus pandai-pandai dalam memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, 4) untuk menjadi seorang guru yang profesional ternyata membutuhkan persiapan yang lebih.

Seorang guru harus berperan sebagai seorang mediator bagi peserta didik dalam menemukan konsepnya sendiri. Yang tidak kalah penting, guru harus mampu mendidik peserta didiknya menjadi pribadi yang berakhlak mulia serta mampu mengajak peserta didik untuk mengenal dan berekspresi dalam setiap kegiatan di lingkungan sekolah dan mengerahkan segala potensi yang ada pada diri peserta didik.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan selama kurang lebih dua bulan telah banyak memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada mahasiswa dalam pengelolaan diri sebagai calon pendidik yang profesional. Sebelum mengajar mahasiswa perlu melakukan berbagai tahapan-tahapan yang tidak boleh ditinggalkan mulai dari tahap persiapan hingga praktik mengajar di depan kelas. Melalui pelaksanaan PPL di SMK Negeri 1 Bantul, praktikan mempunyai gambaran yang jelas mengenai pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar di sekolah.

Setelah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Bantul selesai, maka dengan memperhatikan hal-hal yang bermanfaat, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Dengan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), praktikan dapat mengetahui cara pengelolaan organisasi sekolah sebagai tempat belajar, mendidik siswa dan aspek lain yang berhubungan dengan proses belajar.
2. Dalam melakukan praktik mengajar perlu adanya perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan dengan matang.
3. Kesiapan praktikan dalam melaksanakan kegiatan PPL sangat berpengaruh dalam menunjang kelancaran dalam praktik mengajar.
4. Melalui kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), mahasiswa praktikan dituntut dapat mengembangkan kompetensi profesi, kompetensi personal, dan kompetensi sosial.

#### **B. Saran**

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan berdasarkan hasil pengalaman praktikan selama melaksanakan PPL di antaranya sebagai berikut.

1. Bagi Mahasiswa PPL
  - a. Cara berpikir mahasiswa harus ditingkatkan sebagai upaya dalam melakukan penelaahan, perumusan, dan pemecahan masalah pendidikan yang ada di sekolah.
  - b. Mahasiswa harus memperdalam pengertian, pemahaman, dan penghayatan tentang pelaksanaan pendidikan.

- c. Mahasiswa harus dapat mengenal dan mengetahui secara langsung program proses pembelajaran dan atau program lainnya di tempat praktik.
  - d. Mahasiswa harus lebih mampu memanfaatkan kesempatan untuk mempraktikkan bekal yang telah diperolehnya selama perkuliahan ke dalam proses pembelajaran dan atau program kependidikan lainnya.
2. Bagi SMK Negeri 1 Bantul
- a. Sebaiknya mampu menciptakan inovasi dalam program kependidikan.
3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta
- a. Dapat memperluas dan meningkatkan jalinan kerjasama dengan pihak sekolah ataupun instansi lainnya.
  - b. Mendapatkan masukan tentang kasus kependidikan yang berharga yang dapat dipergunakan sebagai bahan pengembangan penelitian.
  - c. Mendapatkan masukan tentang perkembangan pelaksanaan praktik kependidikan sehingga kurikulum, metode, dan pengelolaan proses pembelajaran di kampus UNY agar dapat lebih disesuaikan dengan tuntutan di lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Tim LPPMP UNY. 2015. *Panduan PPL 2015 Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta : UNY.
- Tim LPPMP UNY. 2015. *Materi Pembekalan Pengajaran Mikro/PPL I*. Yogyakarta : UNY.
- Tim Penyusun. 2015. *Materi Pembekalan KKN PPL 2015*. Yogyakarta: UNY

# Lampiran 1

Matrik Program Kerja Individu PPL



5	Kegiatan Sekolah									
	1) Syawalan	4								4
	2) Upacara Bendera Hari Senin	1		1		1	1		1	5
	3) Upacara HUT RI				1					1
	4) Peringatan HUT RI (Jalan Sehat Dan Lomba)					5				5
	5) Tadarus	1	1	1	1	1	1	1	1	8
	6) Peringatan HAORNAS							4		4
6	Pembuatan Laporan PPL									
	1) Pembuatan Laporan PPL								5	5
7	Penarikan PPL									
	1) Penarikan PPL								1.5	1.5
	<b>JUMLAH</b>	<b>68.5</b>	<b>37.5</b>	<b>35.5</b>	<b>34.5</b>	<b>44.5</b>	<b>33.5</b>	<b>37.5</b>	<b>32</b>	<b>323.5</b>

Bantul, September 2016

Mengetahui/Menyetujui,

Kepala Sekolah SMK N 1 Bantul



Ir. Retno Yuniar Dwi Aryani  
NIP. 19610622 199303 2 005

Dosen Pembimbing Lapangan

Dr. Priyanto, M. Kom.  
NIP. 19620625 198503 1 002

Guru Pembimbing Sekolah

Andriyani, S.Kom.  
NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL

Dyah Ayu Dhamayanti  
NIM. 13520244005

# Lampiran 2

Laporan Mingguan Pelaksanaan PPL



**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN**  
**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) UNY**

F02

Kelompok Mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK N 1 Bantul

NAMA MAHASISWA : Dyah Ayu Dhamayanti

ALAMAT SEKOLAH : Jl. Parangtritis Km 11, Sabdodadi, Bantul

NO. MAHASISWA : 13520244005

GURU PEMBIMBING : Andriyani, M. Kom.

FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PEND.TEKNIK INFORMATIKA

TAHUN PELAJARAN : 2016/2017

DOSEN PEMBIMBING : Dr. Priyanto, M.Kom.

No	Hari/Tanggal	Pukul	Nama kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Sabtu, 16 Juli 2016	08.00-09.00	Rapat koordinasi dengan panitia PLS	Guru, OSIS, dan Mahasiswa dibekali jadwal dan materi yang digunakan untuk PLS		
		10.00-13.30	Menghadiri acara syawalan dan peresmian masjid sekolah	Acara dihadiri oleh seluruh guru SMK N 1 Bantul dan tamu undangan, masjid sekolah diresmikan oleh Bupati Bantul		
2	Senin, 18 Juli 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-08.00	Upacara pembukaan PLS	Upacara pembukaan PLS tahun ajaran 2016/2017 dibina oleh Kepala sekolah		
		08.00-13.15	Membantu Panitia PLS	Acara PLS hari pertama berjalan lancar		
		13.15-14.00	Apel siang	Apel berjalan dengan tertib dan lancar dibina oleh Bapak Sujar Hartono, S.Pd.		
		14.00-14.30	Evaluasi kegiatan PLS hari pertama dan perencanaan agenda PLS hari ke dua	Banyak masukan serta saran untuk kegiatan PLS yang lebih baik		
3	Selasa, 19 Juli 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.45	Apel pagi	Apel berjalan dengan tertib dan lancar, pembina upacara dari kepolisian		

		07.45-13.15	Membantu Panitia PLS	Acara PLS hari kedua berjalan lancar		
		13.15-14.00	Apel siang	Apel berjalan dengan tertib dan lancar dibina oleh Bapak Warohman, M.Si.		
		14.00-14.30	Evaluasi kegiatan PLS hari kedua dan perencanaan agenda PLS hari ke tiga	Banyak masukan serta saran untuk kegiatan PLS yang lebih baik		
		14.30-15.00	Konsultasi dengan pembimbing	Koordinasi dengan Ibu Andriyani mengenai silabus, RPP, pelajaran yang akan diampu selama PPL, dan jadwal mengajar		
		19.00-21.00	Membuat RPP dan menyiapkan seluruh materi ajar pertemuan pertama mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi untuk kelas XI Multimedia	Pembuatan RPP yang berisi materi tentang pengenalan animasi dan persiapan materi ajarnya.		
4	Rabu, 20 Juli 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.45	Apel pagi	Apel berjalan dengan tertib dan lancar dibina oleh PIKR		
		07.45-14.15	Membantu Panitia PLS	Acara PLS hari ketiga berjalan lancar		
		11.15-14.30	Praktik Mengajar	Mengajar kelas XI MM 1 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang pengenalan animasi. Pembelajaran yang dilakukan ialah menampilkan tentang pengertian animasi, sejarah animasi dan jenis-jenis animasi secara umum.	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama.
		15.00-15.30	Evaluasi kegiatan PLS hari ketiga	Banyak masukan serta saran untuk kegiatan PLS yang lebih baik		
5	Kamis, 21 Juli 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		

		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-11.15	Melaksanakan kegiatan Piket	Melayani keperluan tamu yang datang, keliling ruangan tempat belajar mengajar untuk mengabsen masing-masing kelas dan memberikan surat keterangan ijin bagi siswa yang akan keluar untuk keperluan tugas		
6	Jum'at, 22 Juli 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.35-11.30	Praktik Mengajar	Mengajar kelas XI MM 2 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang pengenalan animasi. Pembelajaran yang dilakukan ialah menampilkan tentang pengertian animasi, sejarah animasi dan jenis-jenis animasi secara umum.	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama.
		20.00-22.00	Membuat RPP dan menyiapkan seluruh materi ajar mata pelajaran pemrograman web untuk kelas X Multimedia	Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berisi materi tentang konsep dasar web dan membuat media pembelajaran dengan power point.		
7	Senin, 25 Juli 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-08.00	Upacara Hari Senin	Upacara diikuti seluruh siswa kelas X, XI, XII, guru dan staf serta mahasiswa PPL UNY dan		

				STIQ An-Nur. Upacara terlaksana dengan hikmat dan lancar.		
		08.00-11.15	Praktik Mengajar	Mengajar kelas X MM 1 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang konsep dasar web.		
		11.15-14.30	Praktik Mengajar	Mengajar kelas X MM 2 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang konsep dasar web.		
		19.00-22.00	Pembuatan RPP	Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berisi materi animasi tradisional dan Alur Perangkat pengembangan aplikasi web		
8	Selasa, 26 Juli 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-10.30	Melaksanakan kegiatan Piket	Melayani keperluan tamu yang datang, keliling ruangan tempat belajar mengajar untuk mengabsen masing-masing kelas dan memberikan surat keterangan ijin bagi siswa yang akan keluar untuk keperluan tugas		
		11.30-13.30	Persiapan media ajar dan pembuatan materi pembelajaran	Persiapan slide power point yang berisi materi animasi tradisional. Pencarian dilakukan dengan menggunakan media internet wifi		
9	Rabu, 27 Juli 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		

		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		11.15-14.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X1 MM 1 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang materi animasi tradisional.	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama
10	Kamis, 28 Juli 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.00-09.00	Menyusun Administrasi Guru	Mengerjakan administrasi guru perangkat 2 diantaranya daftar hadir dan catatan kemajuan kelas		
11	Jum'at, 29 Juli 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.35-11.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X1 MM 1 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang materi animasi tradisional.	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama
		20.00-22.00	Persiapan media ajar dan pembuatan materi pembelajaran	Persiapan slide power point yang berisi materi alur Perangkat pengembangan aplikasi web.		
12	Senin, 1 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		

		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-08.00	Upacara Bendera	Upacara diikuti seluruh siswa kelas X, XI, XII, guru dan staf serta mahasiswa PPL UNY dan STIQ An-Nur. Upacara terlaksana dengan hikmat dan lancar.		
		08.00-11.15	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 1 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang alur Perangkat pengembangan aplikasi web.		
		11.15-14.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 2 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang alur Perangkat pengembangan aplikasi web.		
		19.00-22.00	Pembuatan RPP	Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berisi materi animasi stop motion dan pemformatan teks		
13	Selasa, 2 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-10.30	Melaksanakan kegiatan Piket	Melayani keperluan tamu yang datang, keliling ruangan tempat belajar mengajar untuk mengabsen masing-masing kelas dan memberikan surat keterangan ijin bagi siswa yang akan keluar untuk keperluan tugas		

		11.30-13.30	Persiapan media ajar dan pembuatan materi pembelajaran	Persiapan slide power point yang berisi materi animasi stop motion. Pencarian dilakukan dengan menggunakan media internet wifi		
14	Rabu, 3 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		11.15-14.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X1 MM 1 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang materi animasi stop motion.	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama
15	Kamis, 4 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.00-09.00	Menyusun Administrasi Guru	Mengerjakan administrasi guru perangkat 2 diantaranya daftar hadir dan catatan kemajuan kelas		
16	Jum'at, 5 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.35-11.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X1 MM 2 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang materi animasi stop motion.	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama

		20.00-22.00	Persiapan media ajar, Labsheet dan pembuatan materi pembelajaran	Labsheet pemformatan teks.		
17	Senin, 8 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-08.00	Upacara Bendera	Upacara diikuti seluruh siswa kelas X, XI, XII, guru dan staf serta mahasiswa PPL UNY, UPY dan STIQ An-Nur. Upacara terlaksana dengan hikmat dan lancar.		
		08.00-11.15	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 1 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang pemformatan teks pada halaman web		
		11.15-14.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 1 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang pemformatan teks pada halaman web		
		19.00-22.00	Pembuatan RPP	Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berisi materi animasi komputer		
18	Selasa, 9 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		

		07.15-10.30	Melaksanakan kegiatan Piket	Melayani keperluan tamu yang datang, keliling ruangan tempat belajar mengajar untuk mengabsen masing-masing kelas dan memberikan surat keterangan ijin bagi siswa yang akan keluar untuk keperluan tugas		
		10.30-11.00	Konsultasi dengan pembimbing	Koordinasi dengan Ibu Andriyani, M. Kom. Mengenai kompetensi dasar untuk pertemuan selanjutnya.		
		11.30-13.30	Persiapan media ajar dan pembuatan materi pembelajaran	Persiapan slide power point yang berisi materi animasi komputer. Pencarian dilakukan dengan menggunakan media internet wifi		
19	Rabu, 10 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		11.15-14.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas XI MM 1 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang materi animasi komputer.	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama
20	Kamis, 11 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.00-09.00	Menyusun Administrasi Guru	Mengerjakan administrasi guru perangkat 2 diantaranya daftar hadir dan catatan kemajuan kelas		
21	Jum'at, 12 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		

		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.35-11.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X1 MM 2 dengan jumlah siswa 33. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang materi animasi komputer.	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama
		20.00-22.00	Persiapan media ajar, Labsheet dan pembuatan materi pembelajaran	Labsheet pemformatan tentang pembuatan list.		
22	Senin, 15 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-10.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 1. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang pemformatan teks, pembuatan list pada halaman web		
		10.30-13.50	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 2. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang pemformatan teks, pembuatan list pada halaman web		
		19.00-22.00	Pembuatan RPP	Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berisi tentang prinsip-prinsip animasi dan pemformatan tabel.		

22	Selasa, 16 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-10.30	Melaksanakan kegiatan Piket	Melayani keperluan tamu yang datang, keliling ruangan tempat belajar mengajar untuk mengabsen masing-masing kelas dan memberikan surat keterangan ijin bagi siswa yang akan keluar untuk keperluan tugas		
		11.30-13.30	Persiapan media ajar dan pembuatan materi pembelajaran	Persiapan slide power point yang berisi materi prinsip-prinsip animasi dan bahan ajar berupa video tentang prinsip-prinsip animasi. Pencarian dilakukan dengan menggunakan media internet wifi		
23	Rabu, 17 Agustus 2016	07.00-08.45	Upacara memperingati HUT RI yang ke 71 tahun	Upacara dilaksanakan di SMK N 1 Bantul diikuti oleh seluruh siswa kelas X, XI, XII, guru dan staf beserta seluruh mahasiswa PPL dari UNY, UPY, STIQ An-Nur, dan UAD.		
24	Kamis, 18 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.00-09.00	Menyusun Administrasi Guru	Mengerjakan administrasi guru perangkat 2 diantaranya daftar hadir dan catatan kemajuan kelas		
		14.00-20.00	Pendampingan pawai lomba baris-berbaris	Pendampingan dilaksanakan di lapangan Tri Renggo Bantul, pendampingan dilakukan oleh mahasiswa PPL UNY dan UPY beserta guru pendamping. lomba baris-berbaris diikuti oleh siswa SD, SMP, SMA/SMK se		

				Kabupaten Bantul. Acara berlangsung semarak dan penuh semangat.		
25	Jum'at, 19 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.35-11.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas XI MM 2. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang prinsip-prinsip animasi.	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama
		20.00-22.00	Persiapan media ajar, Labsheet dan pembuatan materi pembelajaran	Labsheet pemformatan tentang pembuatan list kombinasi dan tabel.		
26	Senin, 22 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-08.00	Upacara Bendera	Upacara diikuti seluruh siswa kelas X, XI, XII, guru dan staf serta mahasiswa PPL UNY, UPY dan STIQ An-Nur. Upacara terlaksana dengan hikmat dan lancar.		
		08.00-11.15	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 1. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang pemformatan teks, pembuatan list kombinasi pada halaman web		
		11.15-14.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 2. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa		

				mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang pemformatan teks, pembuatan list kombinasi pada halaman web		
27	Selasa, 23 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-10.30	Melaksanakan kegiatan Piket	Melayani keperluan tamu yang datang, keliling ruangan tempat belajar mengajar untuk mengabsen masing-masing kelas dan memberikan surat keterangan ijin bagi siswa yang akan keluar untuk keperluan tugas		
		11.30-13.30	Persiapan media ajar dan pembuatan materi pembelajaran	Persiapan slide power point yang berisi materi prinsip-prinsip animasi dan bahan ajar berupa video tentang prinsip-prinsip animasi. Pencarian dilakukan dengan menggunakan media internet wifi		
28	Rabu, 24 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		11.15-14.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas XI MM 1. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang prinsip-prinsip animasi. Pemberian ulangan materi dari awal pertemuan sampai animasi komputer	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama

29	Kamis, 25 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.00-09.00	Menyusun Administrasi Guru	Mengerjakan administrasi guru perangkat 2 diantaranya daftar hadir dan catatan kemajuan kelas		
30	Jum'at, 26 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.35-11.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X1 MM 2. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang prinsip-prinsip animasi. Pemberian ulangan materi dari awal pertemuan sampai animasi komputer	Siswa kurang antusias karena kegiatan belajar sudah mendekati jam pulang.	Membuat suasana menjadi cair dengan memperlihatkan video serta berdiskusi bersama
		20.00-22.00	Persiapan media ajar, Labsheet dan pembuatan materi pembelajaran	Labsheet pemformatan tentang pembuatan tabel spaning.		
31	Senin, 29 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-10.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 1. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang, pembuatan		

				list, pembuatan tabel pada halaman web. Pemberian ulangan materi dari awal pertemuan sampai tabel		
		10.30-13.50	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 2. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang, pembuatan list, pembuatan tabel pada halaman web. Pemberian ulangan materi dari awal pertemuan sampai tabel		
		19.00-22.00	Pembuatan RPP	Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berisi tentang storyboard.		
		22.00-00.00	Mengoreksi dan menginput nilai	Melakukan kegiatan inpu nilai		
32	Selasa, 30 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-10.30	Melaksanakan kegiatan Piket	Melayani keperluan tamu yang datang, keliling ruangan tempat belajar mengajar untuk mengabsen masing-masing kelas dan memberikan surat keterangan ijin bagi siswa yang akan keluar untuk keperluan tugas		
		11.30-13.30	Persiapan media ajar dan pembuatan materi pembelajaran	Persiapan slide power point yang berisi materi storyboard. Pencarian materi dilakukan dengan menggunakan media internet wifi		
33	Rabu, 31 Agustus 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		

		11.15-14.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X1 MM 1. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang storyboard		
34	Kamis, 1 September 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.00-09.00	Menyusun Administrasi Guru	Mengerjakan administrasi guru perangkat 2 diantaranya daftar hadir dan catatan kemajuan kelas		
35	Jum'at, 2 September 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.35-11.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X1 MM 2. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang storyboard		
		20.00-22.00	Persiapan media ajar, Labsheet dan pembuatan materi pembelajaran	Labsheet pemformatan tentang pembuatan tabel di dalam tabel.		
36	Senin, 5 September 2015	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-08.00	Upacara bendera	Upacara diikuti seluruh siswa kelas X, XI, XII, guru dan staf serta mahasiswa PPL UNY,		

				UPY dan STIQ An-Nur. Upacara terlaksana dengan hikmat dan lancar.		
		08.00-11.15	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 1. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang, pembuatan list, pembuatan tabel di dalam tabe pada halaman web.		
		11.15-14.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X MM 1. Pembelajaran berlangsung secara efektif. Siswa mendengarkan pemaparan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan tertib. Materi yang disampaikan ialah tentang, pembuatan list, pembuatan tabel di dalam tabe pada halaman web.		
36	Selasa, 6 September 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		07.15-10.30	Melaksanakan kegiatan Piket	Melayani keperluan tamu yang datang, keliling ruangan tempat belajar mengajar untuk mengabsen masing-masing kelas dan memberikan surat keterangan ijin bagi siswa yang akan keluar untuk keperluan tugas		
37	Rabu, 7 September 2016	07.00-11.00	Hari olahraga nasional	Seluruh warga SMK N 1 Bantul mengikuti kegiatan senam massal di lapangan sekolah, dilanjutkan dengan acara hiburan dan pembagian doorprize.		
38	Kamis, 8 September 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		

		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.00-09.00	Menyusun Administrasi Guru	Mengerjakan administrasi guru perangkat 2 diantaranya daftar hadir dan catatan kemajuan kelas		
39	Jum'at, 9 September 2016	06.30-07.00	Salam pagi di pintu masuk	Salam pagi dilaksanakan oleh guru piket, siswa piket, dan mahasiswa piket		
		07.00-07.15	Tadarus Al-Qur'an	Selama 15 menit seluruh warga SMK N 1 Bantul melakukan kegiatan tadarus di ruang kelas masing-masing		
		08.35-11.30	Praktik mengajar	Mengajar kelas X1 MM 2. Pembelajaran berlangsung secara baik. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru serta mengikuti pelajaran dengan baik. Materi yang disampaikan ialah tentang storyboard		
40	Jum'at, 16 September 2016	09.00-10.00	Penarikan mahasiswa PPL	DPL melakukan penarikan dari 12 mahasiswa UNY di Ruang D, acara berlangsung baik dan dapat dihadiri oleh para guru pembimbing.		

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Dr. Priyanto, M. Kom.

NIP. 19620625 198503 1 002

Guru Pembimbing Sekolah

Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL

Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

# Lampiran 3

Kartu Bimbingan PPL di Lokasi



**KARTU BIMBINGAN PPL/MAGANG III DI SEKOLAH/ LEMBAGA**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY**  
**TAHUN ...2016....**

**F04**  
**UNTUK MAHASISWA**

Nama Sekolah/ Lembaga : SMK NEGERI 1 BANTUL  
 Alamat Sekolah/ Lembaga : Jln. Parangtritis KM. 11 Sabdodadi Bantul Fax./ Telp. Sekolah/Lembaga :  
 Nama DPL PPL/ Magang III : DR. PRIYANTO, M.Kom  
 Prodi / Fakultas DPL PPL/ Magang III : PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA / FAKULTAS TEKNIK  
 Jumlah Mahasiswa PPL/ Magang III : 4 MAHASISWA

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL/ Magang III
1.	Selasa, 23 Agustus 2016	4	Materi dan kelengkapan PBM		
2.	Sabtu, 10 Sept 2016	4	Pembuatan Laporan PPL		
3.	Jumad, 16 Sept 2016	8+4	Penarikan Mhs PPL		
4.	Jumad, 15 Juli 2016	8+4	Perijinan Mhs PPL		

**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 lokasi.  
 - 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  
  
 Bekti Winanti Dwi Aryani  
 NIP. 196106221993032005



Bantul 16 September 2016  
 Mhs PPL/ Magang III Prodi PT. Informatika  
  
 Prita Aulidawati  
 NIM: 13520241004  
  
 Dita Normalitasari  
 NIM: 13520244019

# Lampiran 4

Lembar Observasi Pembelajaran di Kelas dan  
Peserta Didik



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

NPma. 1

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nama Mahasiswa : Dyah Ayu D Pukul : 09.30-10.45WIB  
No. Mahasiswa : 13520244005 Tempat Praktik : SMKN 1 Bantul  
Tgl. Observasi : 4 Maret 2016 Fak/Jur/Prodi : FT/PTE/PT.Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan
<b>A</b>	<b>Perangkat Pembelajaran</b>	
	1. Kurikulum 2013	Kurikulum yang diterapkan untuk semua kelas menggunakan kurikulum 2013.
	2. Silabus	Silabus yang ada sudah sesuai dengan acuan dari pemerintah pusat, sehingga guru dalam menyusun materi pembelajaran sudah memiliki panduan yang tepat sesuai silabus yang ada.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Guru wajib menyusun RPP setiap awal semester, sehingga materi maupun proses pelaksanaan pembelajaran selama satu semester sudah tersusun dengan sistematis.
<b>B</b>	<b>Proses Pembelajaran</b>	
	1. Membuka pelajaran	Guru membuka dengan memberi salam, berdoa, menanyakan kabar siswa, dan menanyakan kembali (me-review) materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya.
	2. Penyajian materi	Guru menjelaskan materi dilanjutkan tanya jawab siswa. Guru masih lebih banyak menjelaskan, sedangkan siswa menyimak penjelasan guru dan menjawab pertanyaan saja. Sesekali guru menyuruh siswa untuk maju menulis jawaban atas pertanyaan kemudian membahasnya bersama-sama. Siswa terlihat aktif ketika pembelajaran berlangsung.
	3. Metode pembelajaran	Ceramah dan tanya jawab. Guru menyampaikan materi melalui ceramah dengan menjelaskan materi di hadapan siswa. Siswa diajak aktif melalui tanya jawab agar tidak

		membosankan selama pembelajaran berlangsung.
4. Penggunaan Bahasa		Selama pembelajaran berlangsung, guru menggunakan Bahasa Indonesia yang dicampur dengan Bahasa Jawa.
5. Penggunaan waktu		Penggunaan waktu pembelajaran sudah cukup efisien. Mulai dari awalan, inti, dan penutupan sudah dilakukan dengan sistematis. Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan praktik dibandingkan teori. Karena dalam sekolah kejuruan lebih ditekankan pada praktik langsung di laboratorium.
6. Gerak		Guru berdiri di depan sambil menjelaskan materi dengan memperhatikan siswa sehingga dapat memantau kegiatan siswa di kelas.
7. Cara memotivasi siswa		Guru memberikan motivasi dengan baik yaitu memberikan nasihat untuk kelancaran pembelajaran. Pemberian motivasi dilakukan di awal dan di akhir pembelajaran.
8. Teknik bertanya		Guru sudah baik dan bervariasi dalam memberikan pertanyaan. Pertanyaan diberikan kepada individu maupun dilemparkan kepada seluruh peserta didik. Selain itu guru juga memberikan pertanyaan untuk memancing pengetahuan siswa.
9. Teknik penguasaan kelas		Penguasaan kelas dilakukan dengan melibatkan peserta didik dalam penyampaian materi sehingga terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik. Komunikasi yang dilakukan harus dua arah agar peserta didik juga ikut terlibat dalam proses pembelajaran, tidak didominasi oleh guru saja dalam penyampaian materi. Selain itu penguatan kembali pada materi yang dipelajari pada pertemuan yang dilakukan.

	10. Penggunaan media	Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah papan tulis, spidol. proyektor dan focus screen sudah ada.
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Cara evaluasi dengan menanyakan kembali pada peserta didik tentang materi yang kurang jelas dan guru memberikan pertanyaan lisan yang memuat jawaban singkat.
	12. Menutup pelajaran	Kegiatan menutup pembelajaran dilakukan dengan memberikan arahan, nasihat untuk selalu menjaga kesehatan karena sudah mendekati ujian, kemudian berdoa bersama dan salam penutup.
<b>C</b>	<b>Perilaku Siswa</b>	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Perilaku siswa di dalam kelas cukup gaduh dan ramai. Ada beberapa siswa yang diam dan memperhatikan penjelasan guru, namun ada juga siswa lain yang mengobrol dengan temannya.
	2. 3. Perilaku siswa di luar kelas	Perilaku siswa di luar kelas sopan dan santun kepada guru dan tamu dengan saling menyapa ketika bertemu. Tetapi, ada juga beberapa siswa yang masih kurang rapi dalam berpakaian.

Bantul, 4 Maret 2016

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005



## FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH

NPma. 1

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nama Mahasiswa : Dyah Ayu D Pukul : 09.30-10.45WIB  
No. Mahasiswa : 13520244005 Tempat Praktik : SMKN 1 Bantul  
Tgl. Observasi : 4 Maret 2016 Fak/Jur/Prodi : FT/PTE/PT.Informatika

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan	Ket.
1.	Kondisi Fisik Sekolah	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kondisi gedung terbilang baik, sebagian masih dalam proses renovasi.</li><li>- Memiliki 35 ruang kelas/teori yang berada dalam kondisi yang baik dan dilengkapi dengan meja kursi, white board, kipas angin dan LCD proyektor yang siap pakai</li><li>- Ruang kepala sekolah, ruang guru mata pelajaran tertata dengan baik</li><li>- Ruang pertemuan (aula) yang disebut Ruang D yang dimiliki oleh SMKN 1 Bantul bagus dan nyaman dengan dilengkapi pendingin udara (AC). Desain interior yang terkesan mewah menambah kenyamanan ketika berada di dalamnya</li><li>- Laboratorium dilengkapi dengan komputer dan pendingin ruangan (AC) sehingga nyaman digunakan.</li><li>- Halaman sekolah yang luas tertata dengan baik dan taman terjaga dengan baik, rapi dan dalam kondisi sejuk dan rindang</li><li>- Toilet siswa masih terlihat kotor</li><li>- Masjid dalam keadaan penyempurnaan namun sudah dapat digunakan dengan baik.</li><li>- Tempat parkir sekolah cukup tertata rapi dengan memisahkan tempat parkir guru dan tamu, serta siswa.</li></ul>	Baik

2.	Potensi Siswa	<p>Siswa di SMKN 1 Bantul mempunyai kemampuan akademik yang baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potensi siswa terdiri atas 5 kompetensi kejuruan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Akuntansi</li> <li>b. Administrasi Perkantoran</li> <li>c. Pemasaran Multimedia</li> <li>d. Teknik Komputer Jaringan</li> <li>e. Rekayasa Perangkat Lunak</li> <li>f. Perbankan Syariah</li> </ul> </li> <li>- Siswa diunggulkan dalam kemampuan membaca Al-Quran yaitu setiap pagi sebelum pelajaran dimulai, secara berjamaah membaca Al-Quran dari jam 07.0-07.15.</li> <li>- Siswa sopan terhadap orang lain</li> <li>- Siswa masih kurang memiliki minat yang tinggi dalam membaca buku terbukti dengan kondisi perpustakaan yang masih sepi</li> </ul>	Baik
3.	Potensi Guru	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenaga pengajar di SMKN 1 Bantul berjumlah 113 orang</li> <li>- Dari semua tenaga pengajar terdiri dari beberapa tingkat pendidikan, yaitu D3, S1, dan S2</li> <li>- Rata-rata dari keseluruhan guru sudah bersertifikasi</li> </ul>	Baik
4.	Potensi Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Karyawan TU berjumlah 10 orang yang berasal dari tingkat pendidikan SMK, D3 dan S1.</li> <li>- Jumlah staf dan karyawan cukup dan memungkinkan satu karyawan tidak merangkap tugas</li> </ul>	Baik
5.	Fasilitas KBM, Media	Jaringan <i>hotspot</i> , pendingin udara, kipas angin, AC, LCD proyektor, personal komputer (PC), <i>White Board</i>	Baik
6.	Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tata ruang dan penataan buku sangat rapi serta desain ruang perpustakaan sangat bagus. Dilengkapi dengan AC yang menambah kenyamanan ketika berada didalam</li> <li>- Buku sudah dikelompokkan dalam kategori-kategori tertentu</li> <li>- Koleksi buku cukup lengkap</li> <li>- Kondisi perpustakaan bersih dan rapi</li> </ul>	Baik
7.	Laboratorium	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laboratorium akuntansi</li> <li>- Laboratorium komputer</li> </ul>	Baik

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laboratorium bahasa</li> <li>- Laboratorium Teknik Komputer Jaringan</li> <li>- Laboratorium Administrasi Perkantoran</li> <li>- Laboratorium batik</li> </ul> <p>Laboratorium yang ada dilengkapi dengan komputer dan pendingin ruangan (AC), keculai untuk laboratorium batik dilengkapi dengan mesin jahit dan peralatan batik.</p>	
8.	Bimbingan Konseling	Bimbingan konseling memiliki ruang tersendiri. Bimbingan Konseling memiliki program harian, mingguan, bulanan, semesteran, dan tahunan	Baik
9.	Bimbingan belajar	Bimbingan belajar yang diperuntukkan wajib bagi siswa kelas XII yang akan menempuh Ujian Nasional dinamakan BBI (Bimbingan Belajar Intensif)	Baik
10.	Ekstrakurikuler	Kegiatan ekstrakurikuler yang ada meliputi: ekstrakurikuler tari, robotik, Karya tulis Ilmiah Remaja (KIR), Basket, PMR, Qiroah, Teater, Jahit, Pramuka, Tont, KArawitan, Rohis, serta debat Bahasa Inggris.	Baik
11.	Organisasi dan fasilitas OSIS	OSIS mempunyai ruang tersendiri. Anggota serta pengurus OSIS seluruhnya dalah siswa SMK Negeri 1 Bantul dengan penanggungjawab Pembina OSIS dan kepala sekolah	Baik
12.	Organisasi dan fasilitas UKS	Fasilitas UKS meliputi ruang UKS tersendiri dengan dilengkapi tempat tidur dan berbagai obat-obatan yang diperlukan. Ruangan dibagi menjadi 2 untuk putra dan putrid dipisah	Baik
13.	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Masih sangat kurang diminati	
14.	Karya Tulis Ilmiah oleh Guru	Tidak ada	
15.	Koperasi siswa	Adanya kantin kejujuran yang menuntut siswa untuk melatih jiwa kejujurannya. Kantin berbasis kejujuran ini berisi aneka makan sehat dan perlengkapan sekolah	Baik
16.	Tempat ibadah	Tempat ibadah yang luas dan bagus. Dulunya tempat ibadah berada di dalam lingkungan kelas yang	Baik

		bernama Musola Ath-Tholibin, karena lahannya akan dijadikan ruang kelas, kemudian mushola dibongkar dan didirikan tempat ibadah lain di halaman depan sekolah (Masjid Al-Muna). Dengan kondisi yang lebih luas dan memadai sehingga dapat menampung lebih banyak peserta didik dan warga sekolah lain ketika beribadah	
17.	Kesehatan Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kondisi lingkungan secara umum sehat dan bersih dengan penghijauan taman yang baik</li> <li>- Kebersihan kelas ditangani oleh warga kelas</li> <li>- Kebersihan lingkungan ditangani oleh para petugas kebersihan</li> </ul>	Baik
18.	Keamanan	Sistem penjagaan dilakukan oleh seorang satpam yang berada di pos di depan pintu gerbang.	Baik
19.	Mini Market	Adanya minimarket yang disebut <i>Bisnis Center</i> yang menjual aneka produk dari makanan, perlengkapan sekolah, dan kebutuhan sehari-hari lainnya. Minimarket ini digunakan sebagai tempat praktik siswa kompetensi kejuruan Pemasaran	Baik
20.	Mini Bank	Digunakan sebagai tempat praktik siswa kompetensi kejuruan akuntansi. Siswa dapat menabung di mini bank tersebut yang dijaga oleh siswa dengan sistem shift yang sudah terjadwalkan	Baik

Bantul, 4 Maret 2016

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

# Lampiran 5

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMKN 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pembelajaran	: Pengenalan/Pengertian Animasi
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.1. Menghayati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.1.1. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah. 1.1.2. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun

		nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
2.	2.1 Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggungjawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.	2.1.1. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas. 2.1.2. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
	2.2 Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada struktur sistem operasi serta memiliki rasa percaya pada daya kegunaan struktur sistem operasi yang terbentuk melalui pengalaman belajar.	2.2.1. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman. 2.2.2. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.
3.	Memahami Pengertian animasi	3.1.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap pengertian animasi pada produk animasi.

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 1 dan KI 2 adalah sebagai berikut. Siswa dapat :

1.1.1. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah.

1.1.2. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.

2.1.1. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas.

2.1.2. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.

2.2.1. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman.

2.2.2. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

- 3.1.1. Memahami pengertian animasi
- 3.1.2. Menganalisis pengertian animasi pada produk animasi

**D. Deskripsi Materi**

Pembelajaran tentang pengertian animasi

**E. Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Scientific*

Metode : *Discovery Based Learning*

**F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

- 1. Alat: Laptop, *Screen*, Proyektor, *Speaker*
- 2. Bahan: Software aplikasi *Adobe Flash*
- 3. Sumber Belajar:
  - a. Kebudayaan, K. P. (2013). teknik animasi 2 dimensi. In K. P. Kebudayaan, *teknik animasi 2 dimensi* (p. 163). Jakarta: PPPPTK BOE Malang

**G. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	Salam, berdoa, absensi. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan	10 menit
Kegiatan Inti	<b>Mengamati</b> Mengamati animasi  <b>Menanya</b> Mendiskusikan pengertian animasi Mendiskusikan sejarah animasi Mendiskusikan jenis animasi Mendiskusikan cara kerja animasi  <b>Mengeksplorasi</b> Mengeksplorasi pengertian animasi Mengeksplorasi sejarah animasi Mengeksplorasi jenis animasi	155 menit

	<p>Mengeksplorasi cara kerja animasi</p> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <p>Membuat kesimpulan animasi</p> <p><b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang animasi</p>	
Penutup	<p>Guru memfasilitasi peserta didik merangkum materi pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik secara acak dan peserta didik dipersilahkan untuk menjawab</p> <p>Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</p>	15 menit

## H. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

#### 1. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang pengenalan animasi	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran

		tanggung jawab			
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang pengertian animasi	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Bantul, Juli 2016

Menyetujui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**

**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ABDUL RAHMAN SIDIQ						
2	ADAM FEBRYAN						
3	ADISTY AYU AMALIA						
4	AGUSTINA PUTRI						
5	APRILIA DWI ASTUTI						
6	ARIS SURJIYANTORO						
7	AYU TRISNA PUTRI DEWI						
8	AYUNI RISKA MAULINASARI						
9	DIAN PERTIWI						
10	DIASTA NIKI RAHAYU						
11	DIKA BINTORO						
12	DWI ANDINI						
13	DWI SUPRIYANTO						
14	DYAH PURWANITASARI						
15	ERLIANA DAMAYANTI						
16	EVI YUNI ASTUTI						
17	FATKHUL MUJIB						
18	FIKRI IVALDI IHSAN						
19	GILANG FERDINANTO						
20	HAFIDA RACHMA PUTRI						
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM						

22	MUHAMMAD NUR HAMID						
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI						
24	NUR HIDAYAH						
25	PANUT ARDIYANTO						
26	PUPUT FITRIANI						
27	RISTI HAYU PANGESTU						
28	RIZKY WIDIATMOKO						
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO						
30	SITI NUR CHOLIMAH						
31	TYAS SUBEKTI						
32	WILIANTO BESAR ARISTU GAMA						
33	YULY SETIYANI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

## INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)

### LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AGUNG DARMA PUTRA						
2	ANINDYA AMALIA						
3	ANISA NINGRUM						
4	ARI ARDIANTO						
5	ASTRI Umayroh						
6	DENDY HIDAYAT						
7	DWI ASTUTI						
8	FARHAN FAHREZI						
9	FATHIKA DEWI SHAVIRA						
10	FATIMAH NUR AMINI						
11	GUNAWAN TRI PURTANTO						
12	HASNA ARDYANTI NABLA						
13	IKA NOVITA SARI						
14	ISNAIN AYU WULANDARI						
15	JENI NORFIKA PUTRI						
16	MAYA RATNA NINGRUM						
17	MIFTAKHUL JANNAH						
18	MUHAMMAD AINUL YAQIN						
19	MUHAMMAD NURUL FAIZIN						
20	MUHAMMAD SAUQI SAHID						
21	NOVIA PERMATASARI						

22	NURHANIFAU MASYRUROH						
23	PURNAWAN						
24	RAHMA ZAHRA SYAHPUTRI						
25	RIO PAMBUDI						
26	SAIDATUN NISA WAHIDAH						
27	SETYO PANGAJI						
28	SHOFAN KHAIRI						
29	SITI JAMILATUN						
30	SURYO BASKORO AJI						
31	TRI SUBEKTI						
32	VINA RISTIYANA						
33	WIDARTANTO						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMKN 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pembelajaran	: Animasi tradisional
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.2. Menghayati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.2.1. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah. 1.2.2. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun

		nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
2.	2.3 Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggungjawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.	2.1.3. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas. 2.1.4. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
	2.4 Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada struktur sistem operasi serta memiliki rasa percaya pada daya kegunaan struktur sistem operasi yang terbentuk melalui pengalaman belajar.	2.2.3. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman. 2.2.4. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.
4.	Memahami animasi tradisional	3.1.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi.

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 1 dan KI 2 adalah sebagai berikut. Siswa dapat :

- 1.1.3. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah.
- 1.1.4. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
- 2.1.3. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
- 2.1.4. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
- 2.2.3. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman.
- 2.2.4. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

3.1.3. Memahami animasi tradisional

3.1.4. Menganalisis animasi tradisional pada produk animasi

#### D. Deskripsi Materi

Pembelajaran animasi tradisional

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : *Discovery Based Learning*

#### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Alat: Laptop, *Screen*, Proyektor, *Speaker*

2. Bahan: Software aplikasi *Adobe Flash*

3. Sumber Belajar:

b. Kebudayaan, K. P. (2013). teknik animasi 2 dimensi. In K. P. Kebudayaan, *teknik animasi 2 dimensi* (p. 163). Jakarta: PPPPTK BOE Malang

c. Video tentang animasi tradisional

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	Salam, berdoa, absensi. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan	10 menit
Kegiatan Inti	<b>Mengamati</b> Mengamati animasi tradisional  <b>Menanya</b> Mendiskusikan pengertian animasi tradisional Mendiskusikan sejarah animasi tradisional Mendiskusikan jenis animasi tradisional Mendiskusikan cara kerja animasi tradisional  <b>Mengeksplorasi</b>	155 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengeksplorasi pengertian animasi tradisional</li> <li>- Mengeksplorasi sejarah animasi tradisional</li> <li>- Mengeksplorasi jenis animasi tradisional</li> <li>- Mengeksplorasi cara kerja animasi tradisional</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <p>Membuat kesimpulan animasi tradisional</p> <p><b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang animasi tradisional</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik merangkum materi pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik secara acak dan peserta didik dipersilahkan untuk menjawab</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	15 menit

## H. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 3. Jenis/Teknik Penilaian

- e. Tes tertulis.
- f. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- g. Observasi sikap
- h. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi tradisional	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi tradisional dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi tradisional	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi tradisional	<i>Performancel</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Bantul, Juli 2016

Menyetujui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**

**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ABDUL RAHMAN SIDIQ						
2	ADAM FEBRYAN						
3	ADISTY AYU AMALIA						
4	AGUSTINA PUTRI						
5	APRILIA DWI ASTUTI						
6	ARIS SURJIYANTORO						
7	AYU TRISNA PUTRI DEWI						
8	AYUNI RISKA MAULINASARI						
9	DIAN PERTIWI						
10	DIASTA NIKI RAHAYU						
11	DIKA BINTORO						
12	DWI ANDINI						
13	DWI SUPRIYANTO						
14	DYAH PURWANITASARI						
15	ERLIANA DAMAYANTI						
16	EVI YUNI ASTUTI						
17	FATKHUL MUJIB						
18	FIKRI IVALDI IHSAN						
19	GILANG FERDINANTO						
20	HAFIDA RACHMA PUTRI						
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM						

22	MUHAMMAD NUR HAMID						
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI						
24	NUR HIDAYAH						
25	PANUT ARDIYANTO						
26	PUPUT FITRIANI						
27	RISTI HAYU PANGESTU						
28	RIZKY WIDIATMOKO						
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO						
30	SITI NUR CHOLIMAH						
31	TYAS SUBEKTI						
32	WILIANTO BESAR ARISTU GAMA						
33	YULY SETIYANI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)****LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AGUNG DARMA PUTRA						
2	ANINDYA AMALIA						
3	ANISA NINGRUM						
4	ARI ARDIANTO						
5	ASTRI UMayROH						
6	DENDY HIDAYAT						
7	DWI ASTUTI						
8	FARHAN FAHREZI						
9	FATHIKA DEWI SHAVIRA						
10	FATIMAH NUR AMINI						
11	GUNAWAN TRI PURTANTO						
12	HASNA ARDYANTI NABLA						
13	IKA NOVITA SARI						
14	ISNAIN AYU WULANDARI						
15	JENI NORFIKA PUTRI						
16	MAYA RATNA NINGRUM						
17	MIFTAKHUL JANNAH						
18	MUHAMMAD AINUL YAQIN						
19	MUHAMMAD NURUL FAIZIN						
20	MUHAMMAD SAUQI SAHID						
21	NOVIA PERMATASARI						
22	NURHANIFAU MASYRUOH						

23	PURNAWAN						
24	RAHMA ZAHRA SYAHPUTRI						
25	RIO PAMBUDI						
26	SAIDATUN NISA WAHIDAH						
27	SETYO PANGAJI						
28	SHOFAN KHAIRI						
29	SITI JAMILATUN						
30	SURYO BASKORO AJI						
31	TRI SUBEKTI						
32	VINA RISTIYANA						
33	WIDARTANTO						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

## LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF PESERTA DIDIK

(PRE-TEST DAN POST TEST)

No.	Nama Siswa	Pre-Test (Diskusi)		Pro Test (Penugasan)					Jumlah Skor (Maksimal Skor 200)
		Proses Diskusi /Kerjasama (1-50)	Hasil Diskusi (1-50)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 2 (20)	Soal No. 3 (20)	Soal No. 4 (20)	Soal No. 5 (20)	
1	ABDUL RAHMAN SIDIQ								
2	ADAM FEBRYAN								
3	ADISTY AYU AMALIA								
4	AGUSTINA PUTRI								
5	APRILIA DWI ASTUTI								
6	ARIS SURJIYANTORO								
7	AYU TRISNA PUTRI DEWI								
8	AYUNI RISKHA MAULINASARI								
9	DIAN PERTIWI								
10	DIASTA NIKI RAHAYU								
11	DIKA BINTORO								
12	DWI ANDINI								
13	DWI SUPRIYANTO								
14	DYAH PURWANITASARI								

15	ERLIANA DAMAYANTI								
16	EVI YUNI ASTUTI								
17	FATKHUL MUJIB								
18	FIKRI IVALDI IHSAN								
19	GILANG FERDINANTO								
20	HAFIDA RACHMA PUTRI								
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM								
22	MUHAMMAD NUR HAMID								
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI								
24	NUR HIDAYAH								
25	PANUT ARDIYANTO								
26	PUPUT FITRIANI								
27	RISTI HAYU PANGESTU								
28	RIZKY WIDIATMOKO								
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO								
30	SITI NUR CHOLIMAH								
31	TYAS SUBEKTI								
32	WILianto BESAR ARISTU GAMA								
33	YULY SETIYANI								
<b>Jumlah skor</b>									

**LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF PESERTA DIDIK****(PRE-TEST DAN POST TEST)**

No.	Nama Siswa	Pre-Test (Diskusi)		Pro Test (Penugasan)					Jumlah Skor (Maksimal Skor 200)
		Proses Diskusi /Kerjasama (1-50)	Hasil Diskusi (1-50)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 2 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	
1	AGUNG DARMA PUTRA								
2	ANINDYA AMALIA								
3	ANISA NINGRUM								
4	ARI ARDIANTO								
5	ASTRI UMayROH								
6	DENDY HIDAYAT								
7	DWI ASTUTI								
8	FARHAN FAHREZI								
9	FATHIKA DEWI SHAVIRA								
10	FATIMAH NUR AMINI								
11	GUNAWAN TRI PURTANTO								
12	HASNA ARDYANTI NABLA								
13	IKA NOVITA SARI								
14	ISNAIN AYU WULANDARI								

15	JENI NORFIKA PUTRI								
16	MAYA RATNA NINGRUM								
17	MIFTAKHUL JANNAH								
18	MUHAMMAD AINUL YAQIN								
19	MUHAMMAD NURUL FAIZIN								
20	MUHAMMAD SAUQI SAHID								
21	NOVIA PERMATASARI								
22	NURHANIFAUH MASYRUROH								
23	PURNAWAN								
24	RAHMA ZAHRA SYAHPUTRI								
25	RIO PAMBUDI								
26	SAIDATUN NISA WAHIDAH								
27	SETYO PANGAJI								
28	SHOFAN KHAIRI								
29	SITI JAMILATUN								
30	SURYO BASKORO AJI								
31	TRI SUBEKTI								
32	VINA RISTIYANA								
33	WIDARTANTO								
<b>Jumlah skor</b>									

**MATERI**  
**TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Topik	: Animasi Tradisional .
Kelas/Semester	: XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

A. Pengertian Animasi

Tradisional Menurut Ibiz Fernandes animasi definisikan sebagai berikut: “Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion.” Artinya kurang lebih adalah: “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri Tradisional animasi adalah tehnik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena tehnik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Untuk menciptakan ilusi gerakan, setiap gambar harus sedikit berbeda dari yang sebelumnya. Caranya dengan menjiplak gambar yang dibuat animator di kertas transparan yang disebut cels. Kemudian gambarnya diisi dengan cat dalam warna yang berbeda dan juga warna shading yang beda. Nanti gambar karakter yang sudah di gambar di cel, di foto satu per satu dalam filem yang latar belakangnya sudah di cat. Tradisional animasi juga sering disebut cel animation karena tehnik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

Disebut cell animation karena tehnik pembuatannya dilakukan pada celluloid transparent. Teknik Celluloid ini merupakan tehnik mendasar dalam pembuatan film animasi klasik. Setelah gambar mejadi sebuah rangkaian gerakan maka gambar tersebut akan ditransfer keatas lembaran transparan (plastik) yang tembus pandang/ sel (cell) dan diwarnai oleh Ink and Paint Departement. Setelah selesai film tersebut akan direkam dengan kamera khusus, yaitu multiplane camera didalam ruangan yang serba hitam.

Objek utama yang mengeksploitir gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan depan yang statis. Dengan demikian, latar belakang (background) dan latar depan (foreground) dibuat hanya sekali saja. Cara ini dapat menyiasati pembuatan gambar yang terlalu banyak.

Teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastic tembus pandang, disebut sel. Figur animasi digambar sendiri-sendiri di atas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam, yaitu latar belakang (background), dibuat untuk tiap adegan, digambar memanjang lebih besar daripada lembaran

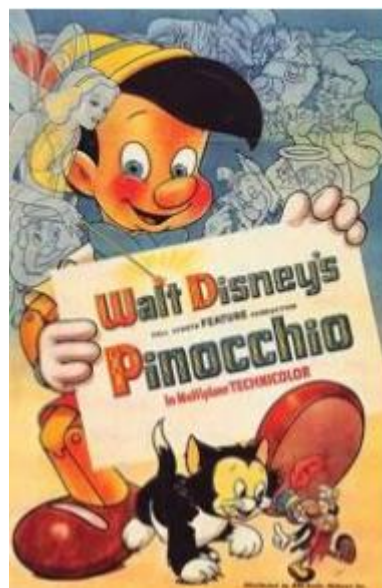
sel. Lembaran sel dan latar diberi lobang pada salah satu sisinya, untuk dudukan standar page pada meja animator sewaktu di gambar, dan meja dudukan sewaktu dipotret.

Sekarang, material film dibuat dari asetat (acetate), bukan celluloid. Potongan animasi dibuat pada sebuah potongan asetat atau sel (cell). Sel animasi biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk sebuah frame animasi tunggal. Sel animasi merupakan sel yang terpisah dari lembaran latar belakang dan sebuah sel untuk masing-masing obyek yang bergerak secara mandiri di atas latar belakang. Lembaran-lembaran ini memungkinkan animator untuk memisahkan dan menggambar kembali bagian-bagian gambar yang berubah antara frame yang berurutan. Sebuah frame terdiri dari sel latar belakang dan sel di atasnya.



Gambar 1. Contoh gambar proses gerakan berjalan pada animasi tradisional

Contoh film animasi tradisional antara lain : Pinocchio, Animal Farm, Akira. Sedangkan film animasi tradisional yang dihasilkan dengan bantuan teknologi komputer antara lain : The Lion King, Beauty and The Beast, Snow White & Seven Dwarf, Cinderella, Aladdin, Bambi, The Flintstone, Tom & Jerry, Sen to Chihiro no Kamikakushi/Spirited Away, Les Triplettes de Belleville.



Gambar 2. Contoh animasi Tradisional : Pinocchio (1940)

B. Jenis Animasi Tradisional Dalam dunia animasi dikenal dua Jenis animasi yakni Animasi Tradisional(Cell Animasi) dan Animasi Stop Motion. Jenis jenis Animasi Tradisional meliputi:

1. Zoetrope (180 AD; 1834)



*Gambar 3. Zoetrope*

Zoetrope adalah perangkat yang menciptakan citra gambar bergerak. Awal Zoetrope dasar diciptakan di China sekitar 180 Masehi oleh penemu Ting Huan produktif. Terbuat dari kertas tembus atau panel mika, Huan tergantung perangkat di atas lampu. Udara berubah naik baling-baling di bagian atas dari yang tergantung gambar dilukis di panel akan muncul untuk bergerak jika perangkat berputar pada kecepatan yang tepat.

Para zoetrope modern diproduksi pada tahun 1834 oleh William George Horner. Perangkat dasarnya adalah sebuah silinder dengan celah vertikal di sekitar sisi. Sekitar tepi bagian dalam dari silinder ada serangkaian gambar di sisi berlawanan dengan celah. Sebagai silinder diputar, pengguna kemudian terlihat melalui celah untuk melihat ilusi gerak. Zoetrope ini masih digunakan dalam program animasi untuk menggambarkan konsep awal animasi.

2. Lentera Ajaib



*Gambar 4. Lentera Ajaib*

Lentera ajaib adalah pendahulu dari proyektor modern. Ini terdiri dari lukisan minyak tembus dan lampu sederhana. Bila disatukan dalam sebuah ruangan gelap, gambar akan muncul lebih besar pada permukaan yang datar. Athanasius Kircher berbicara tentang hal ini berasal dari Cina pada abad ke-16. Beberapa slide untuk lentera berisi bagian-bagian yang bisa digerakkan secara mekanis untuk menyajikan gerakan terbatas di layar.

3. Thaumatrope (1824)



Gambar 5. Thaumatrope

Thaumatrope Sebuah mainan sederhana yang digunakan di era Victoria. Thaumatrope adalah disk lingkaran kecil atau kartu dengan dua gambar yang berbeda di setiap sisi yang melekat pada seutas tali atau sepasang string berjalan melalui pusat. Ketika string adalah memutar-mutar cepat antara jari, dua gambar muncul untuk bergabung menjadi satu gambar. Thaumatrope ini menunjukkan fenomena Phi, kemampuan otak untuk terus merasakan gambar.

4. Phenakistoscope (1831)



Gambar 6. Phenakistoscope

Sebuah disk phenakistoscope oleh Eadweard Muybridge (1893). Phenakistoscope adalah perangkat animasi awal, pendahulu dari zoetrope tersebut. Ini diciptakan pada tahun 1831 bersamaan dengan Belgia dan Joseph Plateau Simon von Stampfer Austria.

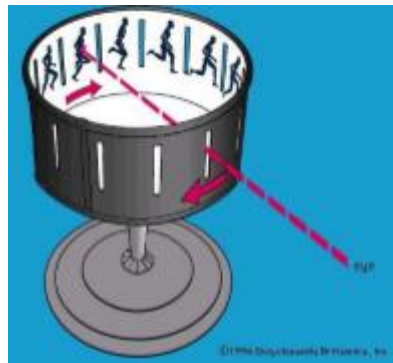
## 5. Buku Flip (1868)



Gambar 7. Flip book

Buku Flip pertama dipatenkan pada 1868 oleh John Barnes Linnet. Buku sandal itu lagi pembangunan yang membawa kita lebih dekat dengan animasi modern. Seperti zoetrope, Kitab flip menciptakan ilusi gerak. Satu set gambar berurutan membalik pada kecepatan tinggi menciptakan efek ini. Para Mutoscope (1894) pada dasarnya adalah sebuah buku flip dalam sebuah kotak dengan pegangan engkol untuk membalik halaman.

## 6. Praxinoscope (1877)



Gambar 8. Phenakistoscope

Para praxinoscope, ditemukan oleh ilmuwan Perancis Charles – Émile Reynaud, merupakan versi lebih canggih dari zoetrope tersebut. Ini digunakan mekanisme dasar yang sama strip gambar ditempatkan pada bagian dalam silinder berputar, tapi bukannya melihat melalui celah, itu dilihat dalam serangkaian kecil, cermin stasioner di sekitar bagian dalam silinder, sehingga animasi akan tinggal di tempat, dan memberikan gambar lebih jelas dan kualitas yang lebih baik. Reynaud juga mengembangkan versi yang lebih besar dari praxinoscope yang dapat diproyeksikan ke sebuah layar, yang disebut Optique Théâtre.

## C. Cara Kerja Animasi Tradisional

### 1. Cel Animasi

Cel animasi mengacu kembali ke cara Tradisional animasi dalam satu set gambar tangan. Dalam proses animasi, gambar banyak diciptakan yang sedikit berbeda tetapi progresif di alam, untuk menggambarkan tindakan-tindakan tertentu. Telusuri gambar pada lembar yang jelas. Lembar jelas adalah dikenal sebagai cel dan merupakan media

untuk menggambar frame. Sekarang menggambar garis besar untuk foto-foto dan pewarnaan mereka pada kembali dari cel tersebut. Cel merupakan metode yang efektif yang membantu untuk menghemat banyak waktu dengan menggabungkan karakter dan latar belakang. Ini juga memungkinkan untuk menempatkan gambar-gambar sebelumnya di atas latar belakang lain atau cels setiap saat diperlukan. Di sini, Anda tidak perlu menggambar gambar yang identik lagi karena memiliki kemampuan menyimpan animasi sebelumnya yang dapat dimanfaatkan bila diperlukan.

Mewarnai latar belakang mungkin tugas yang lebih sulit daripada satu gambar, karena mencakup seluruh gambar. Latar Belakang membutuhkan shading dan pencahayaan dan dapat dilihat untuk durasi yang lebih lama. Kemudian gunakan kamera digital Anda untuk memotret gambar-gambar ini. Sekarang, animasi cel dibuat ekstra menarik melalui penggunaan gambargambar bersama dengan musik, efek suara dan pencocokan asosiasi waktu untuk setiap efek. Misalnya Untuk menunjukkan ini kartun, 10-12 frame yang dimainkan dalam suksesi cepat per detik untuk menawarkan ilustrasi gerak dalam sebuah animasi cel.

Pada umumnya, karakter yang di gambar pada cell lalu diletakkan di atas background yang statis/diam. Hal ini dapat mengurangi jumlah gambar yang harus digambar ulang dan dapat membagi pekerjaan disetiap produksinya. Teknik pembuatannya dilakukan pada celluloid transparent, animasi yang didasarkan pada kemampuan gambar tangan untuk menciptakan obyek-obyek yang hendak dianimasikan. Animasi cel biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antara obyek dengan latar belakangnya, sehingga dapat saling bergerak mandiri. Misalnya seorang animator akan membuat animasi orang berjalan, maka langkah pertama dia akan menggambar latar belakang, kemudian karakter yang akan berjalan di lembar berikutnya, pada akhirnya gambar akan tampil bersamaan(seperti pada metode layer).



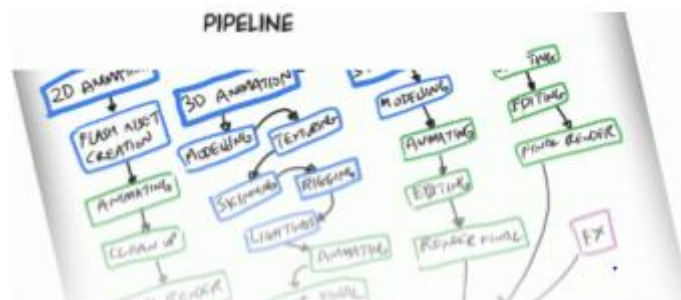
*Gambar 9. Cell animasi menggunakan teknik rotoscopi*

Animasi Sel / Cel Technique Animasi ini merupakan dasar film animasi kartun (Cartton animation). Animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang, biasanya ada cell obyek animasi yang bergerak dan background yang diam. teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat

di atas lembaran plastic tembus pandang, disebut 'sel' (cel). Figur animasi digambar sendiri-sendiri di atas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam, yaitu latar belakang (background), dibuat untuk tiap adegan, dibuat memanjang lebih besar daripada lembaran sel. Lembaran sel dan latar diberi lubang pada salah satu sisinya, untuk dudukan 'standard page' pada meja animator sewaktu digambar, dan meja dudukan sewaktu dipotret. Teknik yang memanfaatkan lembaran sel merupakan suatu pertimbangan penghematan gambar, dengan memisahkan bagian dari obyek animasi yang bergerak, dibuat beberapa gambar sesuai kebutuhan; dan bagian yang tidak bergerak, cukup dibuat sekali saja. Teknik ini ditemukan oleh Earl Hurd, dan dipatenkan pada tahun 1914. Dulunya mereka menggambar garis sketsa di sisi depan cel sedangkan mewarnainya di sisi belakang cel, namun sejak tahun 1960an proses ini diganti dengan teknik xerografi atau teknik fotocopy. Ini merupakan teknik penting lain yang dikembangkan oleh Caster Carlson di Animation Photo Transfer Process, Pertama kali ditunjukkan di The Black Cauldron pada tahun 1985.

Film-film animasi dengan sifat 2D ini pun masih dapat disaksikan di layar televisi, seperti ScoobyDoo, Sponge Bob, dan film-film Anime yang membanjiri dunia film animasi di Indonesia

## 2. Tahapan Proses Pembuatan Animasi / Pipeline

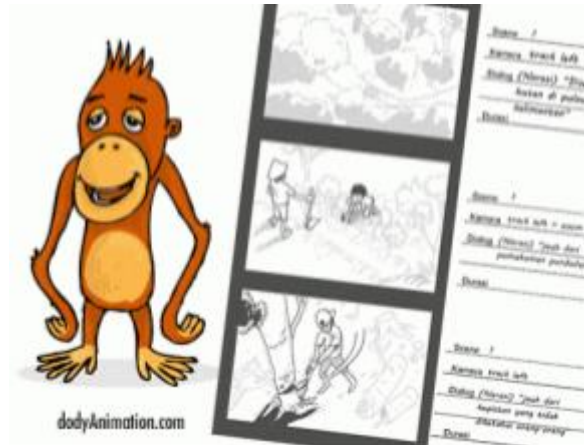


Gambar 10. Pipeline

Tahapan proses animasi atau Animation pipeline. Adalah prosedur atau langkah langkah yang harus dijalani seorang animator ketika membuat karya animasi

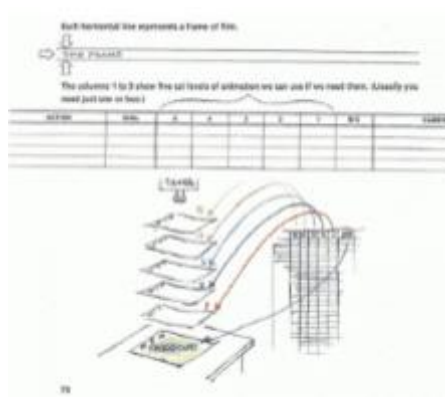
Dalam merancang pipeline bisa saja berbeda urutan dan perlakukannya, tergantung pada kebiasaan tiap studio animasi. tiap studio animasi memiliki pipeline sendiri-sendiri tergantung cara kerja yang mereka anggap paling efisien. Tahapan umum yang digunakan oleh studio animasi adalah:

a. Pra produksi



Gambar 11. contoh Desain karakter dan Storyboard

Adalah tahapan sebelum produksi. Disini semua hal yang berkaitan dengan proses pembuatan karya animasi disiapkan. seperti membuat team, membuat cerita, membuat naskah, membuat storyboard, exposure sheet, membuat animatic, merekam suara, membuat desain tokoh, merancang warna mood, dan seterusnya.



Gambar 12. Contoh Exposure Sheet

b. Produksi

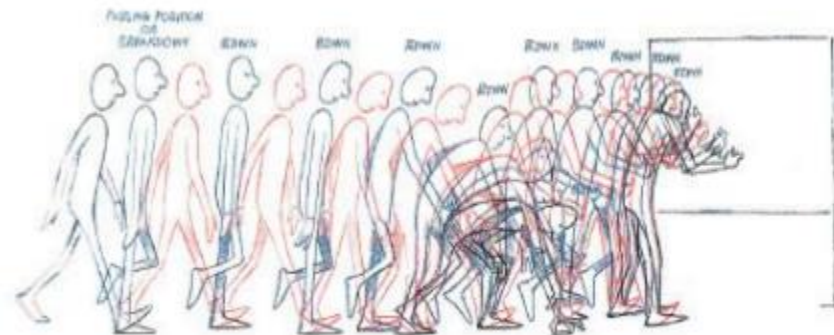
Adalah tahapan dimulainya proses membuat karya animasi. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa divisi.

**Keyframe.** Bertugas membuat gambar atau gerakan kunci



Gambar 13. Contoh Keyframe Atau Gambar Kunci

**Inbetween.** bertugas meneruskan gambar dan gerakan yang sudah dibuat oleh keyframer.



*Gambar 14. Contoh gambar sisip diantara gambar kunci*

**Pencil test.** gambar yang masih kasar dan belum sempurna tadi akan dilihat dulu hasilnya, dengan cara di scan dan kemudian di atur dengan software lalu ditayangkan/preview.

**Cleanup.** membersihkan garis gambar sehingga rapi dan enak dilihat.



*Gambar 15. Contoh Gambar yang sudah di clean up*

**Scan.** memindai gambar kedalam komputer.



*Gambar 16. Scanner atau Pemindai*

**Color.** mewarnai gambar dengan menggunakan software.

**Finishing.** memperbaiki timing animasi dan penyempurnaan. Misalnya menambahkan efek gambar, dll.

**Render.** Project yang sudah selesai lantas di simpan dalam bentuk file movie.

c. Pasca produksi

Adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan karya animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester	: XI / Ganji
Materi Pembelajaran	: Animasi Stop Motion
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.3. Menghayati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.3.1. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah. 1.3.2. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun

		nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
2.	2.5 Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggungjawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.	2.1.5. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas. 2.1.6. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
	2.6 Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada struktur sistem operasi serta memiliki rasa percaya pada daya kegunaan struktur sistem operasi yang terbentuk melalui pengalaman belajar.	2.2.5. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman. 2.2.6. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.
5.	Memahami animasi stop motion	3.1.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi.

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 1 dan KI 2 adalah sebagai berikut. Siswa dapat :

- 1.1.5. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah.
- 1.1.6. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
- 2.1.5. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
- 2.1.6. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
- 2.2.5. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman.
- 2.2.6. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

3.1.5. Memahami animasi stop motion

3.1.6. Menganalisis animasi stop motion pada produk animasi

#### D. Deskripsi Materi

Pembelajaran animasi stop motion.

#### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
2. Metode : Ceramah, Diskusi, Presentasi.

#### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Bahan : Laptop, *Screen*, Proyektor
2. Alat : Papan tulis, spidol, *Software* pengolah animasi
3. Sumber Belajar :
  - a. Kebudayaan, K. P. (2013). teknik animasi 2 dimensi. In K. P. Kebudayaan, *teknik animasi 2 dimensi* (p. 163). Jakarta: PPPPTK BOE Malang
  - b. Video tentang animasi stop motion, internet

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	Salam, berdoa, absensi. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan	10 menit
Kegiatan Inti	<b>Mengamati</b> Mengamati animasi stop motion <b>Menanya</b> Mendiskusikan pengertian animasi stop motion Mendiskusikan sejarah animasi stop motion Mendiskusikan jenis animasi stop motion Mendiskusikan cara kerja animasi stop motion <b>Mengeksplorasi</b> Mengeksplorasi pengertian animasi stop motion Mengeksplorasi sejarah animasi stop motion Mengeksplorasi jenis animasi stop motion	155 menit

	<p>Mengeksplorasi cara kerja animasi stop motion</p> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <p>Membuat kesimpulan animasi stop motion</p> <p><b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang animasi stop motion</p>	
Penutup	<p>Guru memfasilitasi peserta didik merangkum materi pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik secara acak dan peserta didik dipersilahkan untuk menjawab</p> <p>Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</p>	15 menit

## H. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 3. Jenis/Teknik Penilaian

- i. Tes tertulis.
- j. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- k. Observasi sikap
- l. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi stop motion	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran

2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi stop motion	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi stop motion	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Bantul, Juli 2016

Menyetujui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**

**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ABDUL RAHMAN SIDIQ						
2	ADAM FEBRYAN						
3	ADISTY AYU AMALIA						
4	AGUSTINA PUTRI						
5	APRILIA DWI ASTUTI						
6	ARIS SURJIYANTORO						
7	AYU TRISNA PUTRI DEWI						
8	AYUNI RISKA MAULINASARI						
9	DIAN PERTIWI						
10	DIASTA NIKI RAHAYU						
11	DIKA BINTORO						
12	DWI ANDINI						
13	DWI SUPRIYANTO						
14	DYAH PURWANITASARI						
15	ERLIANA DAMAYANTI						
16	EVI YUNI ASTUTI						
17	FATKHUL MUJIB						
18	FIKRI IVALDI IHSAN						
19	GILANG FERDINANTO						
20	HAFIDA RACHMA PUTRI						
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM						

22	MUHAMMAD NUR HAMID						
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI						
24	NUR HIDAYAH						
25	PANUT ARDIYANTO						
26	PUPUT FITRIANI						
27	RISTI HAYU PANGESTU						
28	RIZKY WIDIATMOKO						
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO						
30	SITI NUR CHOLIMAH						
31	TYAS SUBEKTI						
32	WILianto BESAR ARISTU GAMA						
33	YULY SETIYANI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)****LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AGUNG DARMA PUTRA						
2	ANINDYA AMALIA						
3	ANISA NINGRUM						
4	ARI ARDIANTO						
5	ASTRI Umayroh						
6	DENDY HIDAYAT						
7	DWI ASTUTI						
8	FARHAN FAHREZI						
9	FATHIKA DEWI SHAVIRA						
10	FATIMAH NUR AMINI						
11	GUNAWAN TRI PURTANTO						
12	HASNA ARDYANTI NABLA						
13	IKA NOVITA SARI						
14	ISNAIN AYU WULANDARI						
15	JENI NORFIKA PUTRI						
16	MAYA RATNA NINGRUM						
17	MIFTAKHUL JANNAH						
18	MUHAMMAD AINUL YAQIN						
19	MUHAMMAD NURUL FAIZIN						
20	MUHAMMAD SAUQI SAHID						
21	NOVIA PERMATASARI						
22	NURHANIFAU MASYRUOH						

23	PURNAWAN						
24	RAHMA ZAHRA SYAHPUTRI						
25	RIO PAMBUDI						
26	SAIDATUN NISA WAHIDAH						
27	SETYO PANGAJI						
28	SHOFAN KHAIRI						
29	SITI JAMILATUN						
30	SURYO BASKORO AJI						
31	TRI SUBEKTI						
32	VINA RISTIYANA						
33	WIDARTANTO						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

Lampiran 2

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN (KOGNITIF)**

Pilihlah salah satu jawaban yang benar, tulis jawaban di lembar jawaban masing-masing.

1. Teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri, dan biasanya dibuat dari gabungan dari foto-foto, dengan mayoritas tokoh animasinya dibuat menggunakan lilin/tanah liat adalah animasi ....
  - a. Animasi komputer
  - b. Animasi stop motion
  - c. Animasi komputer
  - d. Animasi 3 dimensi
  - e. Animasi model
  
2. Berikut ini yang BUKAN merupakan jenis dari animasi stop motion adalah ....
  - a. Tanah Liat (Clay)
  - b. Guntingan (Cutout)
  - c. Gambar (Graphic)
  - d. Aktor Hidup (Pixilation)
  - e. Mayat Hidup (Zombie)
  
3. Berikut ini yang merupakan contoh serial film yang dibuat dengan teknik Animasi stop motion adalah ....
  - a. Spongebob Squarepants
  - b. Shaun The Sheep
  - c. Avatar The legend of Ang
  - d. Donald Duck
  - e. Transformer
  
4. Cara kerja stop motion yaitu mengharuskan animator mengubah scene secara fisik, memfoto satu per satu frame, mengubah scene lagi dan memfoto satu frame lagi, dan seterusnya. Frame dalam animasi stop motion berarti ....
  - a. Frame adalah satuan terkecil dalam video, dan digunakan untuk menandai atau menyimpan objek.
  - b. Frame adalah bingkai atau figura, sebagai pemanis tampilan dalam foto yang dipajang
  - c. Frame adalah kerangka dalam sebuah gambar
  - d. rame adalah badan atau bagian utama yang menjadi fokus dalam gambar
  - e. Frame adalah susunan objek-objek yang menyatu dan menjadi gambar
  
5. Langkah Membuat Animasi Stop Motion adalah...
  - a. Konseptualisas ,Scripting , Storyboard , Set-up,Produksi/ Pemotretan,Editing & Mixing Audio
  - b. Konseptualisas , Storyboard ,Scripting , Set-up,Produksi/ Pemotretan,Editing & Mixing Audio
  - c. Konseptualisas , Storyboard , Set-up,Produksi/ Pemotretan , Editing & Mixing Audio , Scripting

- d. Scripting ,Konseptualisas , Storyboard , Set-up,Produksi/ Pemotretan , Editing & Mixing Audio
- e. Scripting ,Konseptualisas , Storyboard , Set-up, ,Scripting,Editing & Mixing Audio , Produksi/ Pemotretan

Kunci jawaban :

- 1. B
- 2. E
- 3. B
- 4. A
- 5. A

<b>Skor Penilaian</b>	
Soal nomor 1	20
Soal nomor 2	20
Soal nomor 3	20
Soal nomor 4	20
Soal nomor 5	20
Total skor	100

## LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF PESERTA DIDIK

(PRE-TEST DAN POST TEST)

No.	Nama Siswa	Pre-Test (Diskusi)		Pro Test (Penugasan)					Jumlah Skor (Maksimal Skor 200)
		Proses Diskusi /Kerjasama (1-50)	Hasil Diskusi (1-50)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 2 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	
1	ABDUL RAHMAN SIDIQ								
2	ADAM FEBRYAN								
3	ADISTY AYU AMALIA								
4	AGUSTINA PUTRI								
5	APRILIA DWI ASTUTI								
6	ARIS SURJIYANTORO								
7	AYU TRISNA PUTRI DEWI								
8	AYUNI RISKA MAULINASARI								
9	DIAN PERTIWI								
10	DIASTA NIKI RAHAYU								
11	DIKA BINTORO								
12	DWI ANDINI								
13	DWI SUPRIYANTO								
14	DYAH PURWANITASARI								

15	ERLIANA DAMAYANTI								
16	EVI YUNI ASTUTI								
17	FATKHUL MUJIB								
18	FIKRI IVALDI IHSAN								
19	GILANG FERDINANTO								
20	HAFIDA RACHMA PUTRI								
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM								
22	MUHAMMAD NUR HAMID								
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI								
24	NUR HIDAYAH								
25	PANUT ARDIYANTO								
26	PUPUT FITRIANI								
27	RISTI HAYU PANGESTU								
28	RIZKY WIDIATMOKO								
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO								
30	SITI NUR CHOLIMAH								
31	TYAS SUBEKTI								
32	WILianto BESAR ARISTU GAMA								
33	YULY SETIYANI								
<b>Jumlah skor</b>									

**LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF PESERTA DIDIK****(PRE-TEST DAN POST TEST)**

No.	Nama Siswa	Pre-Test (Diskusi)		Pro Test (Penugasan)					Jumlah Skor (Maksimal Skor 200)
		Proses Diskusi /Kerjasama (1-50)	Hasil Diskusi (1-50)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 2 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	
1	AGUNG DARMA PUTRA								
2	ANINDYA AMALIA								
3	ANISA NINGRUM								
4	ARI ARDIANTO								
5	ASTRI UMayROH								
6	DENDY HIDAYAT								
7	DWI ASTUTI								
8	FARHAN FAHREZI								
9	FATHIKA DEWI SHAVIRA								
10	FATIMAH NUR AMINI								
11	GUNAWAN TRI PURTANTO								
12	HASNA ARDYANTI NABLA								
13	IKA NOVITA SARI								
14	ISNAIN AYU WULANDARI								

15	JENI NORFIKA PUTRI								
16	MAYA RATNA NINGRUM								
17	MIFTAKHUL JANNAH								
18	MUHAMMAD AINUL YAQIN								
19	MUHAMMAD NURUL FAIZIN								
20	MUHAMMAD SAUQI SAHID								
21	NOVIA PERMATASARI								
22	NURHANIFAUH MASYRUROH								
23	PURNAWAN								
24	RAHMA ZAHRA SYAHPUTRI								
25	RIO PAMBUDI								
26	SAIDATUN NISA WAHIDAH								
27	SETYO PANGAJI								
28	SHOFAN KHAIRI								
29	SITI JAMILATUN								
30	SURYO BASKORO AJI								
31	TRI SUBEKTI								
32	VINA RISTIYANA								
33	WIDARTANTO								
<b>Jumlah skor</b>									

**MATERI**  
**TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Topik	: Animasi Stop Motion .
Kelas/Semester	: XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

A. Definisi Animasi Stop Motion

Animasi Stop Motion adalah teknik animasi menggunakan fotografi yang pengambilan gambarnya frame by frame untuk membuat objek statis menjadi tampak bergerak. Teknik stop-motion animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Istilah "stop motion", yang berkaitan dengan teknik animasi, sering dieja dengan tanda hubung, "stop-motion". Kedua varian ortografis, dengan dan tanpa tanda hubung, sudah benar, tapi yang ditulis dgn tanda penghubung memiliki makna kedua, tidak berhubungan dengan animasi atau bioskop, yaitu: "perangkat untuk secara otomatis menghentikan mesin atau mesin ketika sesuatu yang tidak beres. (The New Shorter Oxford English Dictionary, edisi 1993).

B. Sejarah Animasi Stop Motion

Animasi Stop motion mempunyai sejarah panjang dalam perfilman. Seringkali digunakan untuk menunjukkan objek statis bergerak seperti menggunakan sihir. Contoh teknik stop motion pertama dapat kita berikan penghargaan kepada Albert E. Smith dan J. Stuart Blackton untuk karya mereka pada tahun 1897 berjudul Vitagraph's The Humpty Dumpty Circus, yang menunjukkan sirkus acrobat dari mainan dan binatang yang Nampak hidup. Pada tahun 1902, sebuah film berjudul Fun in a Bakery Shop menggunakan trik stop-motion dalam adegan memahat petir. Seorang maestro trik film bernama Georges Méliès menggunakan stop motion untuk menghasilkan efek huruf-huruf judul yang bergerak dalam salah satu film pendeknya, namun tidak pernah mengeksploitasi lebih lanjut teknik tersebut dalam film-filmnya yang lain. [dubious – discuss]. The Haunted Hotel (1907) merupakan salah satu film stop-motion lain yang dibuat oleh J. Stuart Blackton, dan merupakan sukses besar ketika dirilis. Segundo de Chomón (1871–1929), dari Spanyol merilis El Hotel Eléctrico sesaat berikutnya pada tahun yang sama dan menggunakan teknik yang sama seperti film Blackton. Pada tahun 1908, A Sculptor's Welsh Rarebit Nightmare dirilis, demikian juga The Sculptor's Nightmare, sebuah film oleh Billy Bitzer. Seorang animator Italia bernama Roméo Bossetti memukau penontonnya dengan animasi objeknya berjudul tour-de-force, The Automatic Moving

Company pada tahun 1912. Seorang pionir stop-motion eropa bernama Wladyslaw Starewicz (1892–1965), menganimasikan animasi stop motion berjudul *The Beautiful Lukanida* (1910), *The Battle of the Stag Beetles* (1910), *The Ant and the Grasshopper* (1911). Salah satu film animasi stop motion kategori clay animation yang pertama films berjudul *Modelling Extraordinary*, yang memukau penontonnya pada tahun 1912. Pada bulan desember 1916 dibawakanlah episode pertama Willie Hopkins' dari 54 episode "Miracles in Mud" ke layar lebar. Pada bulan December 1916, animator perempuan pertama bernama, Helena Smith Dayton, memulai eksperimen dengan clay stop motion. Beliau merilis film pertamanya pada tahun 1917 yang merupakan adaptasi dari drama karya William Shakespeare yaitu *Romeo and Juliet*. Pada pergantian abad, ada animator lain dikenal dikenal sebagai Willis O'Brien (dikenal sebagai O'bie). Karyanya pada *The Lost World* (1925) sangat terkenal, tapi dia paling dikagumi karena karyanya pada *King Kong* (1933), sebuah tonggak film-filmnya dimungkinkan oleh animasi stop motion. Anak didik O'Brien dan penerus akhirnya di Hollywood adalah Ray Harryhausen. Setelah belajar di bawah O'Brien pada film *Mighty Joe Young* (1949), Harryhausen melanjutkan untuk menciptakan efek untuk serangkaian film sukses dan tak terlupakan selama tiga dekade berikutnya. Ini termasuk film berjudul *It Came from Beneath the Sea* (1955), *Jason dan Argonauts* (1963), *The Golden Voyage of Sinbad* (1974) dan *The Clash Of The Titans* (1981). Dalam film promosi tahun 1940, Autolite, perusahaan pemasok suku cadang otomotif, menampilkan animasi stop motion dari produknya berbaris melewati pabrik Autolite untuk lagu Franz Schubert *Militer Maret*. Sebuah versi singkat dari urutan ini kemudian digunakan dalam iklan televisi untuk Autolite, khususnya pada tahun 1950-an Program CBS *Suspense*, yang disponsori Autolite.

Pada tahun 1960 dan 1970-an, animator tanah liat (clay) independen Eliot Noyes Jr menyempurnakan teknik "free form" animasi clay dan masuk nominasi Oscar pada tahun 1965 untuk Film clay animation- nya (berjudul *Origin of Species*). Noyes juga menggunakan stop motion untuk menghidupkan pasir pada permukaan kaca untuk animasi film musikal *Sandman* (1975). Pada tahun 1975, pembuat film dan para peneliti clay animation Will Vinton bergabung bersama pematung Bob Gardiner untuk menciptakan sebuah film eksperimental yang disebut *Closed Mondays* yang menjadi film stop motion pertama di dunia yang memenangi Oscar. Vinton berikutnya diikuti oleh beberapa eksperimen film pendek sukses lainnya termasuk *The Great Cognito*, *Creation*, dan *Rip Van Winkle* yang masing-masing dinominasikan untuk Academy Awards. Pada tahun 1977, Vinton membuat sebuah film dokumenter tentang proses ini dan gaya animasi yang ia dijuluki "claymation", ia berjudul *The Documentary Claymation*. Segera setelah film dokumenter ini, istilah "Claymation" dimerek dagangkan oleh Vinton untuk membedakan karya timnya dari karya orang lain yang telah, atau mulai melakukan, "animasi clay". Sementara kata-kata "Claymation" telah tertanam dalam benak banyak orang dan sering digunakan untuk menggambarkan animasi clay dan stop

motion, maka 'claymation" tetap merupakan merek dagang yang dimiliki sampai saat ini oleh Laika Entertainment, Inc

Animasi boneka yang dilapisi pasir digunakan pada tahun 1977 oleh film pemenang Oscar berjudul *The Sand Castle*, yang diproduksi oleh animator Belanda-Kanada Co Hoedeman. Hoedeman adalah salah satu dari puluhan animator yang bernaung di bawah Dewan Film Nasional Kanada, sebuah lembaga seni untuk Film pemerintah Kanada yang telah mendukung animator selama beberapa dekade. Seorang pelopor menyempurnakan beberapa film stop motion di bawah bendera NFB adalah Norman McLaren, yang membawa banyak animator lain untuk membuat film mereka sendiri secara kreatif dan terkendali. Yang menonjol di antaranya adalah film pinscreen dari Jacques Drouin, dibuat dengan pinscreen asli yang disumbangkan oleh Alexandre Alexeieff dan Claire Parker. film stop motion Italia termasuk *Quaq Quao* (1978), oleh Francesco Misseri, yang merupakan stop motion dengan origami, *The Red dan Blue and clay animation kittens Mio and Mao*. Produksi Eropa lainnya termasuk stop motion-animasi seri Tove Jansson *The Moomins* (dari tahun 1979, sering disebut sebagai "The Moomins Felt Fuzzy"), yang diproduksi oleh Film Polski dan Jupiter Film. Salah satu tim Animasi utama Inggris, John Hardwick dan Bob Bura, adalah animator utama di banyak acara TV Inggris awal, dan terkenal karena karya mereka pada trilogi *Trumptonshire*. Disney juga bereksperimen dengan beberapa teknik stop motion dengan mempekerjakan animator sutradara independen-Mike Jittlov untuk melakukan animasi stop motion pertama mainan Mickey Mouse yang pernah diproduksi untuk rangkaian pendek yang disebut *mouse Mania*, bagian dari acara TV spesial memperingati HUT ke-50 Mickey Mouse yang disebut *Mickey's 50th* pada tahun 1978. Jittlov menghasilkan lagi beberapa karya mengesankan animasi multi-teknik stop motion setahun kemudian untuk sebuah film promosi Disney pada tahun 1979 berjudul *The Black Hole*. Film berjudul *Major Effects*, karya Jittlov menonjol sebagai bagian terbaik dari yang spesial. Jittlov merilis footage pada tahun berikutnya ke 16mm kolektor film sebagai sebuah film pendek berjudul *The Wizard of Speed and Time*, bersama dengan empat film animasi pendek multi-teknik yang lain.

Pada 1970-an dan 1980-an, *Industrial Light & Magic* sering menggunakan Model animasi stop motion untuk film seperti *Star Wars* trilogy yang asli: urutan catur di *Star Wars*, the Tauntauns dan AT-AT walker di *The Empire Strikes Back*, dan AT-ST walker di *Return of the Jedi* di mana semuanya merupakan animasi stop motion, sebagian menggunakan film *Go*. Banyak cuplikan termasuk hantu di *Raiders of the Lost Ark* dan dua film pertama *Robocop* penggunaan stop motion. Pada tahun 1980, Marc Paul Chinoy menyutradarai film animasi clay pertama berdurasi-panjang, sebuah film berdasarkan komik terkenal *Pogo*. Film berjudul *I Go Pogo* ditayangkan beberapa kali di saluran TV kabel Amerika, namun belum dirilis secara komersial. Terutama clay, beberapa karakter memerlukan armature. stop Motion juga digunakan untuk beberapa gambar dari urutan akhir dari film *Terminator*, juga untuk adegan kapal alien kecil dalam Spielberg's *Batteries Not Included* pada tahun 1987, dianimasikan oleh

David W. Allen. Karya stop motion Allen juga dapat dilihat dalam film seperti *The Crater Lake Monster* (1977), *Q - The Winged Serpent* (1982), *The Gate* (1986) dan *Freaked* (1993). Sejak kebangkitan animasi seperti pada film *Who Framed Roger Rabbit* dan *The Little Mermaid* pada akhir 1980 dan awal 1990an, ada banyak film dengan fitur stop motion yang mulai berkembang disamping berkembangnya animasi computer. Film berjudul *The Nightmare Before Christmas* yang disutradarai oleh Henry Sellick dan diproduksi oleh Tim Burton merupakan salah satu film stop motion yang dirilis secara luas. Henry sellick juga menyutradarai *James and the Giant Peach* dan *Coraline*. Tim Burton menyutradarai *Corpse Bride* dan *Frankenweenie*. Menjelang akhir 90-an, Will Vinton meluncurkan prime-time serial televisi stop motion pertama yang disebut *The PJs*, dengan Eddie Murphy sebagai sang kreator. Pemenang Emmy Award ini ditayangkan di Fox selama 3 season. Seseorang yang lain yang menemukan ketenaran dari stop motion adalah Nick Park, pencipta karakter *Wallace and Gromit*. Nick Park memenangi sejumlah Award untuk film pendek dan featurettes. Nick Park juga memenangi Academy Awards untuk Best Animated Feature melalui *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*. Film animasi berdurasi panjang karya Nick Park berjudul *Chicken Run*, mendapatkan keuntungan kotor lebih dari 100 juta Dolar di North American Box Office dan mendapatkan banyak pujian dari para kritikus. Film animasi stop motion lainnya yang pantas disebutkan dalam sejarah stop motion adalah *Fantastic mr Fox* dan *\$9.99*. Keduanya dirilis pada tahun 2009 dan *The Secret Adventures of Tom Thumb*, yang dirilis pada tahu 1993.

### C. Jenis Animasi Stop Motion Stop

Motion dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan teknik pembuatannya, yaitu:

#### 1. Animasi Clay (Clay Animation)

Animasi clay atau claymation adalah salah satu dari banyak bentuk animasi stop motion. Setiap bagian animasi, baik karakter atau latar belakang, adalah "bisa diubah bentuknya"-biasanya terbuat dari bahan lunak, biasanya Plasticine clay.



*Gambar 17 animasi clay*

2. Animasi Cutout (Cutout Animation)

Merupakan sebuah teknik yang unik dalam membuat animasi menggunakan objek dan karakter datar dari bahan atau material seperti kertas, kartu, kain keras atau bahkan hasil cetakan foto.



*Gambar 18 animasi cut out*

3. Animasi Pasir (Sand Animation)

Merupakan teknik animasi stop motion yang menggunakan pasir dan permukaan datar untuk membuat gambar untuk dianimasikan.



*Gambar 19 animasi pasir*

4. Animasi Gambar (Hand drawn Animation)

Merupakan teknik animasi stop motion menggunakan gambar manual setahap demi setahap.



Gambar 20 animasi gambar

#### D. Cara kerja Animasi Stop Motion

Cara kerja stopmotion yaitu mengharuskan animator mengubah scene secara fisik, memfoto satu per satu frame, mengubah scene lagi dan memfoto satu frame lagi, dan seterusnya. Kita bisa memproses sequence atau rangkaian urutan gambar menggunakan software computer untuk membuatnya menjadi movie.

#### E. Langkah Membuat Animasi Stop Motion

##### 1. Konseptualisasi

Merupakan proses pencetusan ide utama dan panduan untuk membuat animas.

##### 2. Scripting

Menulis konsep yang sudah dipikirkan dalam bentuk naratif, deskriptif atau sinopsis. Juga bisa dianggap sebagai storyboard yang berbentuk tulisan/ text.

##### 3. Storyboard

Merupakan komponen penting dalam animasi. Storyboard merupakan visualisasi rencana dari seluruh proyek yang akan dikerjakan yang berisi Shots dan Angle yang diperlukan untuk mempermudah seluruh proses pengerjaan.



Gambar 21 storyboard

4. Set-up Menyiapkan elemen dan material yang diperlukan mulai dari Background, Objek, Kamera, Tripod, Pencahayaan.
- a. Background, bisa menggunakan apapun sesuai dengan tema dan teknik yang akan dikerjakan. Apakah kita menggunakan teknik clay animation atau cut out animation.



Gambar 22 background

- b. Objek, menyiapkan objek atau karakter yang akan dipergunakan. Bisa berupa plastisin untuk animasi clay, pasir untuk sand animation, kertas-kertas untuk cut out animation dan lain sebagainya sesuai dengan teknik dan tema.



Gambar 23 objek

- c. Kamera, tripod dan pencahayaan, merupakan peralatan standard dalam membuat animasi stop motion. Kamera sebaiknya menggunakan kamera digital baik DSLR maupun tipe pocket atau bahkan webcam. Sementara tripod berfungsi sebagai stabilisator kamera sehingga hasilnya konstan dan tidak goyang dalam mengambil gambar per frame. Sedangkan Pencahayaan atau lighting berfungsi untuk memberikan cahaya yang konstan pula pada setiap frame pengambilan gambar.



*Gambar 24 kamera handphone*



*Gambar 25 kamera dslr*

## 5. Produksi/ Pemotretan

Merupakan proses di mana kita melakukan segala pemotretan, setting karakter dan background untuk menghasilkan frame-frame animasi.



*Gambar 26 produksi/pemotretan*

## 6. Editing & Mixing Audio

Proses pasca produksi di mana kita memasukan hasil frame-frame foto hasil produksi ke software pengolah gambar sequence untuk dijadikan movie dan memasukan suara dan efek suara.



Gambar 27 editing & mixing audio

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMKN 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pembelajaran	: Animasi komputer
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.4. Menghayati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.4.1. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah. 1.4.2. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun

		nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
2.	2.7 Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggungjawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.	2.1.7. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas. 2.1.8. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
	2.8 Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada struktur sistem operasi serta memiliki rasa percaya pada daya kegunaan struktur sistem operasi yang terbentuk melalui pengalaman belajar.	2.2.7. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman. 2.2.8. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.
6.	Memahami animasi komputer	3.1.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi.

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 1 dan KI 2 adalah sebagai berikut. Siswa dapat :

- 1.1.7. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah.
- 1.1.8. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
- 2.1.7. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
- 2.1.8. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
- 2.2.7. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman.
- 2.2.8. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

3.1.7. Memahami animasi komputer

3.1.8. Menganalisis animasi komputer pada produk animasi

#### D. Deskripsi Materi

Pembelajaran animasi komputer

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : *Discovery Based Learning*

#### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Alat: Laptop, *Screen*, Proyektor, *Speaker*

2. Bahan: Software pengolah animasi

3. Sumber Belajar:

c. Kebudayaan, K. P. (2013). teknik animasi 2 dimensi. In K. P. Kebudayaan, *teknik animasi 2 dimensi* (p. 163). Jakarta: PPPPTK BOE Malang

d. Video tentang animasi tradisional

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, berdoa, absensi.</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati animasi komputer</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskusikan pengertian animasi komputer</li> <li>- Mendiskusikan sejarah animasi komputer</li> <li>- Mendiskusikan jenis animasi komputer</li> <li>- Mendiskusikan cara kerja animasi komputer</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengeksplorasi pengertian animasi komputer</li> </ul>	155 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengeksplorasi sejarah animasi komputer</li> <li>- Mengeksplorasi jenis animasi komputer</li> <li>- Mengeksplorasi cara kerja animasi komputer</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <p>Membuat kesimpulan animasi komputer</p> <p><b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang animasi komputer</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik merangkum materi pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik secara acak dan peserta didik dipersilahkan untuk menjawab</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	15 menit

## H. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 3. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang animasi komputer	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi komputer dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja animasi komputer	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang animasi komputer	<i>Performancel</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Bantul, Juli 2016

Menyetujui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**

**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ABDUL RAHMAN SIDIQ						
2	ADAM FEBRYAN						
3	ADISTY AYU AMALIA						
4	AGUSTINA PUTRI						
5	APRILIA DWI ASTUTI						
6	ARIS SURJIYANTORO						
7	AYU TRISNA PUTRI DEWI						
8	AYUNI RISKA MAULINASARI						
9	DIAN PERTIWI						
10	DIASTA NIKI RAHAYU						
11	DIKA BINTORO						
12	DWI ANDINI						
13	DWI SUPRIYANTO						
14	DYAH PURWANITASARI						
15	ERLIANA DAMAYANTI						
16	EVI YUNI ASTUTI						
17	FATKHUL MUJIB						
18	FIKRI IVALDI IHSAN						
19	GILANG FERDINANTO						
20	HAFIDA RACHMA PUTRI						
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM						

22	MUHAMMAD NUR HAMID						
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI						
24	NUR HIDAYAH						
25	PANUT ARDIYANTO						
26	PUPUT FITRIANI						
27	RISTI HAYU PANGESTU						
28	RIZKY WIDIATMOKO						
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO						
30	SITI NUR CHOLIMAH						
31	TYAS SUBEKTI						
32	WILIANTO BESAR ARISTU GAMA						
33	YULY SETIYANI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)****LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AGUNG DARMA PUTRA						
2	ANINDYA AMALIA						
3	ANISA NINGRUM						
4	ARI ARDIANTO						
5	ASTRI UMayROH						
6	DENDY HIDAYAT						
7	DWI ASTUTI						
8	FARHAN FAHREZI						
9	FATHIKA DEWI SHAVIRA						
10	FATIMAH NUR AMINI						
11	GUNAWAN TRI PURTANTO						
12	HASNA ARDYANTI NABLA						
13	IKA NOVITA SARI						
14	ISNAIN AYU WULANDARI						
15	JENI NORFIKA PUTRI						
16	MAYA RATNA NINGRUM						
17	MIFTAKHUL JANNAH						
18	MUHAMMAD AINUL YAQIN						
19	MUHAMMAD NURUL FAIZIN						
20	MUHAMMAD SAUQI SAHID						
21	NOVIA PERMATASARI						
22	NURHANIFAU MASYRUOH						

23	PURNAWAN						
24	RAHMA ZAHRA SYAHPUTRI						
25	RIO PAMBUDI						
26	SAIDATUN NISA WAHIDAH						
27	SETYO PANGAJI						
28	SHOFAN KHAIRI						
29	SITI JAMILATUN						
30	SURYO BASKORO AJI						
31	TRI SUBEKTI						
32	VINA RISTIYANA						
33	WIDARTANTO						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

## INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN (KOGNITIF)

Pilihlah salah satu jawaban yang benar, tulis jawaban di lembar jawaban masing-masing.

1. Animasi yang secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta spesial efeknya dsb, semuanya di kerjakan dengan komputer. Adalah pengertian dari animasi ....
  - a. Animasi Tradisional
  - b. Animasi Komputer
  - c. Animasi Stop-Motion
  - d. Animasi Tween
  - e. Animasi Shape
2. Proses akhir dari keseluruhan proses animasi computer disebut ....
  - a. Composite
  - b. Editing
  - c. Rendering
  - d. Camera shooting
  - e. Lay out
3. Animasi komputer mulai ada setelah teknologi komputer berkembang pada tahun 1980-an, para animator mulai menyadari bahwa manipulasi gambar tiap frame memakan memori komputer yang sangat besar. Oleh karena itu pada tahun 1990-an, George Lucas’s Industrial Light and Magic, Steve Job’s Pixar Animation, dan perusahaan setipe dengannya mulai menciptakan komputer yang canggih dengan program yang diperbaharui. Film animasi komputer 3D yang pertama kali populer di era ini adalah ....
  - a. Shaun The Sheep
  - b. Aladin
  - c. Toy Story
  - d. Cinderella
  - e. Pocahontas
4. Film Space Jam dan Osmosis Jones merupakan penggabungan teknik animasi dengan....
  - a. 2D
  - b. 3D
  - c. Kombinasi 2D & 3D
  - d. 2D & live shot
  - e. 3D &live shot

Kunci jawaban :

<b>Skor Penilaian</b>	
Soal nomor 1	25
Soal nomor 2	25
Soal nomor 3	25
Soal nomor 4	25
Total skor	100

## LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF PESERTA DIDIK

## (PRE-TEST DAN POST TEST)

No.	Nama Siswa	Pre-Test (Diskusi)		Pro Test (Penugasan)					Jumlah Skor (Maksimal Skor 200)
		Proses Diskusi /Kerjasama (1-50)	Hasil Diskusi (1-50)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 2 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	
1	ABDUL RAHMAN SIDIQ								
2	ADAM FEBRYAN								
3	ADISTY AYU AMALIA								
4	AGUSTINA PUTRI								
5	APRILIA DWI ASTUTI								
6	ARIS SURJIYANTORO								
7	AYU TRISNA PUTRI DEWI								
8	AYUNI RISKA MAULINASARI								
9	DIAN PERTIWI								
10	DIASTA NIKI RAHAYU								
11	DIKA BINTORO								
12	DWI ANDINI								
13	DWI SUPRIYANTO								
14	DYAH PURWANITASARI								

15	ERLIANA DAMAYANTI								
16	EVI YUNI ASTUTI								
17	FATKHUL MUJIB								
18	FIKRI IVALDI IHSAN								
19	GILANG FERDINANTO								
20	HAFIDA RACHMA PUTRI								
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM								
22	MUHAMMAD NUR HAMID								
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI								
24	NUR HIDAYAH								
25	PANUT ARDIYANTO								
26	PUPUT FITRIANI								
27	RISTI HAYU PANGESTU								
28	RIZKY WIDIATMOKO								
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO								
30	SITI NUR CHOLIMAH								
31	TYAS SUBEKTI								
32	WILianto BESAR ARISTU GAMA								
33	YULY SETIYANI								
<b>Jumlah skor</b>									

**LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF PESERTA DIDIK****(PRE-TEST DAN POST TEST)**

No.	Nama Siswa	Pre-Test (Diskusi)		Pro Test (Penugasan)					Jumlah Skor (Maksimal Skor 200)
		Proses Diskusi /Kerjasama (1-50)	Hasil Diskusi (1-50)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 2 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	
1	AGUNG DARMA PUTRA								
2	ANINDYA AMALIA								
3	ANISA NINGRUM								
4	ARI ARDIANTO								
5	ASTRI UMayROH								
6	DENDY HIDAYAT								
7	DWI ASTUTI								
8	FARHAN FAHREZI								
9	FATHIKA DEWI SHAVIRA								
10	FATIMAH NUR AMINI								
11	GUNAWAN TRI PURTANTO								
12	HASNA ARDYANTI NABLA								
13	IKA NOVITA SARI								
14	ISNAIN AYU WULANDARI								

15	JENI NORFIKA PUTRI								
16	MAYA RATNA NINGRUM								
17	MIFTAKHUL JANNAH								
18	MUHAMMAD AINUL YAQIN								
19	MUHAMMAD NURUL FAIZIN								
20	MUHAMMAD SAUQI SAHID								
21	NOVIA PERMATASARI								
22	NURHANIFAUH MASYRUROH								
23	PURNAWAN								
24	RAHMA ZAHRA SYAHPUTRI								
25	RIO PAMBUDI								
26	SAIDATUN NISA WAHIDAH								
27	SETYO PANGAJI								
28	SHOFAN KHAIRI								
29	SITI JAMILATUN								
30	SURYO BASKORO AJI								
31	TRI SUBEKTI								
32	VINA RISTIYANA								
33	WIDARTANTO								
<b>Jumlah skor</b>									

**MATERI**  
**TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Topik	: Animasi Komputer
Kelas/Semester	: XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

A. Definisi Animasi Komputer

Animasi komputer adalah Seni dan proses menghasilkan gambar bergerak dengan penggunaan komputer. Animasi computer merupakan bagian dari bidang komputer grafik dan animasi. Sesuai dengan namanya, animasi computer secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan. Animasi komputer menggunakan CGI . CGI (Computer Generated Image) adalah penerapan bidang komputer grafis, untuk pembuatan dan memanipulasi gambar (visual) secara digital Bentuk sederhana dari grafika komputer adalah grafika komputer 2D yang kemudian berkembang menjadi grafika komputer 3D (untuk efek-efek khusus dalam film-film, program-program televisi, iklan-iklan, simulator simulator dan simulasi umumnya serta media cetak), pemrosesan citra, dan pengenalan pola. Grafika 3D adalah representasi dari data geometrik 3 dimensi sebagai hasil dari pemrosesan dan pemberian efek cahaya terhadap grafika komputer 2D. Data matematis ini belum bisa dikatakan sebagai gambar grafis hingga saat ditampilkan secara visual pada layar komputer atau printer. Secara umum prinsip yang dipakai mirip dengan grafika komputer 2D, dalam hal penggunaan algoritma, grafika vektor, dan grafika rasternya. Proses penampilan suatu model matematis ke bentuk citra 2D biasanya dikenal dengan proses 3D rendering. Animasi 2D terus dikonsumsi oleh para animator-animator dunia. Selain Disney, perusahaan lain yang menggunakan animasi 2D adalah Nickelodeon. Nickelodeon menciptakan beberapa film-film kartun, salah satu yang menjadi icon juga adalah SpongeBob Square Pants. animasi komputer mulai ada setelah teknologi komputer berkembang di era 80-an Animasi komputer mulai terkenal semenjak munculnya film Pixar yaitu Toy Story (1995).

## B. Sejarah Animasi Komputer

Pada awal tahun 1940-an dan 50-an, eksperimen dalam komputer grafis sudah dimulai, terutama oleh John Whitney-tapi itu hanya awal 1960an ketika komputer digital telah banyak dibuat, maka jalan baru untuk grafis komputer yang inovatif mulai berkembang. Awalnya, penggunaan diutamakan untuk kepentingan ilmiah, teknik dan tujuan penelitian lainnya, tetapi eksperimen artistik mulai membuat tampilan pada pertengahan 1960an. Pada pertengahan 70-an, banyak upaya demikian mulai masuk ke media publik. Banyak komputer grafis saat ini melibatkan citra 2-dimensi, tetapi demikian sebagaimana kemampuan komputer terus meningkat, upaya untuk mencapai realisme 3-dimensi menjadi ditekankan. Pada akhir 1980-an, fotorealistis 3D mulai muncul dalam film-film bioskop, dan pada pertengahan tahun 90-an telah berkembang ke titik di mana animasi 3D dapat digunakan untuk produksi film secara keseluruhan. Animasi komputer dikembangkan di Bell Telephone Laboratories pada tahun 1960 oleh Edward E. Zajac, Frank W. Sinden, Kenneth C. Knowlton, dan A. Michael Noll. Animasi digital lainnya juga dipraktekkan di Lawrence Livermore National Laboratory. Saat ini Animasi komputer modern biasanya menggunakan komputer grafis 3D, walaupun grafik komputer 2D masih digunakan. Film animasi berdurasi panjang komputer pertama film animasi Toy Story oleh Pixar tahun 1995. Animasi ini mengikuti petualangan mainan dan pemiliknya. Film terobosan ini adalah yang pertama dari banyak film penuh animasi komputer. Selain itu dengan Animasi komputer diciptakanlah film blockbuster seperti Toy Story 3 (2010), Avatar (2009), Shrek 2 (2004), Cars 2 (2011), dan Kehidupan Pi (2012).

### **Perkembangan Teknologi**

Proses pembuatan animasi awalnya melibatkan penggunaan gambar tangan (manual), Dengan ditemukannya komputer maka beban yang dikerjakan oleh para animator pun berkurang. Sebagai teknologi canggih dengan adanya komputer lebih mempermudah pembuatan animasi, dan konsep tiga dimensi (3D) animasi pun menjadi mungkin. Melalui perangkat lunak dan pengembangan perangkat keras, komputer dapat menciptakan ruang 3D virtual untuk proses animasi. Hal ini juga membuat lebih mudah untuk mengedit urutan animasi karena lebih mudah untuk mengubah informasi digital. Perbedaannya adalah seniman memiliki kontrol lebih besar atas animasi 3D dibandingkan animasi 2D. Dalam animasi 2D, jika sudut pandang perlu diaktifkan, seniman harus kembali menggambar gambar dalam sudut yang berbeda. Namun semuanya adalah model 3D dalam duniavirtual. Beberapa ratus tahun yang lalu saat tidak ada mikroprosesor, proses pembuatan animasi lambat dan kualitas buruk. Namun, teknologi baru yang ditemukan seperti komputer, proses render film menjadi lebih mudah. Namun, karena teknologi baru memungkinkan gambar untuk memiliki resolusi sangat tinggi, daya perangkat keras pengolahan juga menjadi tantangan. Dengan "tenaga kuda" adanya komputer CPU (Central Processing Unit) dan GPU (Graphic Processing Unit), waktu render untuk gambar selama 20 tahun terakhir hanyamenghabiskan beberapa detik untuk menyelesaikannya. Namun, karena resolusi tinggi, proses render akan memakan waktu lebih

lama. Perkembangan teknologi tidak akan pernah berhenti dan dengan demikian animasi juga akan berkembang.

### C. Prinsip Kerja Animasi

Komputer Animasi komputer menggunakan proses yang dikenal sebagai tweening, yang terlihat untuk mengurangi pekerjaan menggambar ratusan frame. Seorang animator komputer menggambarkan frame kunci dan menguploadnya ke dalam program. Tugas program ini adalah untuk mengisi frame di antara (in between) dengan cara yang logis dikenal sebagai interpolation. Program ini menggunakan algoritma yang canggih untuk menghitung berapa obyek akan terlihat ketika bergerak. Meskipun komputer menggantikan kebutuhan untuk menggambar setiap frame tunggal, hasil interpolasi tidak selalu seperti apa yang animator inginkan seharusnya. Ini adalah proses rumit yang membutuhkan waktu untuk menguasainya.

### D. Cara Pembuatan Kerja Animasi

Komputer Cara kerja animasi komputer dimulai dari Pra-produksi (konsep, skenario, pembentukan karakter, storyboard, dubbing awal, musik dan sound FX). Selanjutnya proses Produksi (lay out, key motion, in between, Background, scanning, dan pewarnaan). Proses terakhir adalah Postproduksi (composite, editing, rendering, pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya). Proses-proses tersebut dilakukan seseorang dengan banyak bantuan komputer, teknik animasi sel yang diadopsi dalam animasi komputer, selanjutnya kertas gambar dalam pembuatan sebelumnya diprogram menjadi frame di komputer, jadi yang semula kumpulan gambar menjadi kumpulan frame.

### E. Konsep Dasar Penciptaan Animasi Komputer

#### 1. Manual

Metode ini mengandalkan kemampuan animator secara penuh. Seluruh gerakan dibuat dengan insting dan skill animator. Biasanya digunakan untuk jenis animasi bergaya kartun, seperti Cars, Finding Nemo, Toy Story, dan lainnya, karena sifat gerak dari karakter yang ada disitu adalah hasil rekaan manusia, yang tentunya sudah di lebih-lebihkan (juga menggunakan prinsip animasi yang lain).

#### 2. Motion capture

Motion capture adalah metode animasi yang menggunakan bantuan gerak karakter aslinya dan dipindahkan gerakannya dengan alat motion capture, kemudian di aplikasikan ke objek digital. Teknik ini tentu akan membuat gerakan yang sama dengan aslinya; misalnya pada film Avatar, Final Fantasy, Polar Express, Beowulf, dan beberapa film dengan spesial efek, seperti Lord of the ring, Last samurai.

#### 3. Dynamic simulation

Metode ini menggunakan penghitungan secara fisika pada objek yang akan di animasikan, lalu disimulasikan secara realtime. Terdapat beberapa penghitungan sebelum objek di

animasikan, misalnya berat atau massa benda, gaya gravitasi, benturan, kekuatan angin dan lain sebagainya. Contoh animasi yang menggunakan metode ini adalah animasi bola jatuh, kain, percikan air, benda hancur, rambut dll.

#### 4. Particle

Particle adalah sekumpulan objek yang dapat dianimasikan secara bersamaan membentuk sebuah pola, misalnya asap, daun berguguran, api, hujan, salju, segerombolan burung, dan sebagainya.

### F. Jenis Animasi Komputer

Animasi komputer dibagi dalam 2 tipe yaitu tipe 2 dimensi dan 3 dimensi

#### 1. Animasi 2 dimensi

Figur dibuat dan diedit dengan menggunakan bitmap 2D atau menggunakan vektor 2D. Teknik ini meliputi versi komputer dari tweening (gerakan inbetween yang berfungsi sebagai penghalus suatu gerakan), morphing, onion skinning (beberapa layer dengan gambar posisi berkesinambungan supaya ilusi gerak dalam dapat ditangkap), dan rotoscope terinterolasi.

#### 2. Animasi 3 dimensi

Figur dibuat di komputer menggunakan polygon. Demi memungkinkan meshes ini bergerak diberikan rangka digital. Proses ini disebut rigging. Berbagai teknik lain dapat diaplikasikan, seperti fungsi matematika (gravitasi), bulu atau rambut simulasi, efek seperti api atau air, dan sebagainya. Contoh : Shrek dan The Wild. Menulis konsep yang sudah dipikirkan dalam bentuk naratif, deskriptif atau sinopsis. Juga bisa dianggap sebagai storyboard yang berbentuk tulisan/ text.

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMKN 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester	: XI / 1
Materi Pembelajaran	: Prinsip-Prinsip Animasi
Alokasi Waktu	: 8 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.5. Menghayati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.5.1. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah. 1.5.2. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun

		nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
2.	2.9 Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggungjawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.	2.1.9. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas. 2.1.10. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
	2.10 Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada struktur sistem operasi serta memiliki rasa percaya pada daya kegunaan struktur sistem operasi yang terbentuk melalui pengalaman belajar.	2.2.9. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman. 2.2.10. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.
7.	Memahami prinsip-prinsip animasi	3.1.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap prinsip-prinsip animasi pada produk animasi.

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 1 dan KI 2 adalah sebagai berikut. Siswa dapat :

- 1.1.9. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah.
- 1.1.10. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
- 2.1.9. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
- 2.1.10. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
- 2.2.9. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman.
- 2.2.10. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

3.1.9. Memahami prinsip-prinsip animasi

3.1.10. Menganalisis prinsip-prinsip animasi pada produk animasi

#### D. Deskripsi Materi

Pembelajaran tentang prinsip-prinsip animasi

#### E. Metode Pembelajaran

Metode Saintifik

#### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Alat: Laptop, Screen, Proyektor
2. Bahan: Software aplikasi Adobe Flash
3. Sumber Belajar:

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, berdoa, absensi.</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan</li> </ul>	10 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengamati animasi animasi sederhana</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskusikan pengertian prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>- Mendiskusikan fungsi prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>- Mendiskusikan jenis prinsip-prinsip animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengeksplorasi pengertian prinsip-prinsip dasar animasi</li> <li>- Mengeksplorasi fungsi prinsip dasar animasi</li> <li>- Mengeksplorasi jenis prinsip-prinsip animasi</li> </ul>	155 menit

	<p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang animasi frame</p> <p><b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang animasi frame</p>	
Penutup	<p>Guru memfasilitasi peserta didik merangkum materi pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik secara acak dan peserta didik dipersilahkan untuk menjawab</p> <p>Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</p>	15 menit

## H. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 3. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang prinsip-prinsip animasi	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran

		tanggung jawab			
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami animasi stop motion dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja dari prinsip-prinsip animasi	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang prinsip-prinsip animasi	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Bantul, Juli 2016

Menyetujui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**

**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ABDUL RAHMAN SIDIQ						
2	ADAM FEBRYAN						
3	ADISTY AYU AMALIA						
4	AGUSTINA PUTRI						
5	APRILIA DWI ASTUTI						
6	ARIS SURJIYANTORO						
7	AYU TRISNA PUTRI DEWI						
8	AYUNI RISKA MAULINASARI						
9	DIAN PERTIWI						
10	DIASTA NIKI RAHAYU						
11	DIKA BINTORO						
12	DWI ANDINI						
13	DWI SUPRIYANTO						
14	DYAH PURWANITASARI						
15	ERLIANA DAMAYANTI						
16	EVI YUNI ASTUTI						
17	FATKHUL MUJIB						
18	FIKRI IVALDI IHSAN						
19	GILANG FERDINANTO						
20	HAFIDA RACHMA PUTRI						
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM						

22	MUHAMMAD NUR HAMID						
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI						
24	NUR HIDAYAH						
25	PANUT ARDIYANTO						
26	PUPUT FITRIANI						
27	RISTI HAYU PANGESTU						
28	RIZKY WIDIATMOKO						
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO						
30	SITI NUR CHOLIMAH						
31	TYAS SUBEKTI						
32	WILianto BESAR ARISTU GAMA						
33	YULY SETIYANI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

## LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF PESERTA DIDIK

(PRE-TEST DAN POST TEST)

No.	Nama Siswa	Pre-Test (Diskusi)		Pro Test (Penugasan)					Jumlah Skor (Maksimal Skor 200)
		Proses Diskusi /Kerjasama (1-50)	Hasil Diskusi (1-50)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 2 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	
1	ABDUL RAHMAN SIDIQ								
2	ADAM FEBRYAN								
3	ADISTY AYU AMALIA								
4	AGUSTINA PUTRI								
5	APRILIA DWI ASTUTI								
6	ARIS SURJIYANTORO								
7	AYU TRISNA PUTRI DEWI								
8	AYUNI RISKA MAULINASARI								
9	DIAN PERTIWI								
10	DIASTA NIKI RAHAYU								
11	DIKA BINTORO								
12	DWI ANDINI								
13	DWI SUPRIYANTO								
14	DYAH PURWANITASARI								

15	ERLIANA DAMAYANTI								
16	EVI YUNI ASTUTI								
17	FATKHUL MUJIB								
18	FIKRI IVALDI IHSAN								
19	GILANG FERDINANTO								
20	HAFIDA RACHMA PUTRI								
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM								
22	MUHAMMAD NUR HAMID								
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI								
24	NUR HIDAYAH								
25	PANUT ARDIYANTO								
26	PUPUT FITRIANI								
27	RISTI HAYU PANGESTU								
28	RIZKY WIDIATMOKO								
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO								
30	SITI NUR CHOLIMAH								
31	TYAS SUBEKTI								
32	WILianto BESAR ARISTU GAMA								
33	YULY SETIYANI								
<b>Jumlah skor</b>									

**LEMBAR PENILAIAN KOGNITIF PESERTA DIDIK**

**(PRE-TEST DAN POST TEST)**

No.	Nama Siswa	Pre-Test (Diskusi)		Pro Test (Penugasan)					Jumlah Skor (Maksimal Skor 200)
		Proses Diskusi /Kerjasama (1-50)	Hasil Diskusi (1-50)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 2 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	Soal No. 1 (20)	
1	AGUNG DARMA PUTRA								
2	ANINDYA AMALIA								
3	ANISA NINGRUM								
4	ARI ARDIANTO								
5	ASTRI Umayroh								
6	DENDY HIDAYAT								
7	DWI ASTUTI								
8	FARHAN FAHREZI								
9	FATHIKA DEWI SHAVIRA								
10	FATIMAH NUR AMINI								
11	GUNAWAN TRI PURTANTO								
12	HASNA ARDYANTI NABLA								
13	IKA NOVITA SARI								
14	ISNAIN AYU WULANDARI								

15	JENI NORFIKA PUTRI								
16	MAYA RATNA NINGRUM								
17	MIFTAKHUL JANNAH								
18	MUHAMMAD AINUL YAQIN								
19	MUHAMMAD NURUL FAIZIN								
20	MUHAMMAD SAUQI SAHID								
21	NOVIA PERMATASARI								
22	NURHANIFAUH MASYRUROH								
23	PURNAWAN								
24	RAHMA ZAHRA SYAHPUTRI								
25	RIO PAMBUDI								
26	SAIDATUN NISA WAHIDAH								
27	SETYO PANGAJI								
28	SHOFAN KHAIRI								
29	SITI JAMILATUN								
30	SURYO BASKORO AJI								
31	TRI SUBEKTI								
32	VINA RISTIYANA								
33	WIDARTANTO								
<b>Jumlah skor</b>									

## **MATERI**

### **TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Topik	: Prinsip-Prinsip Animasi .
Kelas/Semester	: XI MM 1/ I dan XI MM 2/I

#### A. Pengertian Prinsip – prinsip Dasar Animasi

Kelahiran animasi sudah dimulai sejak jaman batu yaitu lebih dari 15000 tahun yang lalu. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya lukisan dan cerita bergambar pada dinding gua jaman paleolitikum. Berabad-abad kemudian perkembangan cerita bergambar sampai pada bangsa Mesir kuno yaitu pada tahun 2000 SM yang sering sekali menggambar subjek yang diceritakan dalam bentuk pergerakan. Salah satu gambar yang ditemukan adalah beberapa gambar posisi gulat pada jaman Mesir. Kebiasaan menggambar ini juga diikuti oleh bangsa Yunani dan Romawi. Perkembangan cerita bergambar pada jaman kuno inilah yang merupakan cikal bakal teknik animasi jaman sekarang. Pada tahun 1914, Winsor McCay membuat animasi bernama Gertie the Dinosaur. Pada tahun berikutnya Otto Mesmer membuat animasi bisu dengan plot cerita terkenal yaitu Felix the Cat.

Pelopop dunia animasi adalah Walt Disney dan Roy Disney. Pada tahun 1923 mereka membuat animasi fantasi disertai iringan musik dengan tokoh kartun seekor tikus bernama Mortimer, sebuah tokoh cikal bakal Mickey Mouse. Setelah sukses dalam menghidupkan Mickey Mouse mereka membuat animasi "White snow and seven dwarfs" dan berbagai animasi lainnya yang sukses sampai sekarang dinaungi oleh Pixar Animation.

Animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks menjadi menarik secara visual dan juga dinamik sehingga animasi terus berkembang hingga saat ini. Untuk menjadi sebuah animasi yang menarik secara visual maka muncul teori yang dinamakan Prinsip – prinsip Animasi.

Prinsip – prinsip Animasi di gunakan para animator sebagai pakem atau pedoman utama Gambar bergerak menjadi lebih hidup. Secara sederhana prinsip kerja animasi adalah dengan: Menumpuk beberapa gambar secara bergantian dan berurutan Contoh: Prinsip kerja animasi dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat. Gambar akan ditampilkan mulai dari urutan pertama sampai terakhir sehingga seolah olah gambar yang ada misalnya gambar bola bergerak dari bawah keatas. Kecepatan gerak bola tergantung pada delay antar gambar. Semakin kecil delay maka akan semakin cepat pula gerakan bola itu. Langkah ini juga merupakan cara pembuatan kartunkartun klasik.

Maka secara umum prinsip dasar animasi adalah Prinsip-prinsip yang digunakan seorang animator untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sedemikian

rupa sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip dasar ini animasi ini sebenarnya paling pas digunakan untuk animasi kartun.

Dua orang animator profesional Thomas dan Ollie Johnston memberikan 12 prinsip animasi yang di adopsi dari animasi produksi Walt Disney. Merekalah yang merumuskan kedua belas prinsip animasi tersebut. 12 prinsip dasar animasi ini diciptakan pada tahun 1930, dan dikenalkan pertama kali pada tahun 1981 lewat buku mereka *The Illusion of Life: Disney Animation*. Munculnya 12 prinsip animasi karena dapat menciptakan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip animasi tersebut diciptakan atas dasar sebagai teori dasar yang bersifat wajib dimiliki dan dikuasai oleh para animator untuk menghidupkan karakter animasinya. Selain itu juga untuk menunjukkan suatu ekspresi dan kepribadian suatu karakter. Fungsi dari prinsip animasi itu sendiri adalah supaya setiap animasi yang dibuat terlihat menarik, dramatis dan dengan gerakan yang alami (realistis).

## B. Pentingnya Prinsip Dasar Animasi

Awal mula perkembangan animasi dipengaruhi oleh keberadaan komik-komiknya. Seperti di Perancis dan Swedia yang terkenal dengan komik Doc Martin dan Tintin. Perkembangan komik yang sedemikian pesat telah melahirkan banyak tokoh-tokoh kartun eropa terkenal, diantaranya selain Doc Martin dan Tintin adalah Asterix dan Obelix, Johan dan Pirlouit, Steven Sterk, Lucky Lucke, Smurf, dll

Karakter komik tersebut akan menjadi lebih menarik ketika gambarnya ini disuguhkan dengan kemampuannya untuk dapat bergerak. Animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak. Pengaruh yang ia berikan akan menjadi semakin besar dibandingkan kemampuannya ketika ia statis sebagai gambar biasa. Penyampaian informasi menggunakan animasi juga dapat dimanipulasi sedemikian rupa hingga pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh khalayak umum ataupun dibuat khusus sehingga hanya dapat dimengerti oleh mereka dengan pendidikan tertentu.

Dengan Prinsip dasar tersebut Animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks menjadi menarik secara visual dan juga dinamik sehingga animasi terus berkembang hingga saat ini.

## C. Mengetahui Konsep Dasar Prinsip Animasi

Keinginan manusia untuk membuat gambar yang hidup dan bergerak sebagai bentuk dari pengungkapan (expression) mereka. Hal ini adalah yang mendasari munculnya 12 Prinsip Animasi. Konsep utama yang Mendasari Teori Prinsip – prinsip Animasi adalah fenomena kelemahan mata manusia yang disebut : persistence of vision (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai sebuah pola.

#### D. Fungsi Prinsip – prinsip Dasar Animasi

Saat ini gambar menjadi lebih unggul sebagai media penyampaian informasi karena gambar memiliki makna yang lebih padat daripada tulisan. Seiring dengan berkembangnya teknologi media, tulisan kemudian muncul sebagai gambar dalam layar komputer ketika diasosiasikan dalam bidang periklanan.

Akan menjadi lebih menarik ketika gambar-gambar ini disuguhkan dengan kemampuannya untuk dapat bergerak. Animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak. Pengaruh yang ia berikan akan menjadi semakin besar dibandingkan kemampuannya ketika ia statis sebagai gambar biasa. Penyampaian informasi menggunakan animasi juga dapat dimanipulasi sedemikian rupa hingga pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh khalayak umum ataupun dibuat khusus sehingga hanya dapat dimengerti oleh mereka dengan pendidikan tertentu.

Seperti pada pertemuan sebelumnya 12 prinsip dasar animasi pertama kali diperkenalkan oleh animator kawakan dari Walt Disney Studios, yaitu Frank Thomas dan Ollie Johnston, sekitar tahun 1930 yang ditulis dalam bukunya berjudul “The Illusion of Life”.

Fungsi Utama dari Prinsip – prinsip Dasar Animasi adalah agar setiap animasi yang dibuat kelihatan menarik, dramatis, dengan gerakan yang alami. Sebab dua tokoh animasi tersebut menciptakan prinsip – prinsip tersebut dengan maksud agar sebuah Karakter mampu melakukan gerakan nyata baik itu benda, hewan maupun manusia dengan semirip mungkin. Pada dasarnya prinsip animasi adalah teori dasar fisika yang di aplikasikan pada animasi karakter. Namun secara spesifik bisa di artikan sebagai teori dasar yang wajib dimiliki oleh animator menghidupkan karakter animasinya.

Prinsip animasi diatas dalam penerapannya tentu lebih tergantung pada sang animator. Semakin profesional seorang animator dalam menguasai, mengoptimalkan dan mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam membuat animasi secara keseluruhan, tentunya ide cerita akan selalu menarik dan menghasilkan sebuah film animasi yang sangat dinamis dan tidak membosankan bahkan untuk kalangan yang bukan merupakan target utama pengguna.

Di dalam mengaplikasikan prinsip animasi ini, bayangkanlah bahwa setiap gambar dalam animasi kita itu adalah sebuah penampilan di panggung yang mana kita sebagai sutradara harus memastikan bahwa ide cerita dari setiap detail penampilan harus tersampaikan dengan sempurna pada para penonton. Hal ini berarti kita harus memastikan bahwa setiap gerakan, ekspresi, dan mood dari si karakter harus terlihat jelas dan tidak disalahartikan. Karena dalam beberapa kasus film animasi, prinsip yang di terapkan tidak di imbangi dengan ide cerita yang cemerlang. Hal ini tidak menutup kemungkinan terjadinya kegagalan produksi.

Diluar itu fungsi dari prinsip animasi banyak di manfaatkan sebagai perantara komunikasi antar pembuat film animasi (studio) dengan penonton atau penikmat film. Dengan prinsip animasi seorang animator dapat menyisipkan ekspresi karakter dan menarik perhatian para audien. Sehingga penonton bisa terhibur dengan adegan lucu, sedih, menggemaskan, jengkel,

atau empati lain yang dihadirkan karakter melalui penerapan prinsip animasi. Penerapan prinsip animasi sebagai media hiburan bagi penonton. Dengan penggarapan prinsip animasi yang serius dan tepat mampu menghadirkan produk animasi yang memiliki daya jual. Fungsi hiburan ini biasanya digunakan pada film, video game, video klip, dan lain lain.

Prinsip animasi juga digunakan untuk media presentasi materi tertentu. Fungsi prinsip ini digunakan untuk membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku dan menarik audiens, dan diharapkan dapat tercapainya penyampaian Informasi secara efektif dan efisien. Karena Presentasi menjadi menarik dan tidak membosankan, memperindah tampilan presentasi, memudahkan saat menyajikan presentasi, mempermudah penggambaran dari sebuah materi yang hendak di sampaikan.

Saat ini animasi adalah media yang sangat populer di bidang multimedia. Seiring dengan perkembangan teknologi seorang animator menjadi lebih mudah untuk menerapkan prinsip animasi pada sebuah produk animasi. Dan pengaruh Prinsip animasi terhadap metode penyampaian informasi pada khalayak umum. Fungsi lain dari prinsip animasi adalah di dunia periklanan, karena penerapan prinsip ini mampu menjadi daya tarik bagi sebuah produk. Sehingga konsumen menjadi tertarik untuk membeli atau memiliki. Karena dalam bidang ini prinsip animasi bisa menjadi fungsi hias yang mempercantik tampilan iklan.

Kaidah atau prinsip animasi digunakan pada saat animator akan membuat sebuah film animasi 3D ataupun 2D. Kedua belas prinsip ini harus selalu digunakan, karena dalam pembuatan film animasi ada 12 prinsip yang harus dipenuhi untuk membuat sebuah animasi yang hidup. Ke-12 prinsip ini meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, peng-kaya-an visual, sekaligus teknis pembuatan sebuah animasi. Jika salah satu dari prinsip ini tidak ada maka animasi yang dibuat akan terkesan berbeda, namun tetap bisa disebut animasi.

Kedua belas prinsip animasi banyak diterapkan dalam film animasi produksi Disney atau Pixar. Sedangkan pada film animasi produksi Jepang atau biasa disebut Manga kedua belas prinsip ini tidak di gunakan semuanya, animasi seperti ini disebut dengan limited animation.

#### E. 12 Prinsip Dasar Animasi

Pada tahun 1981 lewat buku mereka *The Illusion of Life: Disney Animation*. Munculnya 12 prinsip animasi karena dapat menciptakan hasil animasi yang menarik, dinamis dan tidak membosankan. Prinsip animasi tersebut diciptakan atas dasar sebagai teori dasar yang bersifat wajib dimiliki dan dikuasai oleh para animator untuk menghidupkan karakter animasinya.

Modal utama seorang animator adalah kemampuan meng-capture momentum ke dalam runtutan gambar sehingga seolah-olah menjadi bergerak atau hidup. Sedikit berbeda dengan komikus, ilustrator, atau -katakanlah- karikaturis yang menangkap suatu momentum ke dalam sebuah gambar diam (still). Animator harus lebih memiliki 'kepekaan gerak' daripada 'hanya' sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan meng-'hidup'-kan. Sebagaimana definisi dasar animasi yang berarti: membuat

seolah-olah menjadi hidup. Untuk itulah maka Prinsip animasi yang berjumlah dua belas itu didefinisikan oleh Thomas dan Ollie Johnston.

Dua belas prinsip animasi muncul karena Frank Thomas dan Ollie Johnston mempunyai semangat untuk meneliti dan mengembangkan karya seni baru saat mereka masih muda, prinsip dasar itu merupakan hasil eksperimen dan latihan mereka serta atas keinginan dari Walt Disney untuk memikirkan suatu cara bagaimana membuat animasi semirip mungkin dengan gerakan nyata sebuah objek baik itu benda, hewan maupun manusia. Selain itu juga untuk menunjukkan bagaimana ekspresi dan kepribadian sebuah karakter. Kedua belas Prinsip tersebut meliputi : squash and stretch, anticipation, Staging, Straight Ahead And Pose to Pose, Follow Through And Overlapping Action, Slow In And Slow Out, Arcs, Secondary Action, Timing, Solid Drawing, Appeal, Exaggeration.

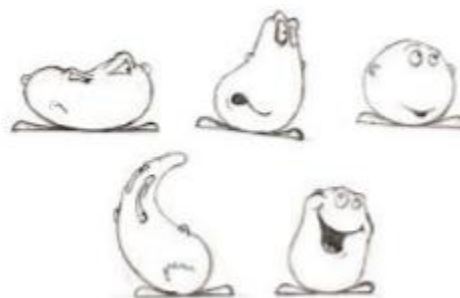
a. Squash And Stretch

Squash and Stretch ini adalah sebuah prinsip yang digunakan untuk membuat ilusi seberapa keras permukaan sebuah benda. Pada dasarnya, ketika sebuah benda yang permukaannya empuk, saat menghantam benda lain dengan keras akan berubah bentuknya sementara sebelum akhirnya bisa kembali lagi ke bentuk semula. Beda dengan benda yang permukaannya keras, ketika menghantam benda lain, bentuknya tetap dan tidak berubah.



Gambar 28. Squash and Stretch pada animasi bola

Dari gambar di atas, kita bisa menentukan bola mana yang permukaannya keras dan mana yang tidak. Hal tersebut bisa diketahui dari: ‘‘Bola yang keras tidak mengalami perubahan bentuk (deformation), sedangkan bola yang empuk mengalami perubahan bentuk menjadi gepeng saat dia mulai jatuh dan menghantam lantai sebelum akhirnya kembali lagi ke bentuk aslinya’’. Hasil pantulan yang dihasilkan juga berbeda. Ilustrasinya, bola yang keras jika dijatuhkan tentunya tidak akan memantul kembali sekuat bola lunak yang dijatuhkan. Selain itu, Squash and Stretch sering juga digunakan dalam animasi untuk menunjukkan emosi dari sebuah karakter.



Gambar 29. Squash and Stretch pada ekspresi karakter

Squash and Stretch membantu membuat emosi tersebut untuk lebih bisa dirasakan oleh penonton. Bahkan dalam animasi realis pun, prinsip ini juga tetap dipakai karena sebenarnya prinsip ini berlaku juga di dunia nyata.

Squash and stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga -seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan squash and stretch pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan ‘enhancement’ sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/ action tertentu, sementara pada benda mati (misal: gelas, meja, botol) penerapan squash and stretch akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

**Contoh pada benda mati:** Ketika sebuah bola dilemparkan. Pada saat bola menyentuh tanah maka dibuat seolah-olah bola yang semula bentuknya bulat sempurna menjadi sedikit lonjong horizontal, meskipun nyatanya keadaan bola tidak selalu demikian. Hal ini memberikan efek pergerakan yang lebih dinamis dan ‘hidup’.

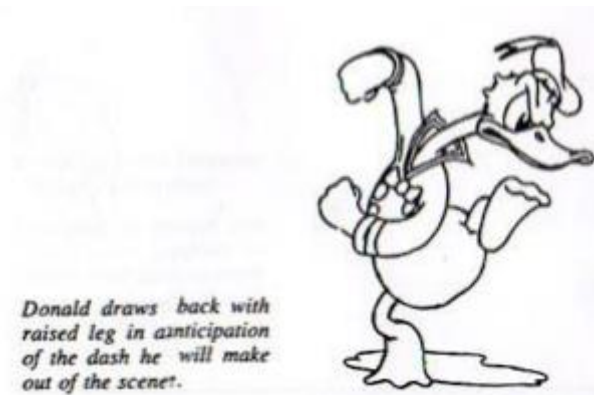
**Contoh pada benda hidup:** Sinergi bicep dan trisep pada manusia. Pada saat lengan ditarik (seperti gerakan mengangkat barbel) maka akan terjadi kontraksi pada otot bicep sehingga nampak ‘memuai’, hal inilah yang disebut squash pada animasi. Sedangkan stretch nampak ketika dilakukan gerakan sebaliknya (seperti gerakan menurunkan lengan), bicep akan nampak ‘menyusut’.

#### b. Anticipation



*Gambar 30. Contoh-contoh Anticipation*

Anticipation adalah sebuah prinsip animasi dimana kita sebagai animator memberikan tanda pada penonton mengenai apa yang akan dilakukan oleh si karakter. Anticipation ini biasa digunakan sebagai transisi dari 2 major actions, misal di antara posisi berdiri dan berlari.



Gambar 31. Contoh Anticipation pada Donal Bebek

Dari gambar di atas, kita sudah bisa menebak dengan pasti apa yang akan dilakukan oleh si Donald Duck, dia akan berlari. Inilah yang dimaksud sebagai Anticipation sebagai transisi dari 2 major actions (dalam kasus ini berdiri dan berlari) sehingga penonton tahu apa yang akan dilakukan oleh si karakter.



Gambar 32. Anticipation dalam kehidupan nyata

Kita bisa perhatikan bagaimana gerakan anticipation yang dibuat selalu adalah kebalikan dari gerakan berikutnya. Jika gerakan berikutnya ke arah atas, anticipationnya akan ke bawah, dll. Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau anchang-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya

terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan memukul, sebelum tangan ‘maju’ harus ada gerakan ‘mundur’ dulu

c. Staging

Di dalam mengaplikasikan prinsip animasi ini, bayangkanlah bahwa setiap gambar dalam animasi kita itu adalah sebuah penampilan di panggung yang mana kita sebagai directornya harus memastikan bahwa ide cerita dari setiap detail penampilan harus tersampaikan dengan sempurna pada para penonton. Hal ini berarti kita harus memastikan bahwa setiap gerakan, ekspresi, dan mood dari si karakter harus terlihat jelas dan tidak disalahartikan.



Gambar 33. Contoh Staging

Dalam dunia animasi, yang paling sering berurusan dengan prinsip ini adalah storyboarder, karena dia bertugas untuk mempresentasikan ide dalam bentuk tulisan menjadi shot-shot dalam bentuk gambar, yang mana nantinya akan menjadi panduan utama bagi animator dalam bekerja.

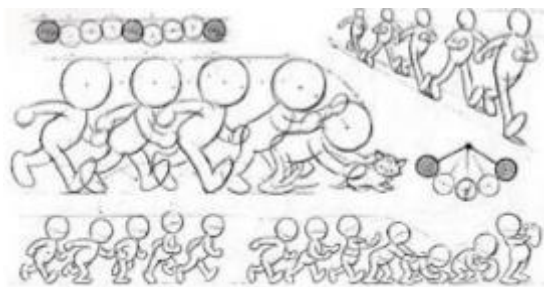


Gambar 34. Staging yang baik

Sekalipun dalam gambar itu, tokoh-tokohnya hanya berupa siluet, tapi kita bisa mengetahui dengan pasti apa yang sedang mereka kerjakan. Dalam banyak kasus, seringkali kita hanya perlu untuk mengubah camera angle untuk mendapatkan siluet yang tepat sekalipun action yang dilakukan sama.

Seperti halnya yang dikenal dalam film atau teater, staging dalam animasi juga meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene.

d. Straight Ahead And Pose to Pose

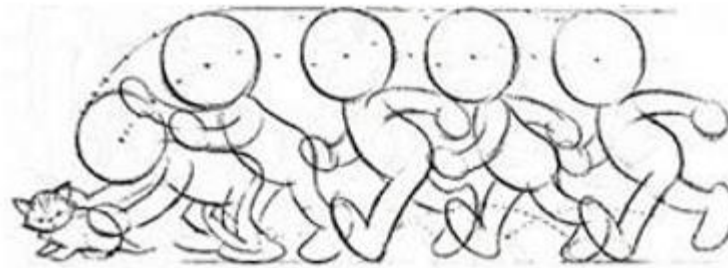


Gambar 35. Macam-macam Straight Ahead dan Pose to Pose

Para animator menggunakan 2 pendekatan umum yang biasanya mereka pakai dalam menganimasikan, yaitu Straight Ahead dan Pose to Pose.

e. Straight Ahead

Yang pertama adalah Straight Ahead Action, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, frame by frame, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan: waktu pengerjaan yang lama.



Gambar 36. Contoh Straight Ahead

Straight ahead adalah metode dengan menggambar secara berurutan, dari gambar pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Dimana gambar awal sampai dengan gambar akhir menunjukkan satu rangkaian gerakan yang sangat jelas maksud dan tujuannya. Yang termasuk dalam prinsip ini adalah (dalam gerakan gambar inbetween/ gambar di antara 2 key pose) perubahan volume, ukuran, proporsi, bahkan juga bisa berupa gerakan yang lebih liar dan spontan.

f. Pose to Pose

Yang kedua adalah Pose to Pose, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja, selanjutnya in-between atau interval antar keyframe digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan: waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.



Gambar 37. Contoh Pose to Pose

Dalam Pose to Pose, segala pergerakan sudah diplanning terlebih dahulu. Jadi, animator telah menyiapkan gerakan-gerakan utamanya (key pose), kemudian setelah semuanya oke, dia baru melanjutkan dengan detail gerakan diantara (in-between) masing-masing key pose itu.

g. Follow Through And Overlapping Action

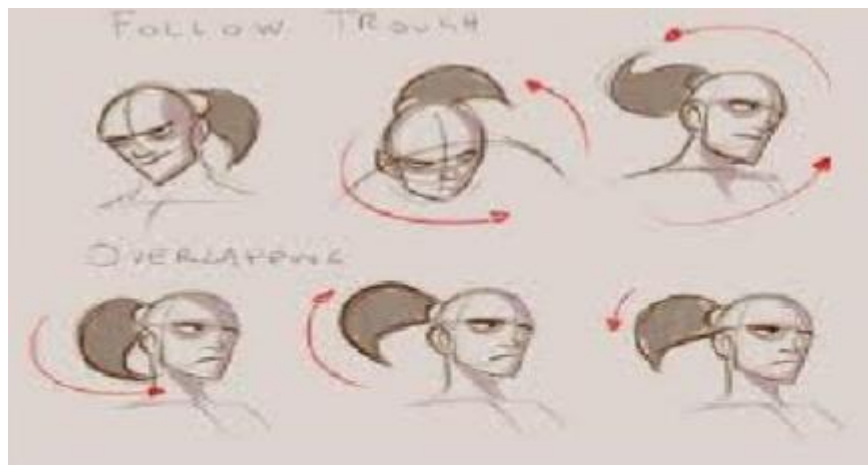
Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari.



Gambar 38. Follow Through

Konsep dari Follow Through Action adalah bahwa benda-benda yang saling berhubungan, tidak pernah bergerak bersamaan. Ketika ada 1 benda yang menjadi 'lead' (benda utama yang bergerak), maka semua benda-benda yang tersambung dengan benda 'lead' ini akan ikut bergerak tapi tidak secara bersamaan.

Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan salingsilang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (overlapping). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

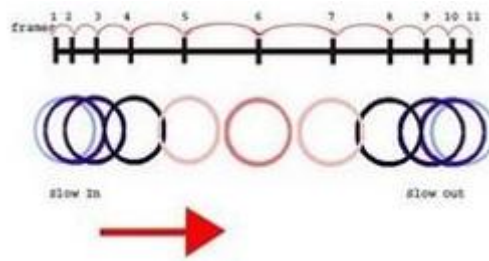


Gambar 39. contoh Follow through dan Overlapping Action

#### h. Slow In And Slow Out

Slow In dan Slow Out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Slow out terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

Contoh: Dalam gerakan misalnya mengambil gelas. Tangan akan memiliki kecepatan yang berbeda ketika sedang akan menjamah gelas, dengan ketika sudah menyentuhnya. Ketika tangan masih jauh dari gelas, tangan akan bergerak relatif cepat. Sedangkan ketika tangan sudah mendekati gelas, maka secara refleks tangan akan menurunkan kecepatannya (terjadi perlambatan) atau dalam konteks ini kita menyebutnya slow out.



Gambar 40. Skema Slow In dan Slow Out

Slow In dan Slow Out adalah ilusi untuk membuat percepatan atau perlambatan (acceleration) sehingga dapat menimbulkan kesan tertentu. Slow In dan Slow Out ini prinsipnya sama seperti Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB). Oleh karena itu dalam rumus GLBB ada variable  $a$  / acceleration yang dapat bernilai  $+$  (percepatan) atau  $-$  (perlambatan).

Dengan menggunakan software animasi sekarang, slow in / slow out (kadang disebut ease in / ease out) ini bisa kita lakukan dengan hanya klik 1 tombol atau melakukan beberapa adjustment. Gambar sebelah kiri adalah gambar bola yang jatuh dengan kecepatan konstan, sedangkan yang kanan adalah bola yang jatuh dengan efek slow in. Kedua animasi ini juga memiliki jumlah frame atau gambar yang sama.

i. Arch



Gambar 41. Contoh Archs

Archs ini akan membuat gerakan animasi kita menjadi lebih alami, khususnya untuk gerakan manusia dan hewan. Cara berpikir dari prinsip ini adalah seperti sebuah pendulum. Semua gerakan tangan, kaki, memutar kepala, dan gerakan bola mata semuanya dilakukan dengan mengikuti sebuah kurva. Prinsip ini biasanya diaplikasikan pada saat kita membuat inbetweening. Dengan Arcs, kita bisa membuat dimensi pada gerakan animasi kita, contoh membuat kepala sedikit menunduk saat menolehkan kepala akan membuat gerakan tampak lebih alami.

Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut Arcs. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara 'smooth' dan lebih realistis, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Pola gerak semacam inilah yang tidak dimiliki oleh sistem pergerakan mekanik/robotik yang cenderung patah-patah.

j. Secondary Action

Secondary action adalah prinsip dimana ada gerakan sekunder yang terjadi akibat adanya gerakan utama.



Gambar 42. Contoh Secondary Action

Gerakan utamanya adalah orang itu sedang berlari, sedangkan gerakan sekundernya adalah topi santa clausnya yang bergerak. Jadi topi itu baru ikut bergerak karena disebabkan oleh gerakan utamanya, inilah yang dimaksud dengan secondary action.

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistis. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan emphasize untuk memperkuat gerakan utama. Contoh: Ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahkan kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Tetapi seorang animator bisa menambahkan secondary action untuk memperkuat kesan hidup pada animasinya. Misalnya, sambil berjalan 'seorang' figur atau karakter animasi mengayun-ayunkan tangannya atau bersiul-siul. Gerakan mengayun-ayunkan tangan dan bersiul-siul inilah secondary action untuk gerakan berjalan.

## k. Timing



Gambar 43. Contoh Timing

Timing adalah prinsip terpenting di dalam animasi. Timing menentukan berapa gambar yang harus kita buat di antara 2 pose atau yang biasa kita sebut dengan istilah *in-between*. Prinsipnya, semakin banyak *in-between*, berarti durasi semakin lama sehingga action yang sedang dilakukan pun akan semakin panjang juga. Oleh karena itu, timing chart yang pas akan merepresentasikan persepsi dari action yang pas pula. Grim Natwick -seorang animator Disney pernah berkata, “Animasi adalah tentang timing dan spacing”. Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

Contoh Timing: Menentukan pada detik keberapa sebuah bola yang meluncur kemudian menghantam kaca jendela. Contoh Spacing: Menentukan kepadatan gambar (yang pada animasi akan berpengaruh pada kecepatan gerak) ketika bola itu sebelum menghantam kaca, tepat menghantam kaca, sesudahnya, atau misalnya ketika bola itu mulai jatuh ke lantai. Spacing (pengaturan kepadatan gambar) akan mempengaruhi kecepatan gerak bola, percepatan dan perlambatannya, sehingga membuat sebuah gerakan lebih realistis.



Gambar 44. contoh Timing

## l. Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Kita bisa dengan mudah mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Kita juga bisa melihat style animasi buatan Disney atau Dreamworks cukup dengan melihatnya beberapa saat. Hal ini karena mereka memiliki appeal atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.



Gambar 45. Contoh Appeal dalam animasi Toy Story

Appeal adalah tentang bagaimana kita membuat karakter kita menjadi menarik dan tidak selalu harus yang lucu seperti yang banyak orang pikirkan

m. Exaggeration

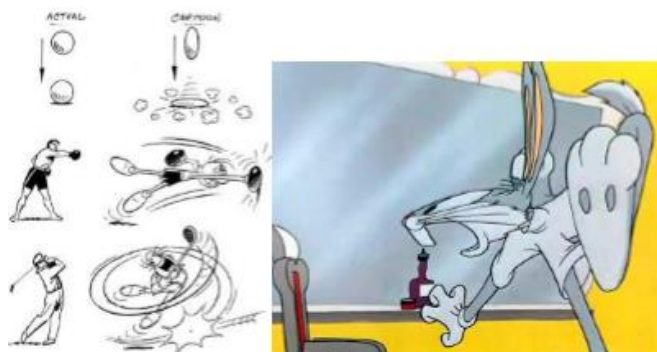
Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedik. Banyak dijumpai di film-film animasi sejenis Tom & Jerry, Donald Duck, Doraemon dan sebagainya.

Contoh: 1) Bola mata Tom yang ‘melompat’ keluar karena kaget, 2) Muka Donald yang membara ketika marah, 3) Air mata Nobita yang mengalir seperti air terjun ketika menangis.



Gambar 46. pose normal dan Exaggeration

Exaggeration adalah salah satu kekuatan medium animasi. Pada intinya melebih-lebihkan action, ekspresi atau apapun dalam animasi kita sehingga terlihat lebih menarik dan lebih cartoon.



Gambar 47. macam macam exaggeration

n. Solid Drawing

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan -baik proses maupun hasil- sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satu yang harus dilakukan adalah: menggambar.

Meskipun kini peran gambar -yang dihasilkan sketsa manual- sudah bisa digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip 'menggambar' akan menghasilkan animasi yang lebih 'peka'.



Gambar 48. Step by step Solid Drawing

Solid Drawing adalah kemampuan untuk menggambar karakter dalam berbagai angle sehingga karakter tersebut terlihat bervolume dan konsisten dalam setiap frame animasi. Segala atribut seperti mata, pakaian, aksesoris, dan apapun yang menempel dengan si karakter tetap konsisten letak dan bentuknya. Solid drawing berbeda dengan 'detailed drawing' dan 'realistic drawing', solid drawing lebih menekankan pada bagaimana karakter tersebut bisa dengan baik dianimasikan dalam ruang 3D

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMKN 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pembelajaran	: Storyboard
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.6. Menghayati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.6.1. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah. 1.6.2. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun

		nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
2.	2.11 Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggungjawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.	2.1.11. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas. 2.1.12. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
	2.12 Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada struktur sistem operasi serta memiliki rasa percaya pada daya kegunaan struktur sistem operasi yang terbentuk melalui pengalaman belajar.	2.2.11. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman. 2.2.12. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.
8.	Memahami storyboard	3.1.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap storyboard pada produk animasi.

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 1 dan KI 2 adalah sebagai berikut. Siswa dapat :

1.1.11. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah.

1.1.12. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.

2.1.11. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas.

2.1.12. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.

2.2.11. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman.

2.2.12. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

3.1.11. Memahami komponen-komponen storyboard

3.1.12. Memahami proses pembuatan storyboard

#### D. Deskripsi Materi

Pembelajaran animasi tradisional

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : *Discovery Based Learning*

#### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Alat: Laptop, *Screen*, Proyektor, *Speaker*

2. Bahan: Software aplikasi *Adobe Flash*

3. Sumber Belajar:

- a. Kebudayaan, K. P. (2013). teknik animasi 2 dimensi. In K. P. Kebudayaan, *teknik animasi 2 dimensi* (p. 163). Jakarta: PPPPTK BOE Malang

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	- Salam, berdoa, absensi. - Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran - Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan	10 menit
Kegiatan Inti	<b>Mengamati</b> Mengamati storyboard  <b>Menanya</b> - Mendiskusikan pengertian storyboard - Mendiskusikan komponen-komponen storyboard - Mendiskusikan prinsip penyusunan storyboard - Mendiskusikan proses pembuatan storyboard  <b>Mengeksplorasi</b> - Mengeksplorasi pengertian storyboard - Mengeksplorasi komponen-komponen storyboard - Mengeksplorasi prinsip-prinsip storyboard	155 menit

	<p>Mengeksplorasi proses pembuatan storyboard</p> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang storyboard</p> <p><b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang storyboard</p>	
Penutup	<p>Guru memfasilitasi peserta didik merangkum materi pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik secara acak dan peserta didik dipersilahkan untuk menjawab</p> <p>Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</p>	15 menit

## H. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 3. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang storyboard	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran

		tanggung jawab			
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami storyboard dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, jenis dan cara kerja storyboard	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang storyboard	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Bantul, Juli 2016

Menyetujui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**

**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ABDUL RAHMAN SIDIQ						
2	ADAM FEBRYAN						
3	ADISTY AYU AMALIA						
4	AGUSTINA PUTRI						
5	APRILIA DWI ASTUTI						
6	ARIS SURJIYANTORO						
7	AYU TRISNA PUTRI DEWI						
8	AYUNI RISKA MAULINASARI						
9	DIAN PERTIWI						
10	DIASTA NIKI RAHAYU						
11	DIKA BINTORO						
12	DWI ANDINI						
13	DWI SUPRIYANTO						
14	DYAH PURWANITASARI						
15	ERLIANA DAMAYANTI						
16	EVI YUNI ASTUTI						
17	FATKHUL MUJIB						
18	FIKRI IVALDI IHSAN						
19	GILANG FERDINANTO						
20	HAFIDA RACHMA PUTRI						
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM						

22	MUHAMMAD NUR HAMID						
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI						
24	NUR HIDAYAH						
25	PANUT ARDIYANTO						
26	PUPUT FITRIANI						
27	RISTI HAYU PANGESTU						
28	RIZKY WIDIATMOKO						
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO						
30	SITI NUR CHOLIMAH						
31	TYAS SUBEKTI						
32	WILianto BESAR ARISTU GAMA						
33	YULY SETIYANI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

## INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)

### LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi

Kelas/ Semester : XI Multimedia 2/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AGUNG DARMA PUTRA						
2	ANINDYA AMALIA						
3	ANISA NINGRUM						
4	ARI ARDIANTO						
5	ASTRI Umayroh						
6	DENDY HIDAYAT						
7	DWI ASTUTI						
8	FARHAN FAHREZI						
9	FATHIKA DEWI SHAVIRA						
10	FATIMAH NUR AMINI						
11	GUNAWAN TRI PURTANTO						
12	HASNA ARDYANTI NABLA						
13	IKA NOVITA SARI						
14	ISNAIN AYU WULANDARI						
15	JENI NORFIKA PUTRI						
16	MAYA RATNA NINGRUM						
17	MIFTAKHUL JANNAH						
18	MUHAMMAD AINUL YAQIN						
19	MUHAMMAD NURUL FAIZIN						
20	MUHAMMAD SAUQI SAHID						
21	NOVIA PERMATASARI						

22	NURHANIFAU MASYRUROH						
23	PURNAWAN						
24	RAHMA ZAHRA SYAHPUTRI						
25	RIO PAMBUDI						
26	SAIDATUN NISA WAHIDAH						
27	SETYO PANGAJI						
28	SHOFAN KHAIRI						
29	SITI JAMILATUN						
30	SURYO BASKORO AJI						
31	TRI SUBEKTI						
32	VINA RISTIYANA						
33	WIDARTANTO						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100



15	ERLIANA DAMAYANTI								
16	EVI YUNI ASTUTI								
17	FATKHUL MUJIB								
18	FIKRI IVALDI IHSAN								
19	GILANG FERDINANTO								
20	HAFIDA RACHMA PUTRI								
21	MUHAMMAD ABDURRAHIM								
22	MUHAMMAD NUR HAMID								
23	NOVIYANI NUR RAHMAWATI								
24	NUR HIDAYAH								
25	PANUT ARDIYANTO								
26	PUPUT FITRIANI								
27	RISTI HAYU PANGESTU								
28	RIZKY WIDIATMOKO								
29	SHENDIKA CANDRA WIBOWO								
30	SITI NUR CHOLIMAH								
31	TYAS SUBEKTI								
32	WILianto BESAR ARISTU GAMA								
33	YULY SETIYANI								
<b>Jumlah skor</b>									



15	JENI NORFIKA PUTRI								
16	MAYA RATNA NINGRUM								
17	MIFTAKHUL JANNAH								
18	MUHAMMAD AINUL YAQIN								
19	MUHAMMAD NURUL FAIZIN								
20	MUHAMMAD SAUQI SAHID								
21	NOVIA PERMATASARI								
22	NURHANIFAUH MASYRUROH								
23	PURNAWAN								
24	RAHMA ZAHRA SYAHPUTRI								
25	RIO PAMBUDI								
26	SAIDATUN NISA WAHIDAH								
27	SETYO PANGAJI								
28	SHOFAN KHAIRI								
29	SITI JAMILATUN								
30	SURYO BASKORO AJI								
31	TRI SUBEKTI								
32	VINA RISTIYANA								
33	WIDARTANTO								
<b>Jumlah skor</b>									

**MATERI**  
**TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI**

Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Topik	: Storyboard .
Kelas/Semester	: XI MM 1/ I dan XI MM 2/I






**A. Pengertian Storyboard**

Pengertian Storyboard secara Harfiah berarti dasar cerita, dalam perkembangannya storyboard didefinisikan sebagai area berseri (berjajar) dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung, dan akan menjadi dasar dari kelangsungan keseluruhan dari cerita nantinya. Atau dalam pengertian yang lain storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia (animasi, film, game, dll). Storyboard menggabungkan alat bantu narasi (scenario) dan visual pada selembar kertas sehingga naskah (scenario) dan visual menjadi terkoordinasi.

Dalam kata lain storyboard dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana. Mengapa Perlu Storyboard? Storyboard berperan menjadi gambaran dasar dari sebuah produk yang akan kita bangun berikutnya, ini merupakan pedoman rancangan dari apa yang akan kita bangun (animasi, Film, Game, dll). Pada awalnya storyboard merupakan kumpulan dari kertas gambar yang berisi rangkaian-rangkaian kejadian dalam sebuah produksi film, termasuk film animasi. Hal ini akan menjadi kerangka dasar bagi sutradara atau pembuat scenario tentang bagaimana sebuah film seharusnya berjalan. Begitu pula halnya dengan pembuatan aplikasi multimedia interaktif. Biasanya pembuatan Multimedia interaktif melibatkan beberapa orang dalam sebuah tim, setidaknya melibatkan dua orang pakar, seorang pakar yang mengerti konten materi cerita dan seorang lagi seorang ahli gambar kemudiandigabung menjadi materi cerita yang bergambar (semacam komik). Jadi diharapkan dengan sebuah format storyboard yang dibangun bisa dibaca dengan mudah baik oleh sang pembuat ataupun oleh orang-orang yang terlibat dalam pembuatan produk tersebut dan mengerti urutan kejadian yang dimaksudkan oleh storyboard tersebut. Secara lebih rinci storyboard dalam pembuatan produk multimediabertujuan untuk:

- a. Sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat didalamnya, mulai dari sutradara, penulis cerita, lighting, dan kameramen
- b. Memungkinkanseorang pembuat film untuk memprevisualisasikan ideidenya

- c. Sebagai Alat untuk mengkomunikasikan ide keseluruhan film
- d. Menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita
- e. Berperan dalam pewaktuannya (timing) pada sequence, percobaan-percobaan dengan sudut pandang kamera, perpindahan dan kesinambungan (continuity) antara elemen – elemen dalam sebuah frame.

Scene	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00:00:13	Motif Graphic masuk ke dalam dunia mimpi
	2		00:00:09	Angel muncul. Kamera Very Close Up, pada bagian kaki, punggung, dan wajah.
2	1		00:00:12	Vokal I berunyi menandakan persaananya.
	2		00:00:03	Angel menoleh kiri dan kanan seolah mendengar sesuatu.
	3		00:00:12	Kamera seolah pancing dari angel, kemudian personi yang lain.

Gambar 49. contoh storyboard

Perencanaan adalah kunci! Storyboards adalah penyelenggara grafik yang menunjukkan adegan dalam sebuah proyek multimedia dalam bentuk gambar kasar. Storyboard akan membantu memvisualisasikan bagaimana potongan konten berhubungan satu sama lain dan akan membantu membentuk arah proyek. Dengan storyboard, tim produksi dapat memetakan ide awal untuk komunikasi ke pemirsa.

Storyboard adalah jalan lain untuk menjelajahi kemungkinan narasi atau untuk melatih sebuah penampilan pada pembuatan film dan animasi, sebuah skrip dikembangkan sebelum storyboard dibuat. Namun sebelum merancang storyboard film/animasi harus memiliki cerita dan cerita tersebut memiliki konsep yang kuat. Storyboard yang baik dapat membantu kita memahami sebuah cerita yang tidak biasa atau memfasilitasi perkembangan cerita aslinya.

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard kita dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama.

## B. Komponen – komponen Storyboard

Pada umumnya penulisan storyboard dan storyline sering menjadi satu kesatuan yang saling mendukung terdiri dari beberapa adegan yang tersusun dan didalamnya terdapat :

- a. Bentuk adegan/potongan-potongan gambar sketsa
- b. Bentuk (alur cerita) untuk memperjelas gambar sketsa
- c. Bentuk dramatisasi (adegan yang berisi tentang adegan karakter tertentu)



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMKN 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pembelajaran	: Teknologi Aplikasi Web
Alokasi Waktu	: 8 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.7. Menghayati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.7.1. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah. 1.7.2. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun

		nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
2.	2.13 Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggungjawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.	2.1.13. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas. 2.1.14. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
	2.14 Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada struktur sistem operasi serta memiliki rasa percaya pada daya kegunaan struktur sistem operasi yang terbentuk melalui pengalaman belajar.	2.2.13. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman. 2.2.14. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.
9.	Memahami teknologi aplikasi web	3.1.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap teknologi aplikasi pengembangan web.

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 1 dan KI 2 adalah sebagai berikut. Siswa dapat :

- 1.1.13. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah.
- 1.1.14. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
- 2.1.13. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
- 2.1.14. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
- 2.2.13. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman.
- 2.2.14. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

3.1.13. Memahami konsep teknologi aplikasi web

3.1.14. Menyajikan berbagai teknologi pengembangan aplikasi web

#### D. Deskripsi Materi

Pembelajaran teknologi aplikasi web

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : *Discovery Based Learning*

#### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Alat: Laptop, *Screen*, Proyektor

2. Bahan: Software aplikasi *notepad++*

3. Sumber Belajar:

- a. Kebudayaan, K. P. (2013). Pemrograman Web. In K. P. Kebudayaan, *pemrograman web 1*. Jakarta: PPPPTK BOE Malang

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	Salam, berdoa, absensi. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan	10 menit
Kegiatan Inti	<b>Mengamati</b> Mengamati cara kerja web Penawaran layanan hosting <b>Menanya</b> Mendiskusikan cara kerja web Mendiskusikan hosting aplikasi web <b>Mengeksplorasi</b> Membandingkan berbagai penawaran hosting Mengeksplorasi aplikasi-aplikasi untuk pengembangan aplikasi web <b>Mengasosiasi/Menalar</b>	155 menit

	Menyimpulkan tentang cara kerja web, dan penggunaan aplikasi pengembangan aplikasi web  <b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b>  Menyampaikan hasil tentang cara kerja web, perbandingan berbagai layanan hosting dan penggunaan aplikasi pengembangan web	
Penutup	Guru memfasilitasi peserta didik merangkum materi pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik secara acak dan peserta didik dipersilahkan untuk menjawab  Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran	15 menit

## H. Penilaian

### 3. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 4. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 2. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran

	teknologi aplikasi web	tanggung jawab			
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami tentang teknologi aplikasi web dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, alur dan pengembangan aplikasi web	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang teknologi aplikasi web	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Bantul, Juli 2016

Menyetujui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**

**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Pemrograman Web

Kelas/ Semester : X Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADI NUR CAHYA						
2	AHMAD ULINNUHA						
3	ANASTASIA FEBRIANA S						
4	ANGGI SEPTIAN ANDRIYANTO						
5	AWANG FIKRI OKTAVIARI						
6	BAGAS NOUR DWIYANTO						
7	DANTI FAJAR PRATIWI						
8	DWI MARWANTO						
9	ENI YULIANTI						
10	ERNAWATI						
11	ERVIN NUR JANNAH						
12	FATIMAH						
13	FULKI NUR SAFA'A						
14	HERMIN NUR SOLIKHAH						
15	IRVAN FEBRIYANTO						
16	ISNAN NUR HANAFI						
17	KIKY DESY ARDINA						
18	LULU KHULAIDA						

19	MARITHA SULASTRI						
20	M. ALDI YAHYA						
21	M. IQBAL PUTU CIPTA S						
22	MUTIARA ALIFIA R						
23	RAHMAT ARDIYANTO						
24	RIZAL AZIZ PRADANA						
25	RIZKI KURNIAWATI						
26	SALVIA NUR PRADINI						
27	THOYIB FAHRIZAL						
28	VERONICA YOGI W						
29	VICKY HERMANSYAH						
30	WAHIDAH AL HUSNA						
31	WIDYA KUSTIYA PUTRI						
32	YANUARI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)****LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Pemrograman Web

Kelas/ Semester : X Multimedia 2/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ						
2	ANISA DIAH RAHMAWATI						
3	ARIEF PRASOJO						
4	ARIZAL TRI HARSONO						
5	AUGUST ANDRE HERMANTO						
6	AZIZAH NUR AINI						
7	BAGAS ADI SAPUTRA						
8	BURHAN MAULANA TANJUNG						
9	DEVANGIE PUTRI N. T. S						
10	DEWI NURAINI						
11	FATTUR ROZZAQ S. Y						
12	HARPPY EKO PRABOWO						
13	HESI SUGANDA						
14	HILAL WAHYU SETYADI						
15	ICHSAN ADZIM S. N						
16	IQBAL ALFU SALAM						
17	KHANNAH MAGHFUROH						
18	LUTHFI ADI SETIAWAN						
19	MAULANA RIFAI						

20	MELLYANA SAFITRI						
21	M. AFIF FAHRUROZI						
22	M. AL FARIZI						
23	M. ROHADI						
24	NENI SUMARNI						
25	RAHMAT NUR CAHYO						
26	RAMA DHANI						
27	RIFAI TAUFIQ						
28	TITIS MAURIZKA PUTRI						
29	TRI HANDAYANI						
30	WAHYU KURNIAWAN						
31	WELLY SETYO P.						
32	YUNIA HANNA ARYANI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

## INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN (KOGNITIF)

Pilihlah salah satu jawaban yang benar, tulis jawaban di lembar jawaban masing-masing.

1. Orang yang bertugas menganalisa system yang akan diimplementasikan, mulai dari menganalisa system yang ada, kelebihan dan kekurangannya, sampai studi kelayakan dan desain system yang akan dikembangkan, merupakan pekerjaan dari ...
  - a. Programmer
  - b. Sistem analis
  - c. Web desainer
  - d. Web programmer
  - e. Web master
  
2. Pekerjaan yang bergelut di bidang perangkat keras yaitu ...
  - a. Networking engineer
  - b. EDP operator
  - c. System Administrator
  - d. Web desainer
  - e. Web master
  
3. Apa kepanjangan dari HTML ...
  - a. Hypertext Markup Language
  - b. Hipertext Markap Language
  - c. Hypertext Markups Language
  - d. Hypertext mail up language
  - e. Hyperlink markup language
  
4. Kegiatan yang berfungsi untuk merumuskan tujuan dan ukuran dari aplikasi berbasis web serta menentukan batasannya sistem, merupakan pengertian dari ...
  - a. Analisis
  - b. Perencanaan
  - c. Formulasi
  - d. Rekayasa
  - e. Implementasi
  
5. Berikut ini adalah browser yang biasanya digunakan untuk menampilkan halaman web, KECUALI ...
  - a. Internet Explorer
  - b. Chrome
  - c. Firefox
  - d. Safari
  - e. Adobe Fireworks

Kunci jawaban :

1. B
2. A
3. A
4. C
5. E

<b>Skor Penilaian</b>	
Soal nomor 1	20
Soal nomor 2	20
Soal nomor 3	20
Soal nomor 4	20
Soal nomor 5	20
Total skor	100

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMKN 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pembelajaran	: Format teks halaman web
Alokasi Waktu	: 8 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.8. Menghayati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.8.1. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah. 1.8.2. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun

		nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
2.	2.15 Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggungjawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.	2.1.15. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas. 2.1.16. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
	2.16 Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada struktur sistem operasi serta memiliki rasa percaya pada daya kegunaan struktur sistem operasi yang terbentuk melalui pengalaman belajar.	2.2.15. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman. 2.2.16. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.
10.	Memahami format teks halaman web	3.1.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap format teks pada halaman web.

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 1 dan KI 2 adalah sebagai berikut. Siswa dapat :

1.1.15. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah.

1.1.16. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.

2.1.15. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas.

2.1.16. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.

2.2.15. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman.

2.2.16. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

3.1.15. Memahami format teks pada halaman web

3.1.16. Menyajikan teks dalam format tertentu pada halaman web

#### D. Deskripsi Materi

Pembelajaran tentang format halaman web

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : *Discovery Based Learning*

#### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Alat: Laptop, *Screen*, Proyektor

2. Bahan: Software aplikasi *notepad++*

3. Sumber Belajar:

- a. Kebudayaan, K. P. (2013). Pemrograman Web. In K. P. Kebudayaan, *pemrograman web 1*. Jakarta: PPPPTK BOE Malang

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	Salam, berdoa, absensi. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan	10 menit
Kegiatan Inti	<b>Mengamati</b> Mengamati berbagai jenis format teks dan hasilnya terhadap halaman web <b>Menanya</b> Mendiskusikan berbagai tampilan format teks pada halaman web Mendiskusikan penerapan format teks yang sesuai dari suatu halaman web <b>Mengeksplorasi</b> Eksplorasi berbagai jenis format teks	155 menit

	<p>Eksperimen penerapan format teks yang sesuai dari suatu halaman web</p> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganalisis hubungan antara format teks dengan halaman web yang dihasilkan</li> <li>- Menganalisa kemiripan hasil penerapan format teks dengan halaman web aslinya</li> <li>- Menyimpulakan penerapan format teks pada halaman web</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></p> <p>Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang pemecahan masalah menggunakan berbagai format teks</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik merangkum materi pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik secara acak dan peserta didik dipersilahkan untuk menjawab</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	15 menit

## H. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 3. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap
- d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang teknologi aplikasi web	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami tentang teknologi aplikasi web dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, alur dan pengembangan aplikasi web	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang teknologi aplikasi web	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Bantul, Juli 2016

Menyetujui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**

**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Pemrograman Web

Kelas/ Semester : X Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADI NUR CAHYA						
2	AHMAD ULINNUHA						
3	ANASTASIA FEBRIANA S						
4	ANGGI SEPTIAN ANDRIYANTO						
5	AWANG FIKRI OKTAVIARI						
6	BAGAS NOUR DWIYANTO						
7	DANTI FAJAR PRATIWI						
8	DWI MARWANTO						
9	ENI YULIANTI						
10	ERNAWATI						
11	ERVIN NUR JANNAH						
12	FATIMAH						
13	FULKI NUR SAFA'A						
14	HERMIN NUR SOLIKHAH						
15	IRVAN FEBRIYANTO						
16	ISNAN NUR HANAFAI						
17	KIKY DESY ARDINA						
18	LULU KHULAIDA						

19	MARITHA SULASTRI						
20	M. ALDI YAHYA						
21	M. IQBAL PUTU CIPTA S						
22	MUTIARA ALIFIA R						
23	RAHMAT ARDIYANTO						
24	RIZAL AZIZ PRADANA						
25	RIZKI KURNIAWATI						
26	SALVIA NUR PRADINI						
27	THOYIB FAHRIZAL						
28	VERONICA YOGI W						
29	VICKY HERMANSYAH						
30	WAHIDAH AL HUSNA						
31	WIDYA KUSTIYA PUTRI						
32	YANUARI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

## INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)

### LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Pemrograman Web

Kelas/ Semester : X Multimedia 2/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ						
2	ANISA DIAH RAHMAWATI						
3	ARIEF PRASOJO						
4	ARIZAL TRI HARSONO						
5	AUGUST ANDRE HERMANTO						
6	AZIZAH NUR AINI						
7	BAGAS ADI SAPUTRA						
8	BURHAN MAULANA TANJUNG						
9	DEVANGIE PUTRI N. T. S						
10	DEWI NURAINI						
11	FATTUR ROZZAQ S. Y						
12	HARPPY EKO PRABOWO						
13	HESI SUGANDA						
14	HILAL WAHYU SETYADI						
15	ICHSAN ADZIM S. N						
16	IQBAL ALFU SALAM						
17	KHANNAH MAGHFUROH						
18	LUTHFI ADI SETIAWAN						
19	MAULANA RIFAI						

20	MELLYANA SAFITRI						
21	M. AFIF FAHRUROZI						
22	M. AL FARIZI						
23	M. ROHADI						
24	NENI SUMARNI						
25	RAHMAT NUR CAHYO						
26	RAMA DHANI						
27	RIFAI TAUFIQ						
28	TITIS MAURIZKA PUTRI						
29	TRI HANDAYANI						
30	WAHYU KURNIAWAN						
31	WELLY SETYO P.						
32	YUNIA HANNA ARYANI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

Lampiran 2

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN (KOGNITIF)**

Pilihlah salah satu jawaban yang benar, tulis jawaban di lembar jawaban masing-masing.

1. Tag HTML yang digunakan untuk menandai sebuah paragraf dari dokumen HTML yang dibuat adalah ....
  - a. <paragraf>
  - b. <paragraph>
  - c. <p>
  - d. <pg>
  - e. <prg>
  
2. Untuk membuat teks menjadi seperti angka 2 dalam H<sub>2</sub> dalam HTML digunakan perintah ....
  - a. H<superscript>2</superscript>
  - b. H<subscript>2</subscript>
  - c. H<sup>2</sup>
  - d. <superscript>H2</superscript>
  - e. <super>H2</super>
  
3. Tag <I> digunakan untuk ....
  - a. Membuat hyperlink
  - b. Membuat tabel
  - c. Memformat teks menjadi tercetak miring
  - d. Memformat teks menjadi tercetak tebal
  - e. Memformat teks menjadi tercetak bergaris bawah
  
4. Saat membuat list, value DISC digunakan untuk...
  - a. Bullet Lingkaran
  - b. Bullet Kotak
  - c. Bullet Segitiga
  - d. Bullet Titik
  - e. Bullet Segilima
  
5. Untuk memberikan list a, b, c, dst menggunakan perintah....
  - a. <ol type="A">
  - b. <ol type="I">
  - c. <ol type="0">
  - d. <ol type="a">
  - e. <ol type="1">

Kunci jawaban :

6. B
7. A
8. A
9. C
10. E

<b>Skor Penilaian</b>	
Soal nomor 1	20
Soal nomor 2	20
Soal nomor 3	20
Soal nomor 4	20
Soal nomor 5	20
Total skor	100

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMKN 1 Bantul
Kelompok Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Pemrograman Web
Kelas/Semester	: X / 1
Materi Pembelajaran	: Format tabel halaman web
Alokasi Waktu	: 12 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti

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

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.9. Menghayati dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	1.9.1. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah. 1.9.2. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun

		nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.
2.	2.17 Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggungjawab, responsive, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.	2.1.17. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas. 2.1.18. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.
	2.18 Memiliki rasa ingin tahu, percaya diri, dan ketertarikan pada struktur sistem operasi serta memiliki rasa percaya pada daya kegunaan struktur sistem operasi yang terbentuk melalui pengalaman belajar.	2.2.17. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman. 2.2.18. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.
11.	Memahami format tabel halaman web	3.1.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap format tabel pada halaman web.

### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terkait KI 1 dan KI 2 adalah sebagai berikut. Siswa dapat :

1.1.17. Menunjukkan rasa syukur secara verbal maupun nonverbal setelah mengerjakan tugas atau menyelesaikan masalah.

1.1.18. Menunjukkan ekspresi kekaguman secara verbal maupun nonverbal terhadap keunikan dan keteraturan ciptaan Tuhan.

2.1.17. Bertanggungjawab dalam menyelesaikan masalah atau tugas.

2.1.18. Tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah atau tugas.

2.2.17. Menunjukkan rasa ingin tahun dalam menyelesaikan masalah/tugas atau untuk memperoleh pengetahuan baru dengan membaca sumber belajar kepada guru atau teman.

2.2.18. Percaya diri dalam mengemukakan ide/pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan dari teman maupun guru.

Tujuan pembelajaran terkait KI 3 dan KI 4. Siswa dapat :

3.1.17. Memahami format tabel pada halaman web

3.1.18. Menyajikan tabel pada halaman web

#### D. Deskripsi Materi

Pembelajaran tentang format tabel halaman web

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : *Scientific*

Metode : *Discovery Based Learning*

#### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Alat: Laptop, *Screen*, Proyektor

2. Bahan: Software aplikasi *notepad++*

3. Sumber Belajar:

- a. Kebudayaan, K. P. (2013). Pemrograman Web. In K. P. Kebudayaan, *pemrograman web 1*. Jakarta: PPPPTK BOE Malang

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	- Salam, berdoa, absensi. - Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran - Pendidik memberikan gambaran tentang materi yang diajarkan	10 menit
Kegiatan Inti	<b>Mengamati</b> - Mengamati berbagai jenis format tabel dan hasilnya terhadap halaman web - Desain layout dalam format tabel untuk suatu halaman web <b>Menanya</b> - Mendiskusikan berbagai tampilan format tabel pada halaman web - Mendiskusikan desain layout suatu halaman web dalam format tabel <b>Mengeksplorasi</b> - Eksplorasi berbagai jenis format tabel pada halaman web	155 menit

	<p>Eksperimen desain layout suatu halaman web dengan format tabel</p> <p><b>Mengasosiasi/Menalar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganalisis hubungan antara format tabel dengan tampilannya pada halaman web</li> <li>- Menganalisa format tabel untuk mendapatkan desain layout halaman web yang sesuai</li> <li>- Menyimpulakan penerapan format tabel pada halaman web</li> </ul> <p><b>Mengkomunikasikan/Menyaji</b></p> <p>Menyampaikan hasil pengamatan dan percobaan berbagai format tabel pada halaman web</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik merangkum materi pembelajaran, kemudian memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik secara acak dan peserta didik dipersilahkan untuk menjawab</li> <li>- Guru memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran</li> </ul>	15 menit

## H. Penilaian

### 1. Mekanisme Dan Prosedur Penilaian.

Penilaian dilakukan dari proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi, dan keaktifan dalam proses pembelajaran. Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

### 2. Aspek Dan Instrumen Penilaian.

Instrumen observasi menggunakan lembar pengamatan dengan fokus utama pada aktivitas dalam proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam kelas. Instrumen tes menggunakan tes lisan uraian/essay dan tes tertulis.

### 3. Jenis/Teknik Penilaian

- a. Tes tertulis.
- b. Performance/tes lisan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)
- c. Observasi sikap

d. Pengamatan

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur Penilaian	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> Terlibat aktif dalam pembelajaran tentang teknologi aplikasi web	Kedisiplinan, kejujuran, kerjasama, keaktifan, dan tanggung jawab	Observasi sikap, Pengamatan	Penilaian sikap	Selama proses pembelajaran
2.	<b>Pengetahuan</b> Memahami tentang teknologi aplikasi web dan dapat menyimpulkan pengertian, sejarah, alur dan pengembangan aplikasi web	Tes lisan	Tes lisan, Pengamatan (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Soal tes lisan	Selama proses pembelajaran dan pengerjaan tugas.
3.	<b>Keterampilan (psikomotorik)</b> Terampil mengungkapkan pendapat dan aktif dalam proses pembelajaran tentang teknologi aplikasi web	<i>Performance/</i> tes lisan, tugas (ketika siswa menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru)	Pengamatan	Lembar Pengamatan	Selama proses pembelajaran

Bantul, Juli 2016

Menyetujui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)**

**LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK**

Mata Pelajaran : Pemrograman Web

Kelas/ Semester : X Multimedia 1/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	ADI NUR CAHYA						
2	AHMAD ULINNUHA						
3	ANASTASIA FEBRIANA S						
4	ANGGI SEPTIAN ANDRIYANTO						
5	AWANG FIKRI OKTAVIARI						
6	BAGAS NOUR DWIYANTO						
7	DANTI FAJAR PRATIWI						
8	DWI MARWANTO						
9	ENI YULIANTI						
10	ERNAWATI						
11	ERVIN NUR JANNAH						
12	FATIMAH						
13	FULKI NUR SAFA'A						
14	HERMIN NUR SOLIKHAH						
15	IRVAN FEBRIYANTO						
16	ISNAN NUR HANAFAI						
17	KIKY DESY ARDINA						
18	LULU KHULAIDA						

19	MARITHA SULASTRI						
20	M. ALDI YAHYA						
21	M. IQBAL PUTU CIPTA S						
22	MUTIARA ALIFIA R						
23	RAHMAT ARDIYANTO						
24	RIZAL AZIZ PRADANA						
25	RIZKI KURNIAWATI						
26	SALVIA NUR PRADINI						
27	THOYIB FAHRIZAL						
28	VERONICA YOGI W						
29	VICKY HERMANSYAH						
30	WAHIDAH AL HUSNA						
31	WIDYA KUSTIYA PUTRI						
32	YANUARI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

## INSTRUMEN PENELITIAN SIKAP (AFEKTIF)

### LEMBAR PENGAMATAN SIKAP PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Pemrograman Web

Kelas/ Semester : X Multimedia 2/ I

Kompetensi : Kompetensi Dasar

No.	Nama Siswa	Skor Sikap Spiritual dan Sosial					Jumlah skor
		Ketekunan	Kedisiplinan	Tanggung jawab	Keaktifan	Kerjasama	
1	AHMAD ASYROFUT TAUFIQ						
2	ANISA DIAH RAHMAWATI						
3	ARIEF PRASOJO						
4	ARIZAL TRI HARSONO						
5	AUGUST ANDRE HERMANTO						
6	AZIZAH NUR AINI						
7	BAGAS ADI SAPUTRA						
8	BURHAN MAULANA TANJUNG						
9	DEVANGIE PUTRI N. T. S						
10	DEWI NURAINI						
11	FATTUR ROZZAQ S. Y						
12	HARPPY EKO PRABOWO						
13	HESI SUGANDA						
14	HILAL WAHYU SETYADI						
15	ICHSAN ADZIM S. N						
16	IQBAL ALFU SALAM						
17	KHANNAH MAGHFUROH						
18	LUTHFI ADI SETIAWAN						
19	MAULANA RIFAI						

20	MELLYANA SAFITRI						
21	M. AFIF FAHRUROZI						
22	M. AL FARIZI						
23	M. ROHADI						
24	NENI SUMARNI						
25	RAHMAT NUR CAHYO						
26	RAMA DHANI						
27	RIFAI TAUFIQ						
28	TITIS MAURIZKA PUTRI						
29	TRI HANDAYANI						
30	WAHYU KURNIAWAN						
31	WELLY SETYO P.						
32	YUNIA HANNA ARYANI						
<b>Jumlah skor</b>							

<b>Rentang Skala Penilaian</b>	
Ketekunan	1-20
Kedisiplinan	1-20
Tanggung jawab	1-20
Keaktifan	1-20
Kerjasama	1-20
Total Skor	100

Lampiran 2

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN (KOGNITIF)**

Pilihlah salah satu jawaban yang benar, tulis jawaban di lembar jawaban masing-masing.

1. Perintah html untuk membuat table yaitu ....
  - a. <insert table=1>
  - b. <table border=1>
  - c. <table>
  - d. <table row>
  - e. <table coloumn>
  
2. Perintah yang di pakai untuk membuat tabel adalah ...
  - a. td dan tr
  - b. colspan dan rowspan
  - c. Head
  - d. Title
  - e. Body
  
3. Atribut colspan digunakan untuk ...
  - a. Melebarkan baris
  - b. Menghapus kolom
  - c. Melebarkan baris dan kolom
  - d. Menghapus kolom
  - e. Menggabungkan Kolom
  
4. Untuk membuat table dengan kolom 3 dan baris 3, pada notepad harus ada tag...
  - a. <table border=2 colspan=3 rowspan=3>
  - b. <table border="2" colspan="3" rowspan="3">
  - c. <table border:2 colspan:3 rowspan:3>
  - d. <table border"2" colspan"3" rowspan"3">
  - e. <table border2 colspan3 rowspan3>

Kunci jawaban :

11. C
12. A
13. E
14. B

<b>Skor Penilaian</b>	
Soal nomor 1	25
Soal nomor 2	25
Soal nomor 3	25
Soal nomor 4	25
Total skor	100

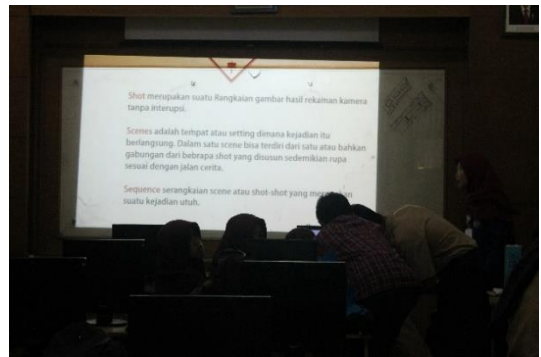
# Lampiran 6

Dokumentasi Kegiatan

## DOKUMENTASI KEGIATAN PPL



Kegiatan mengajar di kelas



Kegiatan mengajar di kelas



Kegiatan mengajar di kelas



Mendampingi Pawai



Mengikuti kegiatan jalan sehat



Mendampingi Pemilos



Membantu proses akreditasi perpustakaan



Membantu proses akreditasi perpustakaan

# Lampiran 7

Laporan Dana



## LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL TAHUN 2016

Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Dhamayanti Nomor Mahasiswa : 13520244005  
Nama Sekolah/ Lembaga : SMK Negeri 1 Bantul Fak/Jur/Prodi : FT/PTE/Pend. Teknik Informatika  
Alamat Sekolah/ Lembaga : Jalan Parangtritis Km 11 Sabdodadi Bantul, 55702 Dosen Pembimbing : Dr. Priyanto, M. Kom.  
Guru Pembimbing : Andriyani, M. Kom.

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/kualitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				Jumlah
			Swadaya/ Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor/ Lembaga lain	
1	Pengadaan Ulangan Harian Teknik Animasi 2 Dimensi	Telah di cetak dan digunakan. Pengadaan soal ulangan terdiri dari 5 halaman untuk 33 siswa	Rp 0,00	Rp 21.500,00	Rp 0,00	Rp 0,00	Rp 21.500,00
<b>Jumlah Keseluruhan</b>							Rp 21.500,00

Bantul, September 2016

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMK N 1 Bantul



Dosen Pembimbing Lapangan

Dr. Priyanto, M. Kom.  
NIP. 19620625 198503 1 002

Guru Pembimbing Sekolah

Andriyani, M. Kom.  
NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL

Dyah Ayu Dhamayanti  
NIM. 13520244005

# Lampiran 8

Jadwal Mengajar

**JADWAL MENGAJAR MAHASISWA PPL UNY 2016**

Berlaku mulai tanggal : 18 Juli 2016

Mata Pelajaran/Kelas : Teknik Animasi 2 Dimensi/XI MM 1, XI MM 2 dan Pemrograman Web/X MM 1, X MM 2

Tahun Pelajaran : 2016/2017

HARI	Jam ke									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Senin		X MM1/K3	X MM1/K3	X MM1/K3	X MM1/K3	X MM2/K3	X MM2/K3	X MM2/K3	X MM2/K3	
Selasa										
Rabu						XI MM1/K3	XI MM1/K3	XI MM1/K3	XI MM1/K3	
Kamis										
Jum'at			XI MM2/K3	XI MM2/K3	XI MM2/K3	XI MM2/K3				
Sabtu										

Teknik animasi 2 dimensi =

Pemrograman web =

Bantul, Juli 2016

Mengetahui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008

Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

# Lampiran 9

Analisis Penilaian

# AnBuso

Versi 7.1 © 2011-2016 by Ali Muhson Panduan

<b>Input Data</b>	<b>Data dan Nilai</b>	<b>Hasil Analisis Soal</b>	<b>Remedial</b>	<b>Grafik</b>
Identitas Jawaban	Objektif Isian Essay Nilai	Objektif Sebaran Isian Essay	Materi Kelompok	Soal Peserta

(Hanya diperkenankan mengisi data atau menghapus tetapi tidak boleh memindah isi data atau menggunakan fasilitas Cut Paste)

Identitas umum	Jumlah dan bobot soal	Soal objektif	Soal Isian Singkat	Soal Essay
----------------	-----------------------	---------------	--------------------	------------

Keterangan	Kolom Pengisian	Validasi
Satuan Pendidikan	SMK NEGERI 1 BANTUL	OK
Mata Pelajaran	PEMROGRAMAN WEB	OK
Kelas/Program	X MULTIMEDIA 1	OK
Nama Tes		Belum Diisi
Pokok Bahasan/Sub		Belum Diisi
Nama Guru	ANDRIYANI S.Kom	OK
NIP	198006072009032008	OK
Semester	GASAL	OK
Tahun Pelajaran	2016/2017	OK
Tanggal Tes	29 AGUSTUS 2016	OK
Tanggal Diperiksa	31 AGUSTUS 2016	OK
Nama Kepala Sekolah	Ir. RETNO YUNIAR DWI ARYANI	OK
NIP Kepala Sekolah	196106221993032005	OK
Tempat Laporan	BANTUL	OK
Tanggal Laporan	15 SEPTEMBER 2016	OK
Skala Penilaian (4, 10 atau 100)	10	OK
Nilai KKM	7.5	OK

Jumlah dan Bobot Soal		
Jumlah soal pilihan ganda (Max 50)	30	OK
Jumlah soal isian singkat (Max 20)		Belum Diisi
Jumlah soal essay (Max 10)		Belum Diisi
Bobot soal pilihan ganda	100%	OK
Bobot soal isian singkat		Tidak perlu diisi
Bobot soal essay		Tidak perlu diisi

Data Soal Pilihan Ganda dan Isian Singkat		
Jumlah Alternatif Jawaban (Max 5)	5	OK
Skor Benar tiap Butir Soal	1	OK
Skor Salah tiap butir soal	0	OK
Kunci Jawaban (Max 50 soal)	BAABCDECBEBCACAACCCDCDBAACAEBCA	OK

Kemampuan yang Diukur untuk Soal Pilihan Ganda		
Soal Nomor 1	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama	OK
Soal Nomor 2	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua	OK
Soal Nomor 3	pengertian HTML	OK
Soal Nomor 4	perkembangan html	OK
Soal Nomor 5	alur pengembangan aplikasi web	OK
Soal Nomor 6	alur pengembangan aplikasi web	OK
Soal Nomor 7	pengenalan browser	OK
Soal Nomor 8	sejarah web	OK
Soal Nomor 9	software untuk membuat HTML	OK
Soal Nomor 10	tag awal html	OK
Soal Nomor 11	struktur dasar HTML	OK
Soal Nomor 12	struktur dasar HTML	OK
Soal Nomor 13	kode warna pada HTML	OK
Soal Nomor 14	struktur teks dalam HTML	OK

Soal Nomor 15	struktur teks dalam HTML	OK
Soal Nomor 16	heading dalam HTML	OK
Soal Nomor 17	penggunaan subscript pada HTML	OK
Soal Nomor 18	penggunaan tag italic pada HTML	OK
Soal Nomor 19	tipe unordered list	OK
Soal Nomor 20	data berurutan/ordered list	OK
Soal Nomor 21	penulisan ordered list pada HTML	OK
Soal Nomor 22	tipe unordered list	OK
Soal Nomor 23	tipe unordered list	OK
Soal Nomor 24	penulisan list pada HTML	OK
Soal Nomor 25	penulisan tabel pada HTML	OK
Soal Nomor 26	penulisan tabel pada HTML	OK
Soal Nomor 27	penggunaan colspan pada tabel di HTML	OK
Soal Nomor 28	penggunaan colspan dan rowspan pada HTML	OK
Soal Nomor 29	penulisan link pada HTML	OK
Soal Nomor 30	menampilkan gambar pada HTML	OK

### Identitas dan Jawaban Siswa

(Hanya diperkenankan mengisi data atau menghapus tetapi tidak boleh memindah isi data atau menggunakan fasilitas Cut Paste)

- [Menu Utama](#)
[Objektif](#)
[Isian](#)
[Essay](#)

No	Nama	Jenis Kelamin	Jawaban Siswa Soal Pilihan Ganda																															
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
1	Adi Nur Cahya	L	E	A	A	C	B	A	D	D	B	E	D	C	B	C	B	A	B	C	B	A	D	C	A	B	C	A	A	B	C	B		
2	Ahmad Ulinnuha	L	A	A	A	C	E	D	D	C	B	E	B	C	A	C	E	E	C	C	C	C	D	B	A	A	C	B	E	A	C	A		
3	Anastasia Febriana S	P	B	B	C	C	B	A	E	C	B	E	B	C	E	C	C	D	B	A	D	C	D	C	C	E	B	B	A	B	C	A		
4	Anggi Septian Andriyano	L	A	A	A	C	D	A	E	C	B	E	B	C	B	C	A	A	C	C	E	D	D	A	A	A	C	B	E	B	C	B		
5	Awang fikri Oktaviari	L	B	A	A	C	E	A	E	C	B	E	B	C	B	C	C	A	B	C	A	C	A	A	A	E	B	B	A	B	C	B		
6	Bagas Nour Dwiyanto	L	B	A	C	C	E	A	E	C	B	E	B	C	B	B	C	A	B	D	A	C	D	A	A	E	B	A	A	A	C	A		
7	Danti Fajar Pratiwi	P	B	A	E	C	C	A	D	C	B	E	C	C	B	C	A	E	B	C	B	A	D	A	A	E	C	E	E	B	D	A		
8	Dwi Marwanto	L	A	A	A	C	D	A	E	C	B	E	B	C	B	C	A	A	C	C	E	D	D	A	A	A	B	B	E	B	C	B		
9	Eni Yulianti	P	A	A	A	C	D	D	E	B	E	B	C	A	C	A	E	C	C	A	A	D	A	A	E	C	B	E	B	C	A			
10	Ernawati	P	C	B	A	D	A	A	D	C	B	E	B	C	D	C	A	A	B	C	D	C	D	B	E	A	C	A	E	B	C	A		
11	Ervin Nur Jannah	P	A	A	A	C	A	A	D	E	B	E	C	C	B	C	A	A	B	C	B	B	D	A	A	A	D	B	C	B	C	A		
12	Fatimah	P	A	A	A	C	C	D	E	C	B	E	B	C	B	C	A	A	C	C	C	B	D	A	A	E	C	B	E	B	C	A		
13	Fulki Nur Safa'a	P	B	A	A	B	C	C	E	C	B	E	B	C	E	C	A	E	C	C	B	C	D	D	E	E	A	A	A	B	C	A		
14	Hermin Nur Solikhah	P	B	B	A	D	C	A	E	C	B	E	B	D	B	C	C	A	C	C	D	C	A	B	A	A	B	B	A	B	C	A		
15	Irvan Febriyanto	L	B	B	A	B	B	D	E	C	B	E	B	C	B	C	A	A	B	C	A	A	D	D	A	A	C	A	E	B	C	A		
16	Isnhan Nur Hanafi	L	B	B	A	B	D	A	E	C	B	E	B	C	B	C	C	A	B	C	A	A	D	A	A	A	C	A	E	D	C	A		
17	Kiky Desy Ardina	P	D	C	C	B	C	C	D	C	B	E	E	C	D	C	A	A	B	C	B	C	D	E	A	E	B	B	D	B	C	B		
18	Lulu Khulaida	P	B	C	A	B	B	D	D	C	B	E	B	D	B	B	A	A	B	C	A	C	D	D	A	D	C	A	E	A	C	A		
19	Maritha Sulatri	P	B	A	A	C	A	A	D	A	B	C	B	C	B	A	E	E	C	C	D	A	D	B	A	E	C	B	E	B	C	A		
20	M. Aldi Yahya	L	B	A	A	B	B	A	E	C	B	E	B	C	B	C	A	A	C	C	A	A	D	A	A	A	C	A	E	B	C	A		
21	M. Iqbal Putu Cipta S	L	D	A	A	B	B	A	D	C	B	E	A	C	D	D	A	A	C	C	A	A	D	B	A	A	B	B	A	B	C	A		
22	Mutiara Alifia R	P	C	A	A	A	C	E	E	C	B	B	B	C	E	C	A	E	C	C	B	C	D	A	A	A	C	A	E	C	C	A		
23	Rahmat Ardiyanto	L	B	A	A	C	A	A	D	C	B	E	B	C	E	B	A	E	A	C	B	A	A	A	A	A	C	B	E	B	C	A		
24	Rizal Aziz Pradana	L	A	A	A	C	A	A	D	C	B	E	B	C	C	C	A	E	C	C	D	C	D	B	A	A	C	B	E	A	C	A		
25	Rizki Kurniawati	P	B	A	A	D	C	A	E	C	B	E	D	C	B	C	A	E	B	C	D	C	D	A	A	B	B	B	E	B	C	B		
26	Salvia Nur Pradini	P	B	A	A	C	A	A	D	A	B	E	B	C	B	C	C	E	C	C	A	B	D	A	A	B	C	B	E	B	C	A		
27	Thoyib Fahrizal	L	B	A	A	A	C	A	E	A	B	E	B	C	A	E	A	A	B	C	D	A	D	B	A	A	C	B	C	B	C	B		
28	Veronica Yogi W	P	B	B	A	D	B	A	E	E	B	E	A	C	C	D	D	E	B	C	D	E	D	B	A	E	B	B	E	B	C	A		
29	Vicky Hemansyah	L	D	A	A	B	D	A	E	C	B	E	A	C	D	D	A	A	C	D	A	D	D	B	A	E	B	A	E	B	B	A		
30	Wahidah Al Husna	P	A	B	A	B	B	B	D	C	B	E	B	C	E	C	A	A	B	C	C	A	D	A	A	A	C	B	A	B	C	B		
31	Widya Kustiya Putri	P	C	A	A	C	B	E	E	E	B	E	B	C	A	B	B	A	B	C	D	A	D	B	A	A	C	B	E	B	C	A		
32	Yanuari	L	B	C	A	B	B	D	E	C	B	E	B	C	B	C	A	A	C	C	A	A	D	D	A	A	C	A	E	B	C	A		

## HASIL ANALISIS SOAL PILIHAN GANDA

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : PEMROGRAMAN WEB  
**Kelas/Program** : X MULTIMEDIA 1  
**Tanggal Tes** : 29 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	-0.191	Tidak Baik	0.531	Sedang	-	Tidak Baik
2	-0.174	Tidak Baik	0.688	Sedang	DE	Tidak Baik
3	0.409	Baik	0.875	Mudah	BD	Revisi Pengecoh
4	0.115	Tidak Baik	0.313	Sedang	E	Tidak Baik
5	-0.005	Tidak Baik	0.281	Sulit	-	Tidak Baik
6	0.352	Baik	0.188	Sulit	-	Cukup Baik
7	0.155	Tidak Baik	0.563	Sedang	ABC	Tidak Baik
8	0.133	Tidak Baik	0.750	Mudah	B	Tidak Baik
9	0.000	Tidak Baik	1.000	Mudah	ACDE	Tidak Baik
10	-0.109	Tidak Baik	0.938	Mudah	AD	Tidak Baik
11	0.387	Baik	0.750	Mudah	-	Cukup Baik
12	-0.154	Tidak Baik	0.938	Mudah	ABE	Tidak Baik
13	0.120	Tidak Baik	0.125	Sulit	-	Tidak Baik
14	0.058	Tidak Baik	0.719	Mudah	-	Tidak Baik
14	0.058	Tidak Baik	0.719	Mudah	-	Tidak Baik
15	0.249	Cukup Baik	0.656	Sedang	-	Baik
16	-0.035	Tidak Baik	0.625	Sedang	BC	Tidak Baik
17	0.332	Baik	0.469	Sedang	DE	Revisi Pengecoh
18	0.258	Cukup Baik	0.906	Mudah	BE	Revisi Pengecoh
19	-0.176	Tidak Baik	0.281	Sulit	-	Tidak Baik
20	-0.214	Tidak Baik	0.375	Sedang	-	Tidak Baik
21	0.020	Tidak Baik	0.906	Mudah	BCE	Tidak Baik
22	-0.057	Tidak Baik	0.313	Sedang	-	Tidak Baik
23	-0.094	Tidak Baik	0.906	Mudah	BD	Tidak Baik
24	0.371	Baik	0.531	Sedang	C	Revisi Pengecoh
25	0.308	Baik	0.625	Sedang	E	Revisi Pengecoh
26	0.160	Tidak Baik	0.344	Sedang	CD	Tidak Baik
27	0.328	Baik	0.656	Sedang	B	Revisi Pengecoh
28	-0.260	Tidak Baik	0.813	Mudah	E	Tidak Baik
29	0.076	Tidak Baik	0.938	Mudah	AE	Tidak Baik
30	0.079	Tidak Baik	0.750	Mudah	CDE	Tidak Baik

## SEBARAN JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : PEMROGRAMAN WEB  
**Kelas/Program** : X MULTIMEDIA 1  
**Tanggal Tes** : 29 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No Butir	Persentase Jawaban						Jumlah
	A	B	C	D	E	Lainnya	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	25.0	53.1*	9.4	9.4	3.1	0.0	100.0
2	68.8*	21.9	9.4	0.0	0.0	0.0	100.0
3	87.5*	0.0	9.4	0.0	3.1	0.0	100.0
4	6.3	31.3*	50.0	12.5	0.0	0.0	100.0
5	18.8	31.3	28.1*	12.5	9.4	0.0	100.0
6	65.6	3.1	6.3	18.8*	6.3	0.0	100.0
7	0.0	0.0	0.0	43.8	56.3*	0.0	100.0
8	9.4	0.0	75*	3.1	12.5	0.0	100.0
9	0.0	100*	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
10	0.0	3.1	3.1	0.0	93.8*	0.0	100.0
11	9.4	75*	6.3	6.3	3.1	0.0	100.0
12	0.0	0.0	93.8*	6.3	0.0	0.0	100.0
13	12.5*	53.1	6.3	12.5	15.6	0.0	100.0
14	3.1	12.5	71.9*	9.4	3.1	0.0	100.0
15	65.6*	6.3	18.8	3.1	6.3	0.0	100.0
16	62.5*	0.0	0.0	3.1	34.4	0.0	100.0
17	3.1	50.0	46.9*	0.0	0.0	0.0	100.0
18	3.1	0.0	90.6*	6.3	0.0	0.0	100.0
19	34.4	21.9	9.4	28.1*	6.3	0.0	100.0
20	40.6	9.4	37.5*	9.4	3.1	0.0	100.0
21	9.4	0.0	0.0	90.6*	0.0	0.0	100.0
22	46.9	31.3*	6.3	12.5	3.1	0.0	100.0
23	90.6*	0.0	3.1	0.0	6.3	0.0	100.0
24	53.1*	9.4	0.0	3.1	34.4	0.0	100.0
25	3.1	31.3	62.5*	3.1	0.0	0.0	100.0
26	34.4*	62.5	0.0	0.0	3.1	0.0	100.0
27	25.0	0.0	6.3	3.1	65.6*	0.0	100.0
28	12.5	81.3*	3.1	3.1	0.0	0.0	100.0
29	0.0	3.1	93.8*	3.1	0.0	0.0	100.0
30	75*	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

## MATERI REMEDIAL INDIVIDUAL DAN KLASIKAL

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : PEMROGRAMAN WEB  
**Kelas/Program** : X MULTIMEDIA 1  
**Tanggal Tes** : 29 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No	NAMA PESERTA	L/P	MATERI REMIDIAL
( )	(2)	( )	(4)
1	Adi Nur Cahya	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; sejarah web; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; menampilkan gambar pada HTML;
2	Ahmad Ulinnuha	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; struktur teks dalam HTML; heading dalam HTML; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML;
3	Anastasia Febriana S	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; pengertian HTML; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; heading dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; penggunaan tag italic pada HTML; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML;
4	Anggi Septian Andriyano	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
5	Awang fikri Oktaviari	L	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; penulisan ordered list pada HTML; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; menampilkan gambar pada HTML;
6	Bagas Nour Dwiyanto	L	pengertian HTML; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; penggunaan tag italic pada HTML; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML;
7	Danti Fajar Pratiwi	P	pengertian HTML; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; heading dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penulisan link pada HTML;
8	Dwi Marwanto	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
9	Eni Yulianti	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; perkembangan html; pengenalan browser; sejarah web; heading dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML;
10	Ernawati	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; kode warna pada HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list;

11	Ervin Nur Jannah	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; sejarah web; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML;
12	Fatihah	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; perkembangan html; kode warna pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pda HTML; penulisan tabel pada HTML;
13	Fulki Nur Safa'a	P	alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; heading dalam HTML; tipe unordered list; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pda HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML;
14	Hermin Nur Solikhah	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; penulisan ordered list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML;
15	Irvan Febriyanto	L	Tidak Ada
16	Isnain Nur Hanafi	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML;
17	Kiky Desy Ardina	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; pengertian HTML; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pda HTML; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; menampilkan gambar pada HTML;
18	Lulu Khulaida	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pda HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML;
19	Maritha Sulatri	P	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; sejarah web; tag awal html; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; struktur teks dalam HTML; heading dalam HTML; data berurutan/ordered list; penulisan list pda HTML; penulisan tabel pada HTML;
20	M. Aldi Yahya	L	Tidak Ada
21	M. Iqbal Putu Cipta S	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML;
22	Mutiara Alifia R	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; tag awal html; kode warna pada HTML; heading dalam HTML; tipe unordered list; tipe unordered list; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML;
23	Rahmat Ardiyanto	L	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; heading dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; penulisan ordered list pada HTML; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML;
24	Rizal Aziz Pradana	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; kode warna pada HTML; heading dalam HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML;

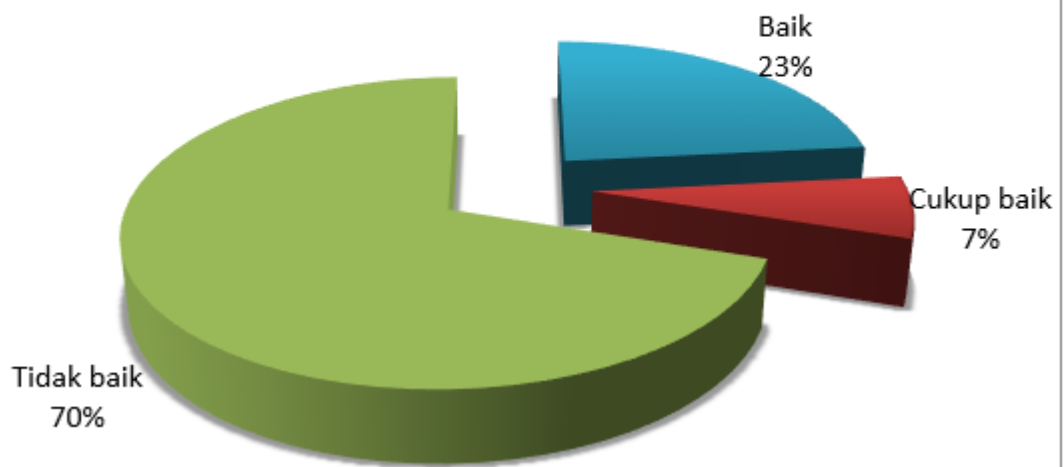
25	Rizki Kurniawati	P	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; heading dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
26	Salvia Nur Pradini	P	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; sejarah web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; heading dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML;
27	Thoyib Fahrizal	L	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; sejarah web; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; data berurutan/ordered list; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; menampilkan gambar pada HTML;
28	Veronica Yogi W	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; sejarah web; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; struktur teks dalam HTML; heading dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; data berurutan/ordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML;
29	Vicky Hemansyah	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan tag italic pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penulisan link pada HTML;
30	Wahidah Al Husna	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; kode warna pada HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; menampilkan gambar pada HTML;
31	Widya Kustiya Putri	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; sejarah web; struktur teks dalam HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; data berurutan/ordered list; penulisan tabel pada HTML;
32	Yanuari	L	Tidak Ada

Daya Beda Soal

Tingkat Kesulitan Soal

Kualitas Soal

### Daya Beda Soal

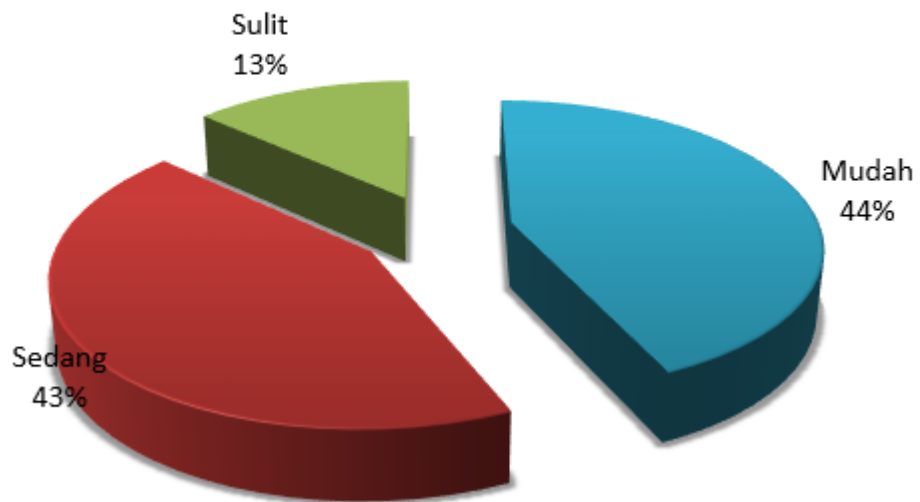


Daya Beda Soal

Tingkat Kesulitan Soal

Kualitas Soal

### Tingkat Kesulitan Soal



Analisis Penilaian Kelas X MM2

AnBuso		
Versi 7.1 © 2011-2016 by Ali Muhson		Panduan
Input Data	Data dan Nilai	Hasil Analisis Soal
Identitas Jawaban	Objektif Isian Essay Nilai	Objektif Sebaran Isian Essay
Remedial	Grafik	
Materi Kelompok	Soal Peserta	
(Hanya diperkenankan mengisi data atau menghapus tetapi tidak boleh memindah isi data atau menggunakan fasilitas Cut Paste)		
Identitas umum	Jumlah dan bobot soal	Soal objektif
Satuan Pendidikan	SMK NEGERI 1 BANTUL	OK
Mata Pelajaran	PEMROGRAMAN WEB	OK
Kelas/Program	X MULTIMEDIA 2	OK
Nama Tes		Belum Diisi
Pokok Bahasan/Sub		Belum Diisi
Nama Guru	ANDRIYANI S.Kom	OK
NIP	198006072009032008	OK
Semester	GASAL	OK
Tahun Pelajaran	2016/2017	OK
Tanggal Tes	29 AGUSTUS 2016	OK
Tanggal Dineriksa	31 AGUSTUS 2016	OK
Nama Kepala Sekolah	Ir. RETNO YUNIAR DWI ARYANI	OK
NIP Kepala Sekolah	196106221993032005	OK
Tempat Laporan	BANTUL	OK
Tanggal Laporan	15 SEPTEMBER 2016	OK
Skala Penilaian (4, 10 atau 100)	10	OK
Nilai KKM	7.5	OK
Jumlah dan Bobot Soal		
Jumlah soal pilihan ganda (Max 50)	30	OK
Jumlah soal isian singkat (Max 20)		Belum Diisi
Jumlah soal essay (Max 10)		Belum Diisi
Bobot soal pilihan ganda	100%	OK
Bobot soal isian singkat		Tidak perlu diisi
Bobot soal essay		Tidak perlu diisi
Data Soal Pilihan Ganda dan Isian Singkat		
Jumlah Alternatif Jawaban (Max 5)	5	OK
Skor Benar tiap Butir Soal	1	OK
Skor Salah tiap butir soal	0	OK
Kunci Jawaban (Max 50 soal)	BAABCDECBEBCACAACDCDBAACAEBCA	OK
Kemampuan yang Diukur untuk Soal Pilihan Ganda		
Soal Nomor 1	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama	OK
Soal Nomor 2	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua	OK
Soal Nomor 3	pengertian HTML	OK
Soal Nomor 4	perkembangan html	OK
Soal Nomor 5	alur pengembangan aplikasi web	OK
Soal Nomor 6	alur pengembangan aplikasi web	OK
Soal Nomor 7	pengenalan browser	OK
Soal Nomor 8	sejarah web	OK
Soal Nomor 9	software untuk membuat HTML	OK
Soal Nomor 10	tag awal html	OK
Soal Nomor 11	struktur dasar HTML	OK
Soal Nomor 12	struktur dasar HTML	OK
Soal Nomor 13	kode warna pada HTML	OK
Soal Nomor 14	struktur teks dalam HTML	OK

Soal Nomor 15	struktur teks dalam HTML	OK
Soal Nomor 16	heading dalam HTML	OK
Soal Nomor 17	penggunaan subscript pada HTML	OK
Soal Nomor 18	penggunaan tag italic pada HTML	OK
Soal Nomor 19	tipe unordered list	OK
Soal Nomor 20	data berurutan/ordered list	OK
Soal Nomor 21	penulisan ordered list pada HTML	OK
Soal Nomor 22	tipe unordered list	OK
Soal Nomor 23	tipe unordered list	OK
Soal Nomor 24	penulisan list pada HTML	OK
Soal Nomor 25	penulisan tabel pada HTML	OK
Soal Nomor 26	penulisan tabel pada HTML	OK
Soal Nomor 27	penggunaan colspan pada tabel di HTML	OK
Soal Nomor 28	penggunaan colspan dan rowspan pada HTML	OK
Soal Nomor 29	penulisan link pada HTML	OK
Soal Nomor 30	menampilkan gambar pada HTML	OK

### Identitas dan Jawaban Siswa

(Hanya diperkenankan mengisi data atau menghapus tetapi tidak boleh memindah isi data atau menggunakan fasilitas Cut Paste)

Menu Utama    Objektif    Isian    Essay

No	Nama	Jenis Kelamin	Jawaban Siswa Soal Pilihan Ganda																																
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
1	Ahmad Asyrofut Taufiq	L	B	A	A	B	C	D	E	C	B	E	B	C	A	C	A	A	B	C	B	A	A	D	A	A	B	A	E	B	C	A			
2	Anisa Diah Rahmawati	P	B	A	A	B	B	A	E	C	B	E	B	C	E	C	B	A	C	C	A	A	D	C	A	A	C	B	C	B	C	B			
3	Arief Prasajo	L	B	A	A	B	E	A	E	A	B	E	B	C	A	C	A	A	B	C	A	A	A	D	B	A	B	A	E	B	C	A			
4	Arizal Tri Harsono	L	B	A	D	A	A	A	D	C	B	E	B	C	A	C	A	A	B	C	A	A	C	D	C	E	A	C	A	E	B	B	B		
5	August Andre Hermanto	L	B	A	A	C	B	A	E	C	B	E	B	C	E	C	B	A	C	C	A	A	D	C	A	E	C	B	C	B	C	C			
6	Azizah Nur aini	P	B	A	A	C	E	D	D	E	B	E	A	C	A	C	B	A	C	C	A	A	D	C	A	E	C	B	C	B	D	C			
7	Bagas Adi Saputra	L	B	A	A	B	E	A	E	A	B	E	B	C	A	C	A	A	B	C	A	A	A	D	A	A	B	A	E	B	C	A			
8	Burhan Maulana Tanjung	L	B	A	A	B	C	A	E	C	B	E	B	C	A	C	C	A	B	C	B	A	A	D	A	A	B	A	E	B	C	A			
9	Devangie Putri N. T. S	P	B	A	A	C	E	D	D	E	B	E	A	C	A	C	B	A	B	C	A	A	D	C	A	E	C	A	C	B	D	C			
10	Dewi Nuraini	P	B	D	C	B	B	A	E	C	B	E	B	C	E	C	B	A	C	C	B	A	D	C	A	A	C	A	E	B	C	B			
11	Fattur Rozzaq S. Y	L	B	A	B	C	C	C	E	C	B	E	B	C	B	C	A	A	C	C	C	C	D	C	A	C	C	A	E	B	C	A			
12	Harppy Eko Prabowo	L	B	A	A	B	C	D	E	C	D	E	B	C	A	A	A	E	C	C	B	A	D	D	A	E	C	A	E	A	C	A			
13	Hesi Suganda	L	B	B	A	A	C	D	E	C	B	E	B	C	A	C	B	A	B	C	C	A	B	B	A	A	B	B	E	B	C	B			
14	Hilal Wahyu Setyadi	L	A	B	A	A	E	A	E	C	B	E	B	C	A	B	A	C	C	C	A	A	D	D	C	E	C	B	C	A	D	C			
15	Ichsan Adzim S. N	L	B	A	A	B	C	A	E	C	B	E	B	C	A	A	A	E	C	C	B	A	D	D	B	E	C	A	E	A	C	A			
16	Iqbal Alfu Salam	L	B	A	D	B	C	A	E	C	B	E	B	C	A	C	A	A	B	C	A	A	D	A	A	A	C	A	E	B	C	A			
17	Khannah Maghfuroh	P	B	D	A	B	B	A	E	C	B	E	B	C	E	C	B	A	C	C	D	A	D	C	A	A	C	B	E	B	C	B			
18	Luthfi Adi Setiawan	L	A	B	A	C	C	D	D	E	B	E	B	C	A	C	B	A	B	C	A	A	D	D	C	E	C	B	C	A	D	C			
19	Maulana Rifai	L	D	B	A	B	C	D	E	C	B	E	B	C	A	C	B	A	B	C	B	A	C	D	A	A	B	B	C	B	C	A			
20	Mellyana Safitri	P	D	C	A	B	E	A	D	C	B	E	A	C	A	D	D	A	B	D	A	A	D	B	D	E	C	D	A	D	C	B			
21	M. Afif Fahrurrozi	L	A	B	A	C	C	D	D	E	B	E	B	C	A	C	B	A	B	C	A	A	D	C	A	E	C	A	C	A	A	C			
22	M. Al Farizi	L	A	B	A	C	C	D	D	E	B	E	B	C	A	C	B	A	C	C	A	A	D	D	C	E	C	B	C	A	C	C			
23	M. Rohadi	L	A	B	A	C	C	D	D	E	B	E	B	C	A	C	B	A	C	C	A	A	D	D	C	E	C	B	C	A	D	C			
24	Neni Sumarni	P	B	B	C	B	B	A	E	C	B	E	B	C	C	C	B	A	B	C	B	A	D	C	A	A	C	B	E	B	C	B			
25	Rahmat Nur Cahyo	L	B	A	D	B	C	B	D	C	B	E	B	C	E	C	B	A	B	C	A	A	D	D	E	A	C	B	E	B	C	B			
26	Rama Dhani	L	A	A	A	B	D	A	E	A	B	E	A	C	A	C	A	A	B	C	A	A	D	A	A	A	C	A	E	B	C	A			
27	Rifai Taufiq	L	A	B	A	B	C	B	D	C	B	E	B	C	A	C	E	A	B	C	A	A	D	D	E	A	B	A	C	B	A	B			
28	Titis Maurizka Putri	P	B	A	A	C	E	D	D	E	B	E	A	C	A	C	B	A	B	C	A	A	D	C	A	E	C	B	C	B	D	C			
29	Tri Handayani	P	B	A	D	A	E	A	E	E	B	E	A	C	A	A	B	A	C	C	A	C	D	C	A	E	C	B	B	D	C				
30	Wahyu Kurniawan	L	B	A	A	C	B	A	E	C	B	E	B	C	E	C	B	A	C	C	A	A	D	C	A	E	C	B	C	B	C	C			
31	Welly Setyo P.	L	B	A	D	C	C	D	E	E	B	E	B	C	A	C	B	A	B	C	A	A	D	C	A	E	C	B	B	D	C				
32	Yunia Hanna Aryani	P	B	A	A	C	E	D	D	E	B	E	A	C	B	C	B	A	C	C	A	A	D	C	A	E	C	B	B	B	C	C			

## HASIL ANALISIS SOAL PILIHAN GANDA

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : PEMROGRAMAN WEB  
**Kelas/Program** : X MULTIMEDIA 2  
**Tanggal Tes** : 29 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	0.437	Baik	0.719	Mudah	CE	Revisi Pengecoh
2	0.326	Baik	0.625	Sedang	E	Revisi Pengecoh
3	-0.298	Tidak Baik	0.750	Mudah	E	Tidak Baik
4	0.407	Baik	0.500	Sedang	DE	Revisi Pengecoh
5	0.053	Tidak Baik	0.469	Sedang	-	Tidak Baik
6	-0.407	Tidak Baik	0.406	Sedang	E	Tidak Baik
7	0.558	Baik	0.625	Sedang	ABC	Revisi Pengecoh
8	0.298	Cukup Baik	0.594	Sedang	BD	Revisi Pengecoh
9	-0.264	Tidak Baik	0.969	Mudah	ACE	Tidak Baik
10	0.000	Tidak Baik	1.000	Mudah	ABCD	Tidak Baik
11	0.259	Cukup Baik	0.781	Mudah	CDE	Revisi Pengecoh
12	0.000	Tidak Baik	1.000	Mudah	ABDE	Tidak Baik
13	-0.293	Tidak Baik	0.719	Mudah	D	Tidak Baik
14	0.097	Tidak Baik	0.844	Mudah	E	Tidak Baik
15	0.439	Baik	0.313	Sedang	-	Baik
16	-0.140	Tidak Baik	0.906	Mudah	BD	Tidak Baik
17	-0.211	Tidak Baik	0.438	Sedang	ADE	Tidak Baik
18	0.293	Cukup Baik	0.969	Mudah	ABE	Revisi Pengecoh
19	0.105	Tidak Baik	0.031	Sulit	E	Tidak Baik
20	-0.006	Tidak Baik	0.094	Sulit	BDE	Tidak Baik
21	-0.514	Tidak Baik	0.813	Mudah	E	Tidak Baik
22	-0.243	Tidak Baik	0.063	Sulit	E	Tidak Baik
23	0.301	Baik	0.688	Sedang	-	Baik
24	0.457	Baik	0.469	Sedang	BD	Revisi Pengecoh
25	-0.453	Tidak Baik	0.781	Mudah	ADE	Tidak Baik
26	0.431	Baik	0.406	Sedang	CE	Revisi Pengecoh
27	0.717	Baik	0.469	Sedang	D	Revisi Pengecoh
28	0.336	Baik	0.750	Mudah	CE	Revisi Pengecoh
29	0.523	Baik	0.656	Sedang	E	Revisi Pengecoh
30	0.663	Baik	0.313	Sedang	DE	Revisi Pengecoh

## SEBARAN JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : PEMROGRAMAN WEB  
**Kelas/Program** : X MULTIMEDIA 2  
**Tanggal Tes** : 29 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No Butir	Persentase Jawaban						Jumlah
	A	B	C	D	E	Lainnya	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	21.9	71.9*	0.0	6.3	0.0	0.0	100.0
2	62.5*	28.1	3.1	6.3	0.0	0.0	100.0
3	75*	3.1	6.3	15.6	0.0	0.0	100.0
4	12.5	50*	37.5	0.0	0.0	0.0	100.0
5	3.1	18.8	46.9*	3.1	28.1	0.0	100.0
6	50.0	6.3	3.1	40.6*	0.0	0.0	100.0
7	0.0	0.0	0.0	37.5	62.5*	0.0	100.0
8	9.4	0.0	59.4*	0.0	31.3	0.0	100.0
9	0.0	96.9*	0.0	3.1	0.0	0.0	100.0
10	0.0	0.0	0.0	0.0	100*	0.0	100.0
11	21.9	78.1*	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
12	0.0	0.0	100*	0.0	0.0	0.0	100.0
13	71.9*	6.3	3.1	0.0	18.8	0.0	100.0
14	9.4	3.1	84.4*	3.1	0.0	0.0	100.0
15	31.3*	59.4	3.1	3.1	3.1	0.0	100.0
16	90.6*	0.0	3.1	0.0	6.3	0.0	100.0
17	0.0	56.3	43.8*	0.0	0.0	0.0	100.0
18	0.0	0.0	96.9*	3.1	0.0	0.0	100.0
19	68.8	21.9	6.3	3.1*	0.0	0.0	100.0
20	90.6	0.0	9.4*	0.0	0.0	0.0	100.0
21	12.5	3.1	3.1	81.3*	0.0	0.0	100.0
22	6.3	6.3*	46.9	40.6	0.0	0.0	100.0
23	68.8*	6.3	12.5	3.1	9.4	0.0	100.0
24	46.9*	0.0	3.1	0.0	50.0	0.0	100.0
25	0.0	21.9	78.1*	0.0	0.0	0.0	100.0
26	40.6*	56.3	0.0	3.1	0.0	0.0	100.0
27	3.1	9.4	40.6	0.0	46.9*	0.0	100.0
28	21.9	75*	0.0	3.1	0.0	0.0	100.0
29	6.3	3.1	65.6*	25.0	0.0	0.0	100.0
30	31.3*	28.1	40.6	0.0	0.0	0.0	100.0
31	-	-	-	-	-	-	-

## MATERI REMEDIAL INDIVIDUAL DAN KLASIKAL

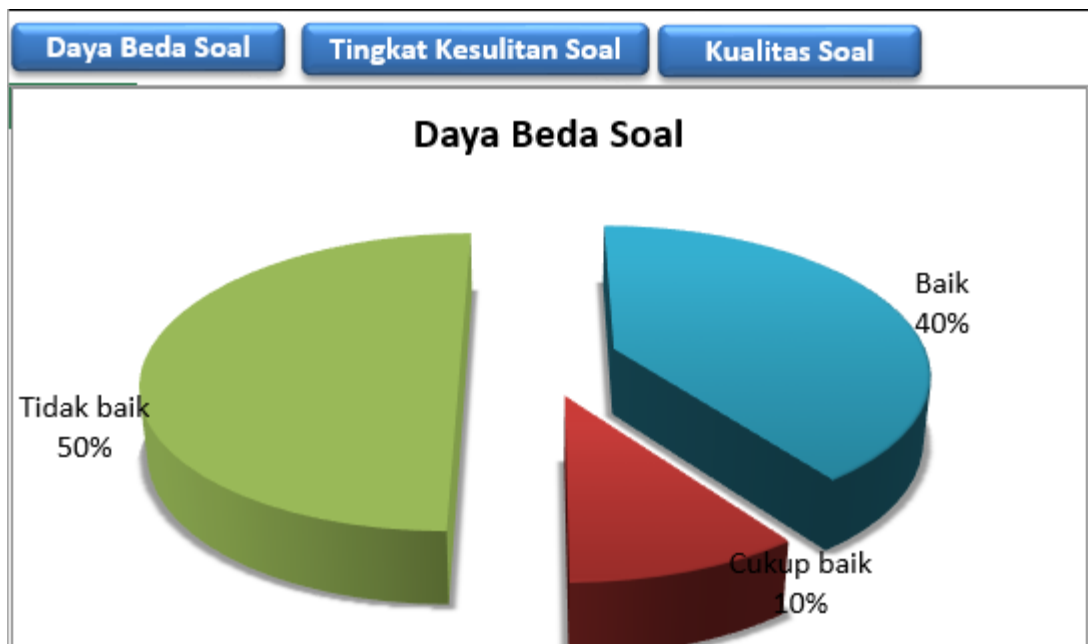
**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : PEMROGRAMAN WEB  
**Kelas/Program** : X MULTIMEDIA 2  
**Tanggal Tes** : 29 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No	NAMA PESERTA	L/P	MATERI REMIDIAL
( 1 )	( 2 )	( 3 )	( 4 )
1	Ahmad Asyrofut Taufiq	L	Tidak Ada
2	Anisa Diah Rahmawati	P	alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; menampilkan gambar pada HTML;
3	Arief Prasajo	L	alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; sejarah web; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; penulisan ordered list pada HTML; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML;
4	Arizal Tri Harsono	L	pengertian HTML; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
5	August Andre Hermanto	L	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; menampilkan gambar pada HTML;
6	Azizah Nur aini	P	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; sejarah web; struktur dasar HTML; struktur teks dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
7	Bagas Adi Saputra	L	alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; sejarah web; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; penulisan ordered list pada HTML; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML;
8	Burhan Maulana Tanjung	L	alur pengembangan aplikasi web; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; penulisan ordered list pada HTML; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML;
9	Devangie Putri N. T. S	P	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; sejarah web; struktur dasar HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;

10	Dewi Nuraini	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; pengertian HTML; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
11	Fatur Rozzaq S. Y	L	Tidak Ada
12	Harppy Eko Prabowo	L	software untuk membuat HTML; struktur teks dalam HTML; heading dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML;
13	Hesi Suganda	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; perkembangan html; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; penulisan ordered list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
14	Hilal Wahyu Setyadi	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; struktur teks dalam HTML; heading dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
15	Ichsan Adzim S. N	L	alur pengembangan aplikasi web; struktur teks dalam HTML; heading dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML;
16	Iqbal Alfu Salam	L	Tidak Ada
17	Khannah Maghfuroh	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
18	Luthfi Adi Setiawan	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; perkembangan html; pengenalan browser; sejarah web; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
19	Maulana Rifai	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; penulisan ordered list pada HTML; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML;
20	Mellyana Saftri	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; struktur dasar HTML; struktur teks dalam HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; penggunaan tag italic pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
21	M. Afif Fahrurazi	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; perkembangan html; pengenalan browser; sejarah web; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;

22	M. Al Farizi	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; perkembangan html; pengenalan browser; sejarah web; struktur teks dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
23	M. Rohadi	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; perkembangan html; pengenalan browser; sejarah web; struktur teks dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penggunaan colspan dan rowspan pada HTML; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
24	Neni Sumarni	P	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; pengertian HTML; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
25	Rahmat Nur Cahyo	L	pengertian HTML; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
26	Rama Dhani	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; sejarah web; struktur dasar HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list;
27	Rifai Taufiq	L	profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok pertama; profesi dalam bidang teknologi informasi kelompok kedua; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
28	Titis Maurizka Putri	P	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; sejarah web; struktur dasar HTML; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
29	Tri Handayani	P	pengertian HTML; perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; sejarah web; struktur dasar HTML; struktur teks dalam HTML; struktur teks dalam HTML; tipe unordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
30	Wahyu Kurniawan	L	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; alur pengembangan aplikasi web; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pada HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; menampilkan gambar pada HTML;

31	Welly Setyo P.	L	pengertian HTML; perkembangan html; sejarah web; struktur teks dalam HTML; penggunaan subscript pada HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pda HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; penulisan link pada HTML; menampilkan gambar pada HTML;
32	Yunia Hanna Aryani	P	perkembangan html; alur pengembangan aplikasi web; pengenalan browser; sejarah web; struktur dasar HTML; kode warna pada HTML; struktur teks dalam HTML; tipe unordered list; data berurutan/ordered list; tipe unordered list; penulisan list pda HTML; penulisan tabel pada HTML; penggunaan colspan pada tabel di HTML; menampilkan gambar pada HTML;



# AnBuso

Versi 7.1 © 2011-2016 by Ali Muhson Panduan

<b>Input Data</b>	<b>Data dan Nilai</b>	<b>Hasil Analisis Soal</b>	<b>Remedial</b>	<b>Grafik</b>
Identitas Jawaban	Objektif Isian Essay Nilai	Objektif Sebaran Isian Essay	Materi Kelompok	Soal Peserta

(Hanya diperkenankan mengisi data atau menghapus tetapi tidak boleh memindah isi data atau menggunakan fasilitas Cut Paste)

Identitas umum	Jumlah dan bobot soal	Soal objektif	Soal Isian Singkat	Soal Essay
----------------	-----------------------	---------------	--------------------	------------

Keterangan	Kolom Pengisian	Validasi
Satuan Pendidikan	SMK NEGERI 1 BANTUL	OK
Mata Pelajaran	TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI	OK
Kelas/Program	XI MULTIMEDIA 1	OK
Nama Tes		Belum Diisi
Pokok Bahasan/Sub		Belum Diisi
Nama Guru	ANDRIYANI S.Kom	OK
NIP	198006072009032008	OK
Semester	GASAL	OK
Tahun Pelajaran	2016/2017	OK
Tanggal Tes	24 AGUSTUS 2016	OK
Tanggal Diperiksa	26 AGUSTUS 2016	OK
Nama Kepala Sekolah	Ir. RETNO YUNIAR DWI ARYANI	OK
NIP Kepala Sekolah	196106221993032005	OK
Tempat Laporan	BANTUL	OK
Tanggal Laporan	15 SEPTEMBER 2016	OK
Skala Penilaian (4, 10 atau 100)	100	OK
Nilai KKM	75	OK

Jumlah dan Bobot Soal		
Jumlah soal pilihan ganda (Max 50)	20	OK
Jumlah soal isian singkat (Max 20)		Belum Diisi
Jumlah soal essay (Max 10)	5	OK
Jumlah soal essay (Max 10)	5	OK
Bobot soal pilihan ganda	20%	OK
Bobot soal isian singkat		Tidak perlu diisi
Bobot soal essay	80%	OK

Data Soal Pilihan Ganda dan Isian Singkat		
Jumlah Alternatif Jawaban (Max 5)	5	OK
Skor Benar tiap Butir Soal	1	OK
Skor Salah tiap butir soal	0	OK
Kunci Jawaban (Max 50 soal)	ABEBBEBAAAEBABCCDABD	OK

Kemampuan yang Diukur untuk Soal Pilihan Ganda		
Soal Nomor 1	pengenalan animasi	OK
Soal Nomor 2	pengertian animasi	OK
Soal Nomor 3	pengenalan software animasi	OK
Soal Nomor 4	pengertian animasi stop motion	OK
Soal Nomor 5	sejarah animasi stop motion	OK
Soal Nomor 6	jenis-jenis animasi stop motion	OK
Soal Nomor 7	mengidentifikasi animasi stop motion	OK
Soal Nomor 8	cara kerja stop motion	OK
Soal Nomor 9	langkah-langkah animasi stop motion	OK
Soal Nomor 10	gambar latar pada animasi tradisional	OK
Soal Nomor 11	jenis-jenis animasi tradisional	OK
Soal Nomor 12	sebutan untuk animasi tradisional	OK
Soal Nomor 12	sebutan untuk animasi tradisional	OK
Soal Nomor 13	cara pembuatan animasi tradisional	OK
Soal Nomor 14	penertian animasi komputer	OK
Soal Nomor 15	proses pembuatan animasi komputer	OK
Soal Nomor 16	mengidentifikasi animasi komputer	OK
Soal Nomor 17	mengidentifikasi teknik animasi	OK
Soal Nomor 18	teknik animasi frame	OK
Soal Nomor 19	teknik animasi morphing	OK
Soal Nomor 20	kelebihan dan kekurangan animasi komputer	OK

Data Soal Essay		
Skor Maksimal Soal Nomor 1	15	OK
Skor Maksimal Soal Nomor 2	15	OK
Skor Maksimal Soal Nomor 3	10	OK
Skor Maksimal Soal Nomor 4	20	OK
Skor Maksimal Soal Nomor 5	20	OK

Kemampuan yang Diukur untuk Soal Essay		
Soal Nomor 1	penertian animasi komputer	OK
Soal Nomor 2	memahami kekurangan dan kelebihan animasi	OK
Soal Nomor 3	memahami perbedaan animasi 2D dan 3D	OK
Soal Nomor 4	memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion	OK
Soal Nomor 5	memahami cara membuat animasi komputer	OK

### Identitas dan Jawaban Siswa

(Hanya diperkenankan mengisi data atau menghapus tetapi **tidak boleh memindah isi data atau menggunakan fasilitas Cut Paste**)

- [Menu Utama](#)
[Objektif](#)
[Isian](#)
[Essay](#)

No	Nama	Jenis Kelamin	Jaw																			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Abdul Rahman Sidiq	L	A	B	E	E	C	E	B	A	A	A	E	B	A	B	B	C	E	B	C	E
2	Adam Febryan	L	A	B	E	B	E	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
3	Adisty Ayu Amalia	P	A	B	E	B	E	E	B	A	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	C
4	Agustina Putri	P	A	B	E	B	D	E	B	A	E	B	A	B	A	B	C	C	D	A	B	D
5	Aprilia Dwi Astuti	P	A	B	E	B	B	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
6	Aris Surjiantoro	L	A	B	E	B	C	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	A	D
7	Ayu Trisna Putri Dewi	P	A	B	E	B	E	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	D	B	D
8	Ayuni Riska Maulinasari	P	A	B	E	B	E	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	C	A	B	D
9	Dian Pertiwi	P	A	B	E	B	B	E	B	A	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
10	Diasta Niki Rahayu	P	A	B	E	B	A	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
11	Dika Bintoro	L	A	B	E	B	A	E	B	A	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
12	Dwi Andini	P	A	B	E	B	B	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	C	A	E	D
13	Dwi Supriyanto	L	A	B	E	B	A	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	C	D
14	Dyah Purwanitasari	P	A	B	E	B	D	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	C	A	B	D
15	Erliana Damayanti	P	A	B	E	B	A	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
16	Evi Yuni Astuti	P	A	B	E	B	E	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
17	Fatkul Mujib	L	A	B	C	B	C	E	B	A	A	A	E	B	A	B	E	C	B	A	B	D
18	Fikri Ivaldi Ihsan	L	A	B	E	B	B	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	D	C	B	D
19	Gilang Ferdinanto	L	A	B	E	B	A	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	C
20	Hafida Rachma Putri	P	A	B	E	B	B	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
21	M. Abdurrahim	L	A	B	E	B	A	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
22	M. Nur Hamid	L	A	B	E	B	B	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	E	C	B	D
23	Noviani Nur Rahmawati	P	A	B	E	B	B	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
24	Nur Hidayah	P	A	B	E	B	A	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
25	Panut Ardiyanto	L	A	B	E	B	B	E	B	A	A	A	E	B	A	B	B	C	C	E	B	D
26	Puput Fitriani	P	A	B	E	B	E	E	B	E	A	A	D	B	A	B	B	C	E	A	B	D
27	Risti Hayu Pangestu	P	A	B	E	B	A	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
28	Rizky Widiatmoko	L	A	B	E	B	C	E	B	C	B	A	E	A	A	B	C	C	D	A	B	D
29	Shendika Candra Wibowo	L	A	B	E	B	E	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
30	Siti Hayu Pangestu	P	A	B	E	B	B	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
31	Tyas Subekti	P	A	B	E	B	E	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
32	Wilianto Besar Arista Gama	L	A	B	E	B	E	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
33	Yuly Setiyani	P	A	B	E	B	B	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	C	A	B	E

## Identitas dan Jawaban Siswa

(Hanya diperkenankan mengisi data atau menghapus tetapi **tidak boleh memindah isi data atau menggunakan fasilitas Cut Paste**)

### Skor Maksimal

Menu Utama

Objektif

Isian

Essay

15

15

10

20

20

No	Nama	Jenis Kelamin	Skor Jawaban S				
			1	2	3	4	5
1	Abdul Rahman Sidiq	L	12.5	10.0	5.0	10.0	10.0
2	Adam Febryan	L	15.0	15.0	10.0	10.0	20.0
3	Adisty Ayu Amalia	P	12.5	12.5	5.0	15.0	20.0
4	Agustina Putri	P	15.0	15.0	10.0	10.0	10.0
5	Aprilia Dwi Astuti	P	15.0	15.0	2.5	20.0	20.0
6	Aris Surjiantoro	L	12.5	12.5	10.0	20.0	2.5
7	Ayu Trisna Putri Dewi	P	15.0	15.0	10.0	20.0	10.0
8	Ayuni Riska Maulinasari	P	2.5	15.0	10.0	20.0	5.0
9	Dian Pertiwi	P	15.0	15.0	10.0	20.0	15.0
10	Diasta Niki Rahayu	P	15.0	15.0	10.0	20.0	20.0
11	Dika Bintoro	L	2.5	15.0	5.0	20.0	10.0
12	Dwi Andini	P	2.5	15.0	10.0	15.0	20.0
13	Dwi Supriyanto	L	15.0	12.5	10.0	20.0	10.0
14	Dyah Purwanitasari	P	12.5	15.0	10.0	15.0	15.0
15	Erliana Damayanti	P	15.0	15.0	10.0	20.0	20.0
16	Evi Yuni Astuti	P	15.0	15.0	10.0	18.0	20.0
17	Fatkhul Mujib	L	12.5	15.0	5.0	10.0	10.0
18	Fikri Ivaldi Ihsan	L	12.5	7.5	10.0	20.0	15.0
19	Gilang Ferdinanto	L	15.0	7.5	10.0	20.0	10.0
20	Hafida Rachma Putri	P	15.0	15.0	5.0	20.0	20.0
21	M. Abdurrahim	L	15.0	10.0	10.0	20.0	20.0
22	M. Nur Hamid	L	10.0	7.5	5.0	20.0	10.0
23	Noviani Nur Rahmawati	P	15.0	15.0	5.0	20.0	20.0
24	Nur Hidayah	P	2.5	15.0	10.0	10.0	5.0
25	Panut Ardiyanto	L	2.5	15.0	10.0	20.0	20.0
26	Puput Fitriani	P	15.0	7.5	10.0	20.0	20.0
27	Risti Hayu Pangestu	P	2.5	15.0	2.5	15.0	20.0
28	Rizky Widiatmoko	L	12.5	5.0	10.0	20.0	5.0
29	Shendika Candra Wibowo	L	15.0	15.0	5.0	18.0	20.0
30	Siti Hayu Pangestu	P	15.0	12.5	7.0	18.0	20.0
31	Tyas Subekti	P	15.0	15.0	10.0	18.0	20.0
32	Wilianto Besar Arista Gama	L	15.0	15.0	10.0	10.0	17.0
33	Yuly Setiyani	P	2.5	12.5	10.0	20.0	5.0

## HASIL ANALISIS SOAL PILIHAN GANDA

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
**Kelas/Program** : XI MULTIMEDIA 1  
**Tanggal Tes** : 24 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	0.000	Tidak Baik	1.000	Mudah	BCDE	Tidak Baik
2	0.000	Tidak Baik	1.000	Mudah	ACDE	Tidak Baik
3	0.096	Tidak Baik	0.970	Mudah	ABD	Tidak Baik
4	0.501	Baik	0.970	Mudah	ACD	Revisi Pengecoh
5	0.142	Tidak Baik	0.303	Sedang	-	Tidak Baik
6	0.000	Tidak Baik	1.000	Mudah	ABCD	Tidak Baik
7	0.000	Tidak Baik	1.000	Mudah	ACDE	Tidak Baik
8	-0.168	Tidak Baik	0.576	Sedang	BD	Tidak Baik
9	-0.087	Tidak Baik	0.818	Mudah	CD	Tidak Baik
10	0.096	Tidak Baik	0.970	Mudah	CDE	Tidak Baik
11	0.244	Cukup Baik	0.939	Mudah	BC	Revisi Pengecoh
12	0.096	Tidak Baik	0.970	Mudah	CDE	Tidak Baik
13	0.000	Tidak Baik	1.000	Mudah	BCDE	Tidak Baik
14	0.000	Tidak Baik	1.000	Mudah	ACDE	Tidak Baik
15	0.481	Baik	0.879	Mudah	AD	Revisi Pengecoh
16	0.000	Tidak Baik	1.000	Mudah	ABDE	Tidak Baik
17	0.160	Tidak Baik	0.727	Mudah	A	Tidak Baik
18	0.024	Tidak Baik	0.848	Mudah	-	Tidak Baik
19	0.167	Tidak Baik	0.879	Mudah	D	Tidak Baik
20	0.096	Tidak Baik	0.879	Mudah	AB	Tidak Baik

## SEBARAN JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
**Kelas/Program** : XI MULTIMEDIA 1  
**Tanggal Tes** : 24 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No Butir	Persentase Jawaban						Jumlah
	A	B	C	D	E	Lainnya	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	100*	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
2	0.0	100*	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

3	0.0	0.0	3.0	0.0	97*	0.0	100.0
4	0.0	97*	0.0	0.0	3.0	0.0	100.0
5	24.2	30.3*	12.1	6.1	27.3	0.0	100.0
6	0.0	0.0	0.0	0.0	100*	0.0	100.0
7	0.0	100*	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
8	57.6*	0.0	3.0	0.0	39.4	0.0	100.0
9	81.8*	15.2	0.0	0.0	3.0	0.0	100.0
10	97*	3.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
11	3.0	0.0	0.0	3.0	93.9*	0.0	100.0
12	3.0	97*	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
13	100*	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
14	0.0	100*	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
15	0.0	9.1	87.9*	0.0	3.0	0.0	100.0
16	0.0	0.0	100*	0.0	0.0	0.0	100.0
17	0.0	3.0	15.2	72.7*	9.1	0.0	100.0
19	3.0	87.9*	6.1	0.0	3.0	0.0	100.0
20	0.0	0.0	6.1	87.9*	6.1	0.0	100.0

## HASIL ANALISIS SOAL ESSAY

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
**Kelas/Program** : XI MULTIMEDIA 1  
**Tanggal Tes** : 24 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Kesimpulan Akhir
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1	0.227	Cukup Baik	0.778	Mudah	Cukup Baik
2	-0.037	Tidak Baik	0.874	Mudah	Tidak Baik
3	-0.099	Tidak Baik	0.824	Mudah	Tidak Baik
4	-0.006	Tidak Baik	0.867	Mudah	Tidak Baik
5	0.298	Cukup Baik	0.734	Mudah	Cukup Baik
6	-	-	-	-	-

## MATERI REMEDIAL INDIVIDUAL DAN KLASIKAL

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
**Kelas/Program** : XI MULTIMEDIA 1  
**Tanggal Tes** : 24 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

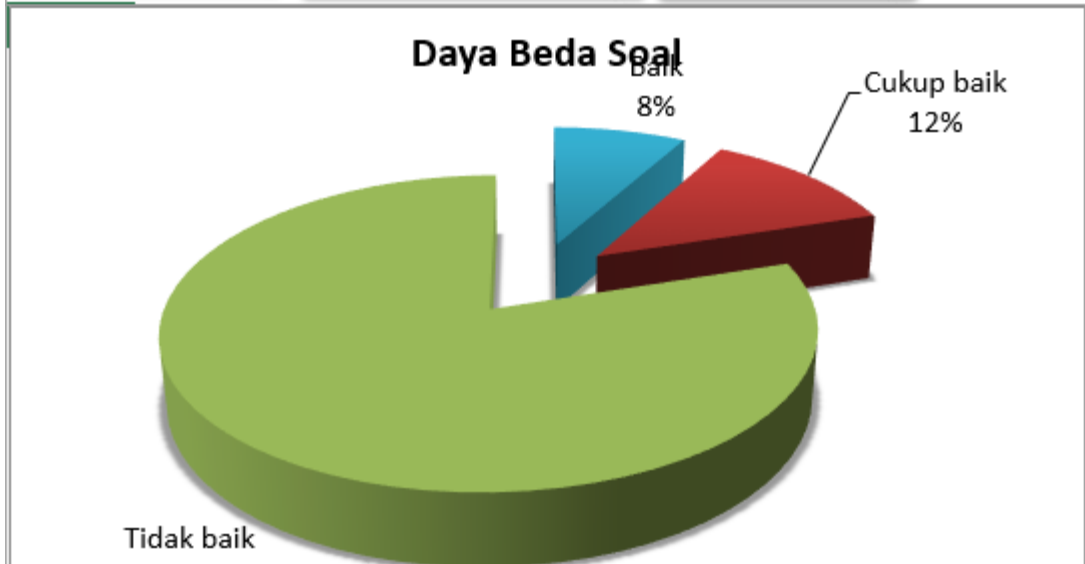
No	NAMA PESERTA	L/P	MATERI REMIDIAL
( )	(2)	( )	(4)

1	Abdul Rahman Sidiq	L	pengertian animasi stop motion; sejarah animasi stop motion; proses pembuatan animasi komputer; mengidentifikasi teknik animasi; teknik animasi frame; teknik animasi morphing; kelebihan dan kekurangan animasi komputer; memahami kekurangan dan kelebihan animasi ; memahami perbedaan animasi 2D dan 3D; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion; memahami cara membuat animasi komputer;
2	Adam Febryan	L	Tidak Ada
3	Adisty Ayu Amalia	P	Tidak Ada
4	Agustina Putri	P	Tidak Ada
5	Aprilia Dwi Astuti	P	Tidak Ada
6	Aris Surjiantoro	L	sejarah animasi stop motion; cara kerja stop motion; teknik animasi morphing; memahami cara membuat animasi komputer;
7	Ayu Trisna Putri Dewi	P	Tidak Ada
8	Ayuni Riska Maulinasari	P	sejarah animasi stop motion; cara kerja stop motion; mengidentifikasi teknik animasi; pengertian animasi komputer; memahami cara membuat animasi komputer;
9	Dian Pertiwi	P	Tidak Ada
10	Diasta Niki Rahayu	P	Tidak Ada
11	Dika Bintoro	L	sejarah animasi stop motion; langkah-langkah animasi stop motion; pengertian animasi komputer; memahami perbedaan animasi 2D dan 3D; memahami cara membuat animasi komputer;
12	Dwi Andini	P	Tidak Ada
13	Dwi Supriyanto	L	Tidak Ada
14	Dyah Purwanitasari	P	Tidak Ada
15	Erliana Damayanti	P	Tidak Ada
16	Evi Yuni Astuti	P	Tidak Ada
17	Fatkul Mujib	L	pengenalan software animasi; sejarah animasi stop motion; proses pembuatan animasi komputer; mengidentifikasi teknik animasi; memahami perbedaan animasi 2D dan 3D; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion; memahami cara membuat animasi komputer;
18	Fikri Ivaldi Ihsan	L	Tidak Ada
19	Gilang Ferdinanto	L	Tidak Ada
20	Hafida Rachma Putri	P	Tidak Ada
21	M. Abdurrahim	L	Tidak Ada
22	M. Nur Hamid	L	mengidentifikasi teknik animasi; teknik animasi frame; pengertian animasi komputer; memahami kekurangan dan kelebihan animasi ; memahami perbedaan animasi 2D dan 3D; memahami cara membuat animasi komputer;
23	Noviani Nur Rahmawati	P	Tidak Ada
24	Nur Hidayah	P	sejarah animasi stop motion; cara kerja stop motion; langkah-langkah animasi stop motion; pengertian animasi komputer; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion; memahami cara membuat animasi komputer;
25	Panut Ardiyanto	L	Tidak Ada
26	Puput Fitriani	P	Tidak Ada
27	Risti Hayu Pangestu	P	sejarah animasi stop motion; cara kerja stop motion; pengertian animasi komputer; memahami perbedaan animasi 2D dan 3D; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion;
28	Rizky Widiatmoko	L	sejarah animasi stop motion; cara kerja stop motion; langkah-langkah animasi stop motion; sebutan untuk animasi tradisional; memahami kekurangan dan kelebihan animasi ; memahami cara membuat animasi komputer;
29	Shendika Candra Wibowo	L	Tidak Ada
30	Siti Hayu Pangestu	P	Tidak Ada
31	Tyas Subekti	P	Tidak Ada
32	Willianto Besar Arista Gama	L	Tidak Ada
33	Yuly Setiyani	P	mengidentifikasi teknik animasi; kelebihan dan kekurangan animasi komputer; pengertian animasi komputer; memahami cara membuat animasi komputer;

Daya Beda Soal

Tingkat Kesulitan Soal

Kualitas Soal



Daya Beda Soal

Tingkat Kesulitan Soal

Kualitas Soal



Daya Beda Soal

Tingkat Kesulitan Soal

Kualitas Soal



<b>AnBuso</b>		
Versi 7.1 © 2011-2016 by Ali Muhson		Panduan
Input Data	Data dan Nilai	Hasil Analisis Soal
Identitas    Jawaban	Objektif    Isian    Essay    Nilai	Objektif    Sebaran    Isian    Essay
		Remedial
		Materi    Kelompok
		Grafik
		Soal    Peserta
(Hanya diperkenankan mengisi data atau menghapus tetapi tidak boleh memindah isi data atau menggunakan fasilitas Cut Paste)		
Identitas umum	Jumlah dan bobot soal	Soal objektif
		Soal Isian Singkat
		Soal Essay
Satuan Pendidikan	SMK NEGERI 1 BANTUL	OK
Mata Pelajaran	TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI	OK
Kelas/Program	XI MULTIMEDIA 2	OK
Nama Tes		Belum Diisi
Pokok Bahasan/Sub		Belum Diisi
Nama Guru	ANDRIYANI S.Kom	OK
NIP	198006072009032008	OK
Semester	GASAL	OK
Tahun Pelajaran	2016/2017	OK
Tanggal Tes	24 AGUSTUS 2016	OK
Tanggal Diperiksa	26 AGUSTUS 2016	OK
Nama Kepala Sekolah	Ir. RETNO YUNIAR DWI ARYANI	OK
NIP	198006072009032008	OK
Semester	GASAL	OK
Tahun Pelajaran	2016/2017	OK
Tanggal Tes	24 AGUSTUS 2016	OK
Tanggal Diperiksa	26 AGUSTUS 2016	OK
Nama Kepala Sekolah	Ir. RETNO YUNIAR DWI ARYANI	OK
NIP Kepala Sekolah	196106221993032005	OK
Tempat Laporan	BANTUL	OK
Tanggal Laporan	15 SEPTEMBER 2016	OK
Skala Penilaian (4, 10 atau 100)	100	OK
Nilai KKM	75	OK
Jumlah dan Bobot Soal		
Jumlah soal pilihan ganda (Max 50)	20	OK
Jumlah soal isian singkat (Max 20)		Belum Diisi
Jumlah soal essay (Max 10)	5	OK
Bobot soal pilihan ganda	20%	OK
Bobot soal isian singkat		Tidak perlu diisi
Bobot soal essay	80%	OK
Data Soal Pilihan Ganda dan Isian Singkat		
Jumlah Alternatif Jawaban (Max 5)	5	OK
Skor Benar tiap Butir Soal	1	OK
Skor Salah tiap butir soal	0	OK
Kunci Jawaban (Max 50 soal)	ABEBBEBAAAEBABCCDABD	OK
Kemampuan yang Diukur untuk Soal Pilihan Ganda		
Soal Nomor 1	pengenalan animasi	OK
Soal Nomor 2	pengertian animasi	OK
Soal Nomor 3	pengenalan software animasi	OK
Soal Nomor 4	pengertian animasi stop motion	OK
Soal Nomor 5	sejarah animasistop motion	OK
Soal Nomor 6	jenis-jenis animasi stop motion	OK
Soal Nomor 7	mengidentifikasi animasi stop motion	OK
Soal Nomor 8	cara kerja stop motion	OK
Soal Nomor 9	langkah-langkah animasi stop motion	OK
Soal Nomor 10	gambar latar pada animasi tradisional	OK
Soal Nomor 11	jenis-jenis animasi tradisional	OK
Soal Nomor 12	sebutan untuk animasi tradisional	OK
Soal Nomor 13	cara pembuatan animasi tradisional	OK
Soal Nomor 14	penertian animasi komputer	OK
Soal Nomor 15	proses pembuatan animasi komputer	OK
Soal Nomor 16	mengidentifikasi animasi komputer	OK
Soal Nomor 17	mengidentifikasi teknik animasi	OK
Soal Nomor 18	teknik animasi frame	OK
Soal Nomor 19	teknik animasi morphing	OK
Soal Nomor 20	kelebihan dan kekurangan animasi komputer	OK

## Data Soal Essay

Skor Maksimal Soal Nomor 1	15	OK
Skor Maksimal Soal Nomor 2	15	OK
Skor Maksimal Soal Nomor 3	10	OK
Skor Maksimal Soal Nomor 4	20	OK
Skor Maksimal Soal Nomor 5	20	OK

## Kemampuan yang Diukur untuk Soal Essay

Soal Nomor 1	penertian animasi komputer	OK
Soal Nomor 2	memahami kekurangan dan kelebihan animasi	OK
Soal Nomor 3	memahami perbedaan animasi 2D dan 3D	OK
Soal Nomor 4	memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion	OK
Soal Nomor 5	memahami cara membuat animasi komputer	OK

## Identitas dan Jawaban Siswa

(Hanya diperkenankan mengisi data atau menghapus tetapi **tidak boleh memindah isi data atau menggunakan fasilitas Cut Paste**)

Menu Utama

Objektif

Isian

Essay

No	Nama	Jenis Kelamin	Jawaban																			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Agung Dharma Putra	L	A	B	C	B	B	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
2	Anindya Amalia	P	A	B	E	B	A	E	B	E	A	A	E	B	C	B	B	C	C	A	C	D
3	Anisa Ningrum	P	A	B	E	B	A	E	B	A	A	A	E	B	C	B	B	C	C	A	D	D
4	Ari Ardianto	L	A	B	E	B	A	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	A	D
5	Astri Umayroh	P	A	B	E	B	C	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	E	A	B	D
6	Dendy Hidayat	L	A	B	E	B	B	E	B	A	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	E
7	Dwi Astuti	P	A	B	A	B	A	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
8	Farhan Fahrezi	L		B	D	B	A	E	B	A	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
9	Fatika Dewi Shafira	P	A	B	E	B	A	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
10	Fatimah Nur Amini	P	A	B	E	B	C	E	D	E	C	A	E	E	C	B	A	C	D	A	A	D
11	Gunawan Tri Putranto	L	A	B	E	B	C	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
12	Hasna Ardyanti Nabila	P	A	B	E	B	C	E	B	A	A	A	E	B	A	B	A	C	D	A	A	D
13	Ika Novita Sari	P	A	B	E	B	B	E	B	E	A	A	E	E	C	B	A	C	C	A	B	D
14	Isnaini Ayu Wulandari	P	A	B	E	B	B	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	C	A	B	D
15	Jeni Norfika Putri	P	A	B	E	B	A	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	C	B	D
16	Maya Ratna Ningrum	P	A	B	E	B	B	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	D	C	B	E
17	Miftakhul Jannah	P	A	B	E	B	B	E	B	A	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
18	M. Ainul Yaqin	L	A	B	E	B	B	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
19	M. Nurul Faidzin	L	A	B	E	B	B	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	C	A	B	D
20	M. Syauqi Sahid	L	A	B	E	B	A	E	B	E	A	A	E	B	A	D	C	C	D	A	A	D
21	Novia Permatasari	P	A	B	E	B	B	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	C	A	B	D
22	Nurhanifatul Masyruroh	P	A	B	E	B	B	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
23	Purnawan	L	A	B	E	B	B	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	C	A	B	D
24	Rahma Zahra Syahputri	P	A	B	E	B	A	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	E
25	Rio Pambudi	L	A	B	E	B	B	E	B	A	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
26	Saidatun Nisa Wahidah	P	A	B	E	B	B	E	B	E	C	A	E	B	A	B	B	C	C	A	B	D
27	Setyo Pangaji	L	A	B	E	B	B	E	B	A	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
28	Shofan Khairi	L	A	B	E	B	C	E	D	E	C	A	E	E	C	B	A	C	D	A	A	D
29	Siti Jamilatun	P	A	B	E	B		E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	C	C	B	D
30	Suryo Baskoro Aji	L	A	B	E	B	A	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
31	Tri Subekti	P	A	B	E	B	A	E	B	E	A	A	E	B	A	B	C	C	D	A	B	D
32	Vina Ristiyana	P	A	B	E	B	A	E	B	D	A	A	E	C	A	B	B	C	D	A	B	D
33	Widartanto	L	A	B	E	B	B	E	B	E	B	A	E	B	A	B	C	C	C	A	B	D

## Identitas dan Jawaban Siswa

(Hanya diperkenankan mengisi data atau menghapus tetapi **tidak boleh memindah isi data atau menggunakan fasilitas Cut Paste**)

Skor Maksimal

Menu Utama

Objektif

Isian

Essay

15

15

10

20

20

No	Nama	Jenis Kelamin	Skor Jawaban S				
			1	2	3	4	5
1	Agung Dharma Putra	L	12.5	15.0	10.0	20.0	20.0
2	Anindya Amalia	P	2.5	15.0	10.0	10.0	20.0
3	Anisa Ningrum	P	2.5	15.0	10.0	10.0	20.0
4	Ari Ardianto	L	2.5	15.0	10.0	20.0	20.0
5	Astri Umayroh	P	2.5	15.0	10.0	10.0	20.0
6	Dendy Hidayat	L	7.5	15.0	10.0	10.0	20.0
7	Dwi Astuti	P	15.0	15.0	10.0	12.0	10.0
8	Farhan Fahrezi	L	2.5	15.0	5.0	10.0	20.0
9	Fatika Dewi Shafira	P	2.5	12.5	10.0	20.0	20.0
10	Fatimah Nur Amini	P	15.0	15.0	10.0	20.0	10.0
11	Gunawan Tri Putranto	L	7.5	15.0	10.0	20.0	20.0
12	Hasna Ardyanti Nabila	P	7.5	15.0	10.0	15.0	5.0
13	Ika Novita Sari	P	15.0	15.0	10.0	10.0	10.0
14	Isnaini Ayu Wulandari	P	15.0	15.0	2.5	10.0	20.0
15	Jeni Norfika Putri	P	2.5	15.0	10.0	10.0	20.0
16	Maya Ratna Ningrum	P	15.0	15.0	10.0	18.0	10.0
17	Miftakhul Jannah	P	2.5	10.0	10.0	20.0	20.0
18	M. Ainul Yaqin	L	2.5	15.0	10.0	20.0	20.0
19	M. Nurul Faidzin	L	2.5	15.0	10.0	20.0	20.0
20	M. Syauqi Sahid	L	2.5	15.0	5.0	20.0	20.0
21	Novia Permatasari	P	15.0	15.0	2.5	10.0	20.0
22	Nurhanifatul Masyruroh	P	10.0	15.0	10.0	5.0	10.0
23	Purnawan	L	7.5	15.0	10.0	10.0	20.0
24	Rahma Zahra Syahputri	P	2.5	15.0	10.0	10.0	20.0
25	Rio Pambudi	L	12.5	15.0	10.0	10.0	20.0
26	Saidatun Nisa Wahidah	P	15.0	15.0	10.0	5.0	5.0
27	Setyo Pangaji	L	7.5	15.0	10.0	10.0	20.0
28	Shofan Khairi	L	15.0	15.0	10.0	10.0	20.0
29	Siti Jamilatun	P	2.5	15.0	10.0	10.0	20.0
30	Suryo Baskoro Aji	L	2.5	15.0	10.0	10.0	20.0
31	Tri Subekti	P	15.0	15.0	10.0	15.0	15.0
32	Vina Ristiyana	P	15.0	15.0	10.0	10.0	10.0
33	Widartanto	L	7.5	15.0	10.0	10.0	20.0

## HASIL ANALISIS SOAL PILIHAN GANDA

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
**Kelas/Program** : XI MULTIMEDIA 2  
**Tanggal Tes** : 24 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	0.689	Baik	0.970	Mudah	CDE	Revisi Pengecoh
2	0.689	Baik	0.970	Mudah	ACE	Revisi Pengecoh
3	0.231	Cukup Baik	0.909	Mudah	D	Revisi Pengecoh
4	0.689	Baik	0.970	Mudah	CDE	Revisi Pengecoh
5	0.312	Baik	0.455	Sedang	D	Revisi Pengecoh
6	0.822	Baik	0.939	Mudah	ACD	Revisi Pengecoh
7	0.801	Baik	0.879	Mudah	C	Revisi Pengecoh
8	0.242	Cukup Baik	0.242	Sulit	C	Revisi Pengecoh
9	-0.275	Tidak Baik	0.515	Sedang	DE	Tidak Baik
10	0.822	Baik	0.939	Mudah	BCD	Revisi Pengecoh
11	0.822	Baik	0.939	Mudah	ACD	Revisi Pengecoh
12	0.672	Baik	0.818	Mudah	D	Revisi Pengecoh
13	0.696	Baik	0.788	Mudah	DE	Revisi Pengecoh
14	0.656	Baik	0.909	Mudah	AE	Revisi Pengecoh
15	0.113	Tidak Baik	0.758	Mudah	DE	Tidak Baik
16	0.689	Baik	0.970	Mudah	ABE	Revisi Pengecoh
17	0.228	Cukup Baik	0.636	Sedang	B	Revisi Pengecoh
18	0.527	Baik	0.879	Mudah	DE	Revisi Pengecoh
19	0.550	Baik	0.727	Mudah	E	Revisi Pengecoh
20	0.436	Baik	0.848	Mudah	ABC	Revisi Pengecoh

## SEBARAN JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
**Kelas/Program** : XI MULTIMEDIA 2  
**Tanggal Tes** : 24 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No Butir	Persentase Jawaban						Jumlah
	A	B	C	D	E	Lainnya	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	97*	3.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
2	0.0	97*	0.0	3.0	0.0	0.0	100.0

3	3.0	3.0	3.0	0.0	90.9*	0.0	100.0
4	3.0	97*	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
5	33.3	45.5*	15.2	0.0	6.1	0.0	100.0
6	0.0	6.1	0.0	0.0	93.9*	0.0	100.0
7	3.0	87.9*	0.0	6.1	3.0	0.0	100.0
8	24.2*	6.1	0.0	3.0	66.7	0.0	100.0
9	51.5*	39.4	9.1	0.0	0.0	0.0	100.0
10	93.9*	0.0	0.0	0.0	6.1	0.0	100.0
11	0.0	6.1	0.0	0.0	93.9*	0.0	100.0
12	6.1	81.8*	3.0	0.0	9.1	0.0	100.0
13	78.8*	6.1	15.2	0.0	0.0	0.0	100.0
14	0.0	90.9*	6.1	3.0	0.0	0.0	100.0
15	12.1	12.1	75.8*	0.0	0.0	0.0	100.0
16	0.0	0.0	97*	3.0	0.0	0.0	100.0
17	3.0	0.0	30.3	63.6*	3.0	0.0	100.0
18	87.9*	6.1	6.1	0.0	0.0	0.0	100.0
19	15.2	72.7*	3.0	9.1	0.0	0.0	100.0
20	0.0	0.0	0.0	84.8*	9.1	6.1	100.0

## HASIL ANALISIS SOAL ESSAY

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
**Kelas/Program** : XI MULTIMEDIA 2  
**Tanggal Tes** : 24 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Kesimpulan Akhir
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan	
(1) ▾	(2) ▾	(3) ▾	(4) ▾	(5) ▾	(6) ▾
1	-0.525	Tidak Baik	0.535	Sedang	Tidak Baik
2	-0.189	Tidak Baik	0.985	Mudah	Tidak Baik
3	-0.227	Tidak Baik	0.924	Mudah	Tidak Baik
4	-0.107	Tidak Baik	0.652	Sedang	Tidak Baik
5	-0.440	Tidak Baik	0.856	Mudah	Tidak Baik

## MATERI REMEDIAL INDIVIDUAL DAN KLASIKAL

**Satuan Pendidikan** : SMK NEGERI 1 BANTUL  
**Nama Tes** :  
**Mata Pelajaran** : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
**Kelas/Program** : XI MULTIMEDIA 2  
**Tanggal Tes** : 24 AGUSTUS 2016  
**Pokok Bahasan/Sub** :

No	NAMA PESERTA	L/P	MATERI REMIDIAL
(1) ▾	(2) ▾	(3) ▾	(4) ▾
1	Agung Dharma Putra	L	Tidak Ada

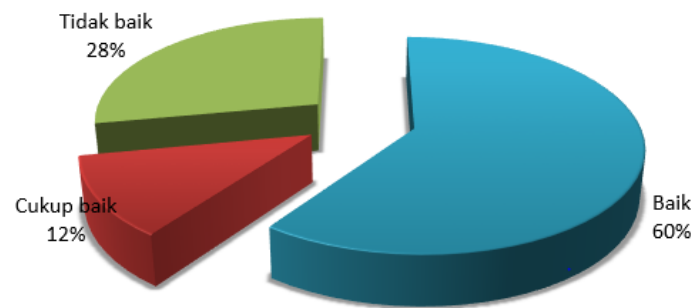
2	Anindya Amalia	P	sejarah animasistop motion; cara kerja stop motion; cara pembuatan animasi tradisional; proses pembuatan animasi komputer; mengidentifikasi teknik animasi; teknik animasi morphing; penertian animasi komputer; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion;
3	Anisa Ningrum	P	sejarah animasistop motion; cara pembuatan animasi tradisional; proses pembuatan animasi komputer; mengidentifikasi teknik animasi; teknik animasi morphing; penertian animasi komputer; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion;
4	Ari Ardianto	L	Tidak Ada
5	Astri Umayroh	P	sejarah animasistop motion; cara kerja stop motion; langkah-langkah animasi stop motion; mengidentifikasi teknik animasi; penertian animasi komputer; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion;
6	Dendy Hidayat	L	Tidak Ada
7	Dwi Astuti	P	Tidak Ada
8	Farhan Fahrezi	L	pengenalan animasi; pengertian animasi; pengenalan software animasi; pengertian animasi stop motion; sejarah animasistop motion; jenis-jenis animasi stop motion; mengidentifikasi animasi stop motion; cara kerja stop motion; gambar latar pada animasi tradisional; jenis-jenis animasi tradisional; sebutan untuk animasi tradisional; cara pembuatan animasi tradisional; penertian animasi komputer; mengidentifikasi animasi komputer; mengidentifikasi teknik animasi; teknik animasi frame; teknik animasi morphing; kelebihan dan kekurangan animasi komputer; penertian animasi komputer; memahami perbedaan animasi 2D dan 3D; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion;
9	Fatika Dewi Shafira	P	Tidak Ada
10	Fatimah Nur Amini	P	Tidak Ada
11	Gunawan Tri Putranto	L	Tidak Ada
12	Hasna Ardyanti Nabila	P	sejarah animasistop motion; proses pembuatan animasi komputer; teknik animasi morphing; penertian animasi komputer; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion; memahami cara membuat animasi komputer;
13	Ika Novita Sari	P	Tidak Ada
14	Isnaini Ayu Wulandari	P	Tidak Ada
15	Jeni Norfika Putri	P	sejarah animasistop motion; cara kerja stop motion; teknik animasi frame; penertian animasi komputer; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion;
16	Maya Ratna Ningrum	P	Tidak Ada
17	Mifakhul Jannah	P	Tidak Ada
18	M. Ainul Yaqin	L	Tidak Ada
19	M. Nurul Faidzin	L	Tidak Ada
20	M. Syauqi Sahid	L	Tidak Ada
21	Novia Permatasari	P	Tidak Ada
22	Nurhanifatul Masyruroh	P	cara kerja stop motion; langkah-langkah animasi stop motion; penertian animasi komputer; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion; memahami cara membuat animasi komputer;
23	Purnawan	L	Tidak Ada
24	Rahma Zahra Syahputri	P	sejarah animasistop motion; cara kerja stop motion; langkah-langkah animasi stop motion; kelebihan dan kekurangan animasi komputer; penertian animasi komputer; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion;
25	Rio Pambudi	L	Tidak Ada
26	Saidatun Nisa Wahidah	P	cara kerja stop motion; langkah-langkah animasi stop motion; proses pembuatan animasi komputer; mengidentifikasi teknik animasi; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion; memahami cara membuat animasi komputer;
27	Setyo Pangaji	L	Tidak Ada
28	Shofan Khairi	L	Tidak Ada
29	Siti Jamilatun	P	sejarah animasistop motion; jenis-jenis animasi stop motion; mengidentifikasi animasi stop motion; cara kerja stop motion; gambar latar pada animasi tradisional; jenis-jenis animasi tradisional; sebutan untuk animasi tradisional; cara pembuatan animasi tradisional; penertian animasi komputer; mengidentifikasi teknik animasi; teknik animasi frame; teknik animasi morphing; kelebihan dan kekurangan animasi komputer; penertian animasi komputer; memahami langkah-langkah membuat animasi stop motion;
30	Suryo Baskoro Aji	L	sejarah animasistop motion; cara kerja stop motion; langkah-langkah animasi stop motion; penertian animasi komputer; memahami langkah-langkah membuat animasi stop
32	Vina Ristiyana	P	Tidak Ada
33	Widartanto	L	Tidak Ada

Daya Beda Soal

Tingkat Kesulitan Soal

Kualitas Soal

### Daya Beda Soal

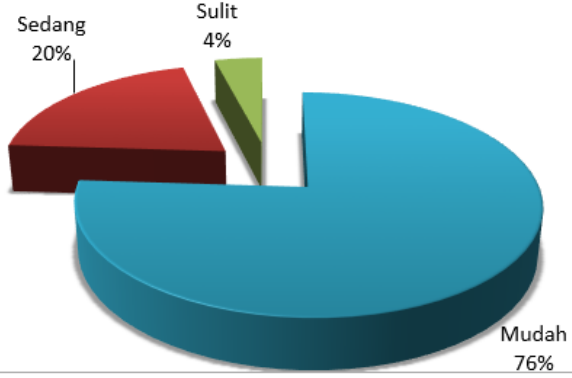


Daya Beda Soal

Tingkat Kesulitan Soal

Kualitas Soal

### Tingkat Kesulitan Soal



# LAMPIRAN 10

Agenda Mengajar



## AGENDA MENGAJAR PPL UNY

TAHUN 2016

**F01**

Kelompok Mahasiswa

No.	Hari/tanggal	Kelas	Materi	Metode Mengajar
1.	Rabu/ 20 Juli 2016	XI MM 1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengertian Animasi</li><li>- Sejarah Animasi</li><li>- Macam-macam animasi</li></ul>	Pengenalan, Penjelasan materi dan Tanya jawab
2.	Jum'at/ 22 Juli 2016	XI MM 2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pengertian Animasi</li><li>- Sejarah Animasi</li><li>- Macam-macam animasi</li></ul>	Pengenalan, Penjelasan materi dan Tanya jawab
3.	Senin/ 25 Juli 2016	X MM 1 dan X MM 2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Konsep dasar web</li><li>- Komponen pembuatan web</li><li>- Profesi dalam bidang teknologi informasi</li><li>- Profesi dalam pengembangan aplikasi web</li></ul>	Pengenalan, Penjelasan materi dan Tanya jawab
4.	Rabu/ 27 Juli 2016	XI MM 1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Animasi tradisional</li><li>- Sejarah animasi tradisional</li><li>- Jenis-jenis animasi tradisional</li><li>- Cara kerja animasi tradisional</li></ul>	Penjelasan materi, Pemuaran video tentang animasi tradisional dan Tanya jawab
5.	Jum'at/ 29 Juli 2016	XI MM 2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Animasi tradisional</li><li>- Sejarah animasi tradisional</li><li>- Jenis-jenis animasi tradisional</li><li>- Cara kerja animasi tradisional</li></ul>	Penjelasan materi, Pemuaran video tentang animasi tradisional dan Tanya jawab
6.	Senin/ 01 Agustus 2016	X MM 1 dan X MM 2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Alur dan perangkat pengembangan aplikasi web</li></ul>	Penjelasan materi dan Tanya jawab
7.	Rabu/ 03 Agustus 2016	XI MM 1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Animasi Stop Motion</li><li>- Sejarah Animasi Stop Motion</li><li>- Jenis-jenis animasi stop motion</li><li>- Cara kerja animasi stop motion</li></ul>	Penjelasan materi, Pemuaran video tentang animasi stop motion dan Tanya jawab
8.	Jum'at/05 Agustus 2016	XI MM 2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Animasi Stop Motion</li><li>- Sejarah Animasi Stop Motion</li><li>- Jenis-jenis animasi stop motion</li><li>- Cara kerja animasi stop motion</li></ul>	Penjelasan materi, Pemuaran video tentang animasi stop motion dan Tanya jawab

9.	Senin/ 08 Agustus 2016	X MM 1 dan X MM 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyajikan format teks dalam dokumen web</li> <li>- Pengenalan tag-tag HTML</li> <li>- Pengenalan Kode warna pada HTML</li> <li>- Pengenalan carapenulisan tag dasar HTML</li> </ul>	Penjelasan materi, diskusi kelompok, praktikum dan Tanya jawab
10.	Rabu/ 10 Agustus 2016	XI MM 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi Komputer</li> <li>- Pengertian Animasi Komputer</li> <li>- Sejarah Animasi Komputer</li> <li>- Jenis-jenis Animasi Komputer</li> <li>- Cara Kerja Animasi Komputer</li> <li>- Teknik animasi</li> </ul>	Penjelasan materi, Pemuaran video tentang animasi komputer dan Tanya jawab
11.	Jum'at/ 12 Agustus 2016	X MM 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi Komputer</li> <li>- Pengertian Animasi Komputer</li> <li>- Sejarah Animasi Komputer</li> <li>- Jenis-jenis Animasi Komputer</li> <li>- Cara Kerja Animasi Komputer</li> <li>- Teknik animasi</li> </ul>	Penjelasan materi, Pemuaran video tentang animasi komputer dan Tanya jawab
12.	Senin/ 15 Agustus 2016	X MM 1 dan X MM 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan list, format tabel halaman web</li> <li>- Membuat daftar list berurutan</li> <li>- Membuat daftar list tidak berurutan</li> <li>- Membuat daftar definisi</li> </ul>	Penjelasan materi, praktikum, diskusi dan tanya jawab
13.	Jum'at/ 19 Agustus 2016	XI MM 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip-prinsip animasi</li> </ul>	Diskusi kelompok, presentasi, penjelasan materi, pemutaran video tentang prinsi-prinsip animasi dan tanya jawab
14.	Senin/ 22 Agustus 2016	X MM 1 dan X MM 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan list dan format tabel halaman web</li> <li>- Pembuatan list kombinasi</li> </ul>	Penjelasan materi, praktikum, diskusi dan tanya jawab
15.	Rabu/ 24 Agustus 2016	XI MM 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip-prinsip animasi</li> </ul>	Ulangan harian materi dari awal pertemuan sampai teknik animasi, pembagian kelompok untuk presentasi prinsip-prinsip animasi dilanjutkan diskusi
16.	Jum'at/ 26 Agustus 2016	X MM 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip-prinsip animasi</li> </ul>	Ulangan harian materi dari awal pertemuan sampai

				teknik animasi, dilanjutkan presentasi tentang prinsip-prinsip animasi, pemutaran video tentang prinsi-prinsip animasi dan tanya jawab
17.	Senin/ 29 Agustus 2016	X MM 1 dan X MM 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Format tabel pada halaman web</li> <li>- Menyajikan tabel pada halaman web</li> <li>- Menyajikan tabel dengan spaning</li> </ul>	Ulangan, praktikum, diskusi dan tanya jawab
18.	Rabu/ 31 Agustus 2016	XI MM 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prinsip-prinsip animasi</li> </ul>	Remidi ulangan harian/pengayaan, melanjutkan presentasi, diskusi, pemutaran video tentang prinsip-prinsip animasi dan tanya jawab
19.	Jum'at/ 2 September 2016	XI MM 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Storyboard</li> <li>- Komponen-komponen storyboard</li> <li>- Prinsip penyusunan storyboard</li> <li>- Proses pembuatan storyboard</li> </ul>	Remidi ulangan harian/pengayaan, pemberian tugas presentasi tentang storyboard, diskusi dan tanya jawab
20.	Senin/ 5 september 2016	X MM 1 dan X MM 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Format tabel dalam tabel</li> </ul>	Remidi ulangan harian/pengayaan, diskusi, penjelasan materi dan tanya jawab
21.	Jum'at/ 9 September	XI MM 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Storyboard</li> </ul>	Presentasi tugas diskusi tentang storyboard, diskusi, ceramah penjelasan materi dan tanya jawab

Bantul, Juli 2016

Mengetahui,

Guru Pembimbing Sekolah



Andriyani, S.Kom.

NIP. 19800607 200903 2 008


Mahasiswa PPL



Dyah Ayu Dhamayanti

NIM. 13520244005

# Labsheet Pemrograman Web

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Format Teks Dalam Dokumen Web</b>

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat memahami dasar-dasar HTML
2. Siswa dapat memahami properti dokumen web
3. Siswa dapat menyajikan teks dalam format tertentu pada halaman web

**B. Dasar Teori**

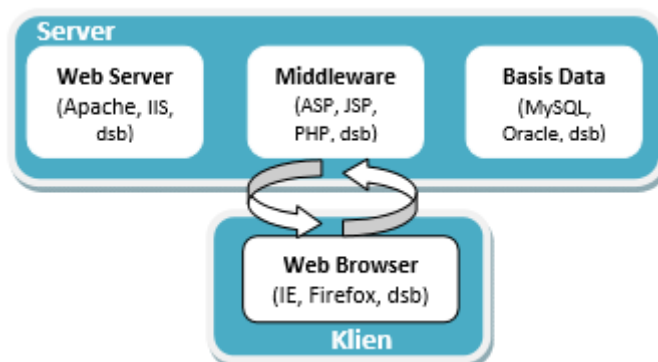
HTTP (Hypertext transfer protocol) merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data antara web server ke web browser. Protocol ini mentransfer dokumen-dokumen web yang ditulis atau berformat HTML (Hypertext Markup Language). Dikatakan markup language karena HTML berfungsi untuk 'memperindah' file teks biasa untuk ditampilkan pada program web browser hal ini dilakukan dengan menambahkan elemen itu sering disebut sebagai tag-tag pada file teks biasa tersebut. Saat ini sudah dikenal HTML5 yang menawarkan berbagai fitur menarik yang tidak didukung oleh HTML sebelumnya. Beberapa fitur yang tersedia pada HTML5 antara lain sebagai berikut.

- Canvas. Memungkinkan pembuatan gambar dalam kanvas. Jadi, gambar tidak lagi diambil dari gambar utuh, melainkan bisa disusun sendiri, bak menggunakan program Paint.
- Header. Berguna untuk menyatakan suatu judul, yang bisa diisi dengan elemen logo dan nama perusahaan.
- Footer. Merupakan kebalikan dari header. Sebagai catatan kaki, elemen ini berguna untuk menaruh informasi di bagian bawah halaman web.
- Time. Elemen ini berguna untuk menyajikan informasi tentang waktu.
- Audio. Memungkinkan penyajian player untuk memutar suara.
- Video. Memungkinkan player untuk memainkan film.

**Konsep Dasar dan Teknologi Web**

a. Web Statis dan Web Dinamis

World Wide Web ("WWW" atau disingkat "Web") adalah suatu ruang informasi dimana sumber-sumber daya yang berguna diidentifikasi oleh pengenal global yang disebut Uniform Resource Locator (URL). WWW menggunakan konsep hyperlink, yaitu HTML (Hyper Text Markup Language). Sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah Penjelajah web Internet dan formatting hypertext sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. WWW sering dianggap sama dengan Internet secara keseluruhan, walaupun sebenarnya ia hanyalah bagian darinya.



Gambar 1. Arsitektur Web

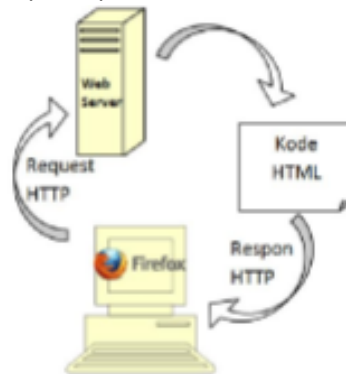


MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

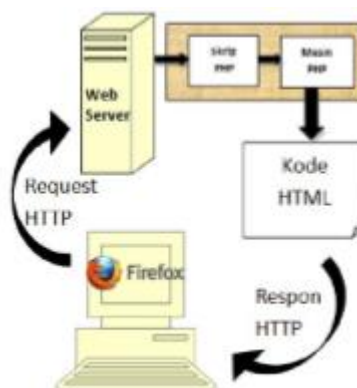
**Menyajikan Format Teks Dalam Dokumen Web**

Jika ditinjau dari aspek content, maka web dibagi menjadi 2 jenis, yaitu web statis dan web dinamis. Web statis adalah web yang isinya tidak berubah-ubah yang dikarenakan teknologi pembuatannya, sehingga jika akan ada perubahan konten web tersebut, hanya dapat dilakukan dengan cara mengubah file mentahnya yang berformat HTML. HTML sendiri adalah teknologi pemrograman jenis client side scripting yang digunakan saat membuat sebuah halaman web statis. Selain menggunakan HTML, untuk membuat tampilan web menjadi lebih dinamis dan menarik dapat menggunakan CSS (Cascading Style Sheet). Kontennya yang statis dan tidak berubah-ubah membuat web jenis ini memiliki keterbatasan dalam interaksi dengan klien. Selain itu, butuh beberapa proses jika ingin mengupdate halaman web yang terbaru. Web statis dapat langsung diakses melalui web browser tanpa membutuhkan aplikasi server dan database. Salah satu contoh web statis adalah web profil perusahaan.




Gambar 2. Arsitektur Web Statis

Web dinamis adalah jenis web yang dapat berubah-ubah setiap saat. Teknologi yang diperlukan untuk membuat web dinamis selain client side scripting (HTML, CSS dan Javascript), juga membutuhkan server side scripting seperti PHP dan database MySQL untuk menyimpan data-data. Server side scripting merupakan sebuah teknologi scripting atau pemrograman web dimana script (program) dikompilasi atau diterjemahkan di server, seperti PHP, Perl, ASP dsb. Berbeda dengan web statis, dimana untuk melakukan perubahan kontennya, admin harus mengubah file mentah berformat HTML di komputer lokal secara offline, dan baru kemudian mengunggah kembali ke internet. Pada web dinamis, admin hanya cukup mengubah secara online melalui halaman control panel di Internet. Salah satu contoh web dinamis adalah web berita dan web eCommerce.



Gambar 3. Arsitektur Web Dinamis

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Format Teks Dalam Dokumen Web</b>

b. Komponen Pembuatan Web

1) Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman dari sisi klien (client side scripting), adalah bahasa pemrograman yang dibutuhkan dalam pembuatan sebuah dokumen web yang dieksekusi di sisi klien seperti langsung pada web browser di komputer klien. Web engine yang terdapat dalam web browser memiliki library yang mampu mengenali semua perintah-perintah bahasa pemrograman jenis ini. Contoh bahasa pemrograman dari sisi klien adalah HTML, HTML5, CSS, Javascript, VBScript dan JQuery. Pembuatan web statis hanya cukup menggunakan jenis client script scripting saja.



Bahasa pemrograman dari sisi server (server side scripting) adalah aplikasi yang dieksekusi di sisi server oleh sebuah web engine. Misalnya bahasa pemrograman PHP yang dieksekusi oleh PHP engine/Zend engine. Contoh pemrograman sisi server adalah Active Server Pages (ASP), PHP, dan Java Server Pages (JSP). Pembuatan web dinamis menggunakan kombinasi atau gabungan dari jenis client script scripting dan jenis server side scripting.



2) Web Editor

Web editor merupakan aplikasi yang berfungsi untuk menulis skrip dalam pembuatan dokumen web, baik web statis maupun dinamis. Beberapa contoh web editor yang populer adalah Notepad, Wordpad, Notepad++, Adobe Dreamweaver, dan Microsoft Frontpage.




3) Web Browser

Web browser adalah aplikasi yang berfungsi menampilkan dokumen-dokumen web dalam format HTML. Beberapa contoh web browser diantaranya adalah Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, dan Opera Mini.



4) Web Server

Web server adalah aplikasi yang berfungsi memberikan layanan data yang berfungsi menerima permintaan HTTP dan HTTPS dari klien yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML. Beberapa contoh web server diantaranya adalah web server Apache yang mendukung PHP, web server Microsoft Internet Information Service (IIS) yang mendukung ASP dan PHP, dan web server Apache Tomcat yang mendukung Java Server Pages

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Format Teks Dalam Dokumen Web</b>

(JSP). Port default yang digunakan web server di komputer adalah 80 untuk Apache dan IIS, sedangkan port 8080 untuk Apache Tomcat. Web server Apache dapat mendukung banyak sistem operasi seperti Microsoft Windows, Linux, Solaris, dan Mac OS X. Web server IIS mendukung sistem operasi Microsoft Windows yang berbasis sistem file NTFS (Windows XP ke atas dan Windows NT 4.0 ke atas).



#### 5) Database Server

Database server atau DBMS (*Database Management System*) Server adalah program yang digunakan untuk menyimpan data yang akan diolah di halaman web. Arsitektur DBMS pada aplikasi web adalah client-server, dimana DBMS server ini menjembatani komputer klien dan data-data yang disimpan dalam database. DBMS server bersifat optional sebab didasarkan dengan kebutuhan. Apabila dibangun sebuah web yang dinamis, maka dibutuhkan database server. Beberapa contoh database server adalah Microsoft SQL Server dan Oracle(berbayar), MySQL dan PostgreSQL (open source).



#### 6) Image Editor

Image editor adalah aplikasi yang berfungsi untuk mengolah gambar di mana dalam aplikasi web, diperuntukkan untuk mempercantik halaman web. Selain gambar, sebuah dokumen web dipercantik dengan video dan animasi. Beberapa contoh image editor adalah Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe Premiere dan CorelDraw.



### HTML (Hyper Text Markup Language)

HTML merupakan bahasa pemrograman jenis client side scripting yang digunakan untuk membuat halaman web. Sebuah file dokumen yang ditulis dalam format HTML dengan menggunakan web editor seperti notepad, kemudian disimpan dengan ekstensi \*.htm atau \*.html. File dokumen akan dibaca dan diterjemahkan oleh web browser seperti Mozilla Firefox dan kemudian disajikan kepada klien dalam bentuk web.

#### a. Struktur Umum Bahasa HTML

HTML terdiri atas berbagai macam **Tag** yang digunakan untuk menandai dan mengatur tampilan dari halaman web yang dibuat. Tag merupakan aturan penulisan kode yang umumnya ditulis berpasangan di awal dan diakhir bagian file yang akan ditandai. Tag yang diletakkan di bagian awal ditulis dengan tanda kurang dari/lebih kecil ("**<**") dan diakhiri tanda lebih dari/lebih besar ("**>**"). Tag yang diletakkan dibagian akhir ditulis dengan tanda kurang dari/lebih kecil ("**<**"), garis miring ("**/**") dan diakhiri tanda lebih dari/lebih besar ("**>**"). Misalkan, kita ingin membuat sebuah kalimat bercetak tebal di web, maka kita menggunakan tag **<b>**. Maka penulisannya :

```
<b>selamat datang di web pertamaku..</b>
```

#### 1)



## MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 BANTUL

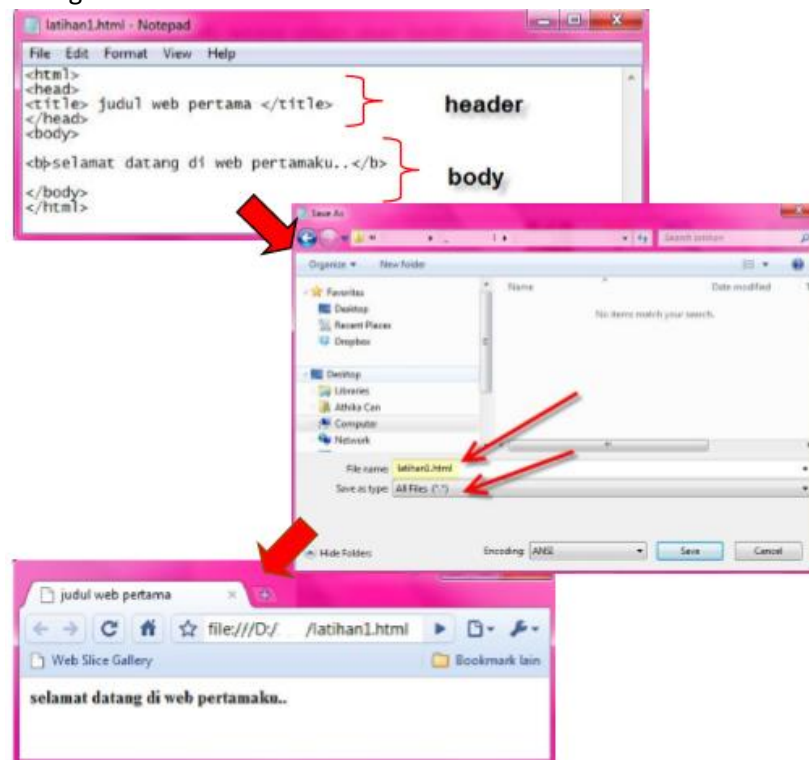
### LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

#### Menyajikan Format Teks Dalam Dokumen Web

Berikut aturan-aturan umum penulisan tag dalam HTML :

- 2) Tag <HTML> dan </HTML> digunakan untuk menandai awal dan akhir sebuah dokumen html.

Dokumen html terdiri atas dua bagian yaitu Header dengan tag <head> dan Body dengan tag <body>. Pada bagian header, kita dapat menambahkan judul halaman web dengan menggunakan tag <title>.



- 3) Sebagian besar tag berpasangan seperti pada contoh sebelumnya.

Contoh: <i> tulisan miring </i>

- 4) Beberapa tag memiliki atribut. Penulisan atribut suatu tag diletakkan setelah nama tag. Jika ada lebih dari satu atribut maka digunakan spasi untuk memisahkan. Urutan atribut tidak menjadi masalah.

Contoh :

<font size=12> Teks berukuran 12 </font>

<font size=12 face="arial"> Teks berukuran 12 dan font stylanya arial </font>

- 5) Penulisan Tag dan atribut tidak bersifat *case sensitive*.

Contoh: <font size=12> Teks berukuran 12 </font> dan <FONT SIZE=12> Teks berukuran 12 </FONT> akan menghasilkan tampilan web yang sama.

#### Dokumen HTML5

Sebuah dokumen HTML5 seperti berikut ini, cukup ditulis dengan Text Editor ataupun HTML Editor :

```
<!DOCTYPE HTML>
```



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

Menyajikan Format Teks Dalam Dokumen Web

```
<html>

  <head>

    <title>Tes HTML5</title>

  </head>

  <body>

    Selamat belajar HTML5

  </body>

</html>
```


Berikut ini penjelasan dari dokumen HTML5 di atas :

- Sebuah dokumen HTML5 diawali dengan <!DOCTYPE HTML>.
- Tanda seperti <html> disebut tag. Sebuah tag seperti itu menyatakan sebuah elemen dalam dokumen html.
- Beberapa tag berpasangan. Sebagai contoh, <head> berpasangan dengan </head>.
- Namun, tidak semua tag berpasangan. Sebagai contoh, <br> tidak punya pasangan. Khusus untuk tag seperti ini, tidak ada keharusan untuk menyertakan tanda / sebelum >. Pada XHTML, tanda seperti / memang diharuskan untuk ditulis.
- Pasangan <html>..</html> menyatakan awal dokumen HTML.
- Di dalam <html>..</html> terdapat pasangan <head>..</head> dan <body>..</body>.
- Pasangan <head>..</head> menyatakan bagian judul dokumen HTML. Isinya paling tidak berupa pasangan <tittle>..</tittle>.
- Pasangan <body>..</body> menyatakan bagian tubuh dokumen.

**Kode Warna**

Dalam pengaturan warna menggunakan kode RGB yang mana ditampilkan dalam nilai heksadesimal. Setiap bagian dua digit kode menunjukkan banyaknya intensitas dari kombinasi warna merah, hijau dan biru. Sebagai contoh 00 pada dua digit pertama berarti tidak ada warna merah dalam kobinasi warna berikut ini adalah contoh kode warna :

Color	hexadecimal	Color	Hexadecimal
White	#FFFFFF	Black	#000000
Red	#FF0000	Green	#00FF00
Blue	#0000FF	Magenta	#FF00FF
Cyan	#00FFFF	Yellow	#FFFF00
Aquamarine	#70DB93	Chocolate	#5C3317
Violet	#9F5F9F	Brass	#B5A642
Coper	#B87333	Pink	#FF6EC7

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Format Teks Dalam Dokumen Web</b>

**Tag pada HTML**

Tag	Atribut	Fungsi
<HTML> ... </HTML>	-	Menandai bagian awal dan akhir dokumen html
<HEAD> ... </HEAD>	-	Menandai bagian Header
<TITLE> ... </TITLE>	-	Memberikan judul pada dokumen html
<BODY> ... </BODY>	BACKGROUND	Menentukan gambar latar belakang dari badan dokumen
	BGCOLOR	Menentukan warna latar belakang badan dokumen
	TEXT	Menentukan warna teks yang berada dalam badan dokumen
	LINK	Menentukan warna teks hyperlink yang berada dalam badan dokumen (warna link dokumen, default biru)
	VLINK	Warna (warna visited link dokumen, default ungu)
	ALINK	Warna (warna aktif link dokumen, default merah)
 	-	Memisahkan teks menjadi baris baru
<DIV> ... </DIV>	ALIGN	Mengelompokkan elemen-elemen HTML dalam block level content
	ID	
<HR>	SIZE	Menampilkan sebuah garis lurus horizontal. Atribut SIZE untuk mengatur tinggi garis horizontal. Atribut WIDTH untuk mengatur lebar garis horizontal.
	WIDTH	
<H1> ... </H1>	-	Tag <H1>, <H2>, <H3>, <H4>, <H5> dan <H6> adalah tag heading yang biasanya digunakan untuk bagian Bab, subbab dan subsubbab dari teks. Tag <H1> berukuran paling besar dan semakin kecil hingga tag <H6> yang berukuran paling kecil
<H2> ... </H2>	-	
<H3> ... </H3>	-	
<H4> ... </H4>	-	
<H5> ... </H5>	-	
<H6> ... </H6>	-	
<P> ... </P>	ALIGN Pilihan : LEFT, RIGHT, CENTER, JUSTIFY	Tag <P> digunakan untuk menandai sebuah paragraf. Atribut ALIGN untuk menentukan apakah paragraf tersebut akan ditampilkan rata kiri, kanan, tengah atau justify.

**C. Alat/Instrumen/Bahan**

1. Komputer/laptop dengan sistem operasi Windows
2. Software web editor : Notepad ++
3. Software web browser : Internet Explorer atau Mozilla Firefox , dsb



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

**Menyajikan Format Teks Dalam Dokumen Web**

**D. Keselamatan Kerja**

1. Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
2. Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap labsheet.
3. Pastikan komputer/laptop dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
4. Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer/laptop (magnet, handphone, dan sebagainya).

**E. Langkah Kerja**

1. Pastikan software web editor dan web browser telah terinstall di komputer/laptop
2. Aktifkan software web editor Notepad ++
3. Ketik baris-baris teks di bawah ini :

I. HTML Heading

```
<!DOCTYPE html>

<html>

  <head>

    <title>Heading</title>

  </head>

  <body>

    <h1>This is heading 1</h1>

    <h2>This is heading 2</h2>

    <h3>This is heading 3</h3>

    <h4>This is heading 4</h4>

    <h5>This is heading 5</h5>

    <h6>This is heading 6</h6>

  </body>

</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format latihan1.html. kemudian buka hasil pekerjaan latihan1.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

**Menyajikan Format Teks Dalam Dokumen Web**

II. HTML Paragraph

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <tittle>Paragraf</tittle>
  </head>

  <body>

    <p> Ini adalah paragraf. Ini adalah paragraf. Ini
    adalah paragraf. Ini adalah paragraf. Ini adalah
    paragraf. Ini adalah paragraf. </p>
    <p> Ini paragraph lainnya. Ini paragraph lainnya.
    Ini paragraph lainnya. Ini paragraph lainnya. Ini
    paragraph lainnya. </p>

  </body>
</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format latihan2.html. kemudian buka hasil pekerjaan latihan2.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Format Teks Dalam Dokumen Web</b>

### III. HTML Link

```

<!DOCTYPE html>

<html>

  <head>

    <tittle>Link</tittle>

  </head>

<body>

<a href="http://www.w3schools.com">

Ini adalah link</a>

</body>

</html>

```

Simpan file dokumen diatas dengan format latihan3.html. kemudian buka hasil pekerjaan latihan3.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

### IV. HTML Image

```

<!DOCTYPE html>

<html>

  <head>

    <tittle>Gambar/ Image</tittle>

  </head>

<body>




</body>

</html>

```

Simpan file dokumen diatas dengan format latihan4.html. kemudian buka hasil pekerjaan latihan4.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

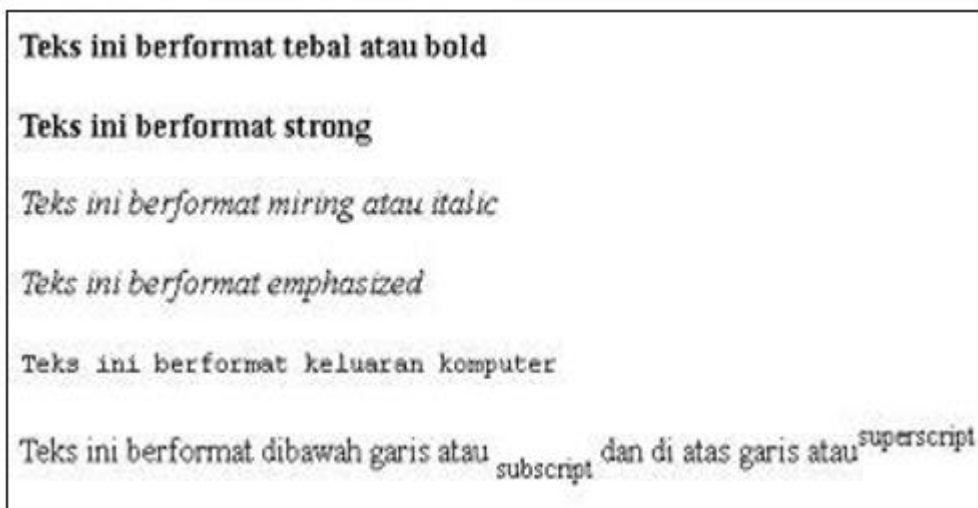
	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Format Teks dan Paragraf dalam Dokumen Web</b>

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat memahami pemformatan teks
2. Siswa dapat memahami pemformatan paragraf web
3. Siswa dapat menyajikan pemformatan paragraf pada halaman dokumen web


**B. Dasar Teori**

1. Pemformatan Teks Berikut ini adalah contoh yang dihasilkan pemformatan teks pada dokumen web :



**Tag HTML Pemformatan Teks**

Tag	Atribut	Fungsi
<FONT> ... </FONT>	SIZE	Menentukan ukuran teks
	COLOR	Menentukan warna teks
	FACE	Menentukan jenis huruf yang digunakan dalam teks, misalnya Arial, Calibri dll
<b>	-	Mendefinisikan teks tebal
<em>	-	Mendefinisikan teks menekankan
<i>	-	Mendefinisikan teks miring
<small>	-	Mendefinisikan teks kecil
<strong>	-	Mendefinisikan teks penting
<sub>	-	Mendefinisikan teks di bawah garis
<sup>	-	Mendefinisikan teks di atas garis
<ins>	-	Mendefinisikan teks sisipan
<del>	-	Mendefinisikan teks dicoret
<mark>	-	Mendefinisikan teks ditandai

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Format Teks dan Paragraf dalam Dokumen Web</b>

#### Tag HTML Keluaran Komputer

Tag	Atribut	Fungsi
<code>	-	Mendefinisikan teks kode komputer
<kbd>	-	Mendefinisikan teks keyboard
<samp>	-	Mendefinisikan teks contoh kode
<var>	-	Mendefinisikan teks variabel
<pre>	-	Mendefinisikan teks terformat

#### Tag HTML kutipan dan definisi

Tag	Atribut	Fungsi
<abbr>	-	Mendefinisikan sebuah singkatan
<address>	-	Mendefinisikan alamat atau kontak informasi
<bdo>	-	Mendefinisikan arah teks
<blockquote>	-	Mendefinisikan sebuah bagian yang dikutip dari sumber lain
<q>	-	Mendefinisikan sebuah kutipan pendek
<cite>	-	Mendefinisikan judul karya
<dfn>	-	Mendefinisikan sebuah istilah definisi

#### Pemformatan Paragraf

Tag HTML untuk paragraf adalah <p>, dengan tag penutup </p>. Berikut ini contohnya :

```
<p>ini adalah paragraf</p>
```

```
<p>Ini paragraf yang lain</p>
```

#### C. Alat/Instrumen/Bahan

1. Komputer/laptop dengan sistem operasi Windows
2. Software web editor : Notepad ++
3. Software web browser : Internet Explorer atau Mozilla Firefox , dsb

#### D. Keselamatan Kerja

1. Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
2. Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap labsheet.
3. Pastikan komputer/laptop dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
4. Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer/laptop (magnet, handphone, dan sebagainya).

#### E. Langkah Kerja

1. Pastikan software web editor dan web browser telah terinstall di komputer/laptop
2. Aktifkan software web editor Notepad ++
3. Ketik baris-baris teks di bawah ini :



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

Menyajikan Format Teks dan Paragraf dalam Dokumen Web

I. Format Teks

```
<html>

<head>

<title>Format Teks</title>

</head>

<body>

<p>

<b>Tulisan ini ditebalkan (bold)</b>

</p>

<p>

<strong>Tulisan ini ditebalkan

(strong)</strong>

</p>

<p>

<em>Tulisan ini miring (emphasize)

</em>

</p>

<p>

<big>Tulisan ini besar (big)</big>

</p>
```



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

**Menyajikan Format Teks dan Paragraf dalam Dokumen Web**

```
<p>
<i>Tulisan ini miring (italic) </i>
</p>
<p>Tulisan ini
<sub>subscript</sub>
</p>
<p>Tulisan ini
<sup>superscript</sup>
</p>
</body>
</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format latihan5.html. kemudian buka hasil pekerjaan latihan5.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

II. Pre Format

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Preformat </TITLE>
```



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

**Menyajikan Format Teks dan Paragraf dalam Dokumen Web**

```
</HEAD>

<BODY>

<H2>Daftar Harga Keladi:</H2>

<PRE>

Red Flash.....35.000

Red Fire.....60.000

Fannie Munson.....60.000

</PRE>

Harga sewaktu-waktu bisa berubah.

</BODY>

</HTML>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format latihan6.html. kemudian buka hasil pekerjaan latihan6.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

III. Pre Format

```
<html>

<head>

<title>Tag Preformatted</title>

</head>

<body>

<pre>

This section provides a brief overview of the menus in

Dreamweaver.

    The File menu and Edit menu contain the standard menu
```



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

**Menyajikan Format Teks dan Paragraf dalam Dokumen Web**

```
items for File and Edit.  
  
menus, such as New, Open, Save, Save All, Cut, Copy,  
Paste,  
  
Undo, and Redo  
  
</pre>  
  
<pre>  
  
Ini adalah  
  
preformatted text.  
  
Menampilkan      spasi  
  
Dan line break apa adanya.  
  
</pre>  
  
<p>Tag PRE cocok digunakan untuk menampilkan kode bahasa  
pemrograman komputer :</p>  
  
<pre>  
  
for i = 1 to 10  
  
    print i  
  
next i  
  
</pre>  
  
</body>  
  
</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format latihan7.html. kemudian buka hasil pekerjaan latihan7.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

**Menyajikan Format Teks dan Paragraf dalam Dokumen Web**

IV. Qoutation

```
<html>

<head>

<title>quotation</title>

</head>

<body>

tulisan ini BUKAN quotation

<blockquote>

tulisan ini adalah quotation <br>

tulisan ini adalah quotation <br>

tulisan ini adalah quotation <br>

</blockquote>

</body>

</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format latihan8.html. kemudian buka hasil pekerjaan latihan8.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

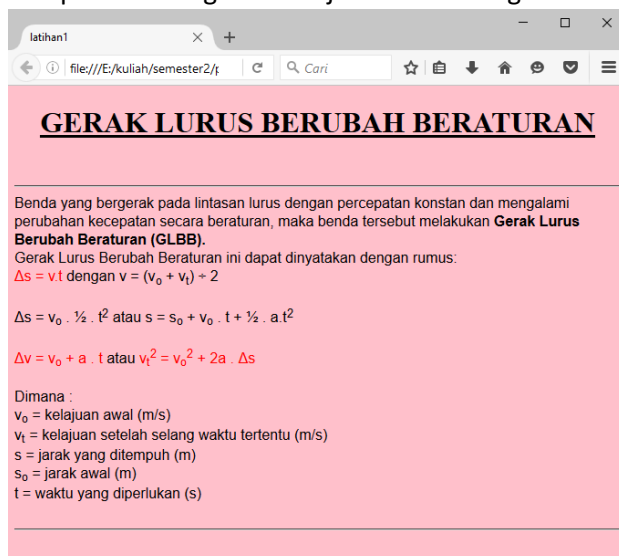
Menyajikan Format Teks dan Paragraf dalam Dokumen Web


F. Bahan Diskusi

Ketik baris-baris teks dibawah ini dan berilah penjelasannya sesuai dengan tampilan yang ada dibrowser. Simpan file dokumen dengan format tugas1.html :

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>latihan1</title>
4 </head>
5 <body bgcolor="pink">
6 <center><h1><u>GERAK LURUS BERUBAH BERATURAN</u></h1><br></center>
7 <hr>
8 <font face="arial">
9 Benda yang bergerak pada lintasan lurus dengan percepatan konstan dan mengalami<br>
10 perubahan kecepatan secara beraturan, maka benda tersebut melakukan <b> Gerak Lurus <br>
11 Berubah Beraturan (GLBB). </b><br>
12 Gerak Lurus Berubah Beraturan ini dapat dinyatakan dengan rumus:<br>
13 <font color=red> $\Delta s = v \cdot t$ </font> dengan  $v = \frac{v_0 + v_t}{2}$ 
14 </div>
15 <br>
16  $\Delta s = v_0 \cdot t + \frac{1}{2} \cdot a \cdot t^2$  atau  $s = s_0 + v_0 \cdot t + \frac{1}{2} \cdot a \cdot t^2$ 
17 +  $v_0 \cdot t + \frac{1}{2} \cdot a \cdot t^2$ 
18 <br>
19 <font color=red> $\Delta v = v_t - v_0 = a \cdot t$  atau
20 <font color=red> $v_t = v_0 + a \cdot t$ 
21 </font>
22 Dimana : <br>
23  $v_0$  = kelajuan awal (m/s)
24  $v_t$  = kelajuan setelah selang waktu tertentu (m/s)
25 s = jarak yang ditempuh (m)
26  $s_0$  = jarak awal (m)
27 t = waktu yang diperlukan (s)
28 <hr>
29 </body>
30 </html>
```

Tampilah dari tugas1.html jika dibuka dengan web browser



	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Hasil Pembuatan List Minimal dan List Kombinasi</b>

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat memahami pembuatan list minimal dan list kombinasi
2. Siswa dapat menyajikan hasil pembuatan list minimal dan list kombinasi

**B. Dasar Teori**

**Pengertian List**

List adalah bagian teks di dalam dokumen yang berisi daftar item dari suatu kelompok atau grup tertentu. Sebagai contoh, dalam situs web yang bertema kuliner, list dapat berupa daftar dari makanan dan minuman, beserta harganya. List dapat juga berupa prosedur (urutan langkah-langkah) dari suatu pekerjaan tertentu, yang sifatnya harus dilakukan secara berurutan dari langkah pertama sampai langkah terakhir.

Contoh List :

```

Daftar Makanan :

• Bakso

• Soto

• Sate

• Gule

Daftar Minuman :

• Juice Jambu


• Juice Alpukat

• Juice Tomat

```

**Tag List dalam HTML**

Tag	Fungsi
<div> ... </div>	Sebuah wilayah teks yang akan diformat
<dl> ... </dl>	Sebuah daftar definisi
<dt> ... </dt>	Sebuah istilah definisi, sebagai bagian dari daftar definisi
<dd> ... </dd>	Sesuai untuk istilah definisi, sebagai bagian dari daftar definisi
<ol> ... </ol>	Ordered List atau daftar berurutan
<ul> ... </ul>	Un-Ordered List atau daftar tidak berurutan
<li> ... </li>	Sebuah daftar item untuk digunakan dengan <ol> atau <ul>

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Hasil Pembuatan List Minimal dan List Kombinasi</b>

Terdapat 3 jenis daftar yang dapat kita buat pada sebuah halaman web :

Jenis List	Tag	Atribut	Fungsi
Unordered List	<code>&lt;UL&gt; ... &lt;/UL&gt;</code>	TYPE Pilihan : disc, square, circle	Pilihan : disc, square, circle Atribut TYPE digunakan untuk membuat bentuk bullet yang digunakan dalam list. Disc untuk bullet berbentuk piringan. Square untuk bullet berbentuk kotak. Circle untuk bullet berbentuk lingkaran. Setiap teks yang dimasukkan dalam list, diberi tag <code>&lt;LI&gt; ... &lt;/LI&gt;</code>
Ordered List	<code>&lt;OL&gt; ... &lt;/OL&gt;</code>	TYPE	Pilihan atribut: 1 (angka desimal : 1,2,3..) a (alfabet : a,b,c,...) A (alfabet kapital : A,B,C,...) i (angka romawi : i,ii,iii, iv,...) I (angka romawi kapital : I,II,III,...) Setiap teks yang dimasukkan dalam list, diberi tag <code>&lt;LI&gt;..&lt;/LI&gt;</code>
Definition List	<code>&lt;DL&gt;...&lt;/DL&gt;</code>		DL terdiri atas 2 bagian : 1. Bagian tema (term) Bagian ini ditandai tag <code>&lt;DT&gt;</code> yang menyatakan tempat bagi istilah yang akan didefinisikan. 2. Bagian definisi (definition) Bagian ini ditandai tag <code>&lt;DD&gt;</code> yang menyatakan tempat bagi definisi dari istilah. DL biasanya digunakan pada katalog atau kamus

#### Pembuatan list kombinasi

```
Daftar Menu
1. Makanan
    • Bakso
    • Mie Ayam
    • Soto
2. Minuman
    • Teh Panas
    • Jeruk Panas
    • Kopi
```

Dapat dilihat bahwa daftar di atas adalah gabungan daftar berurutan dan daftar tidak berurutan. Untuk membuat daftar diatas pada dokumen HTML maka cukup menggabungkan `<ol>` dengan `<ul>`. Perhatikan penggabungan `<ol>` dengan `<ul>` berikut ini :



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

Menyajikan Hasil Pembuatan List Minimal dan List Kombinasi

```
<ol>
  <li></li>
  <li>
    <ul>
      <li></li>
      <li></li>
    </ul>
  </li>
</ol>
```

**Memulai dengan nomor tertentu**

Untuk membuat daftar bernomor dengan urutan yang tidak dimulai dengan 1 (nomor/huruf awal), maka kita harus mendefinisikan dengan atribut "start" pada elemen tag <ol>. Misalnya contoh berikut :

```
<ol start="17">
  <li>Blok huruf dengan text tool</li>
  <li>Klik tab karakter</li>
  <li>Pilih jenis huruf pada menu pop-up .</li>
</ol>
```

Maka urutan daftar yang ditampilkan akan dimulai dengan 17, selanjutnya 18 dan 19.

**C. Alat/Instrumen/Bahan**

1. Komputer/laptop dengan sistem operasi Windows
2. Software web editor : Notepad ++
3. Software web browser : Internet Explorer atau Mozilla Firefox , dsb

**D. Keselamatan Kerja**

1. Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
2. Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap labsheet.
3. Pastikan komputer/laptop dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
4. Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer/laptop (magnet, handphone, dan sebagainya).



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

Menyajikan Hasil Pembuatan List Minimal dan List Kombinasi

E. Langkah Kerja

1. Pastikan software web editor dan web browser telah terinstall di komputer/laptop
2. Aktifkan software web editor Notepad ++
3. Ketik baris-baris teks di bawah ini :

```
<!DOCTYPE >
<html>
<head>
<title>Vertebrata</title>
</head>
<body>
<h1>Vertebrata</h1>
<ul>
<li>Ikan</span>
<ul>
<li>Patin</li>
<li>Gurami</li>
<li>Mujair</li>
</ul>
</li>
<li>Amfibi</span>
<ul>
<li>Ordo Anura
<ul>
<li>Katak Hijau </li>
<li>Katak Darat</li>
<li>Katak Ungu</li>
</ul>
</li>
<li>Ordo Urodela
<ul>
<li>Salamander</li>
<li>Mudpuppy</li>
</ul>
</li>
</ul>
</li>
```



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

Menyajikan Hasil Pembuatan List Minimal dan List Kombinasi

```
<li>Reptil</span>
<ul>
<li>Buaya</li>
<li>Ular Kobra</li>
<li>Penyu</li>
</ul>
</li>
</ul>
</body>
</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format latihan9.html. kemudian buka hasil pekerjaan latihan9.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

F. Bahan Diskusi

Ketik baris-baris teks dibawah ini dan berilah penjelasannya sesuai dengan tampilan yang ada dibrowser. Simpan file dokumen dengan format tugas2.html :

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>latihan 6 Membuat List : OL, UL, dan DL</title>
4 </head>
5 <body>
6 <font color=purple face='calibri' size=4>
7 <font color=blue><h3><b><center> Latihan Membuat List, OL, UL, dan DL </b></h3></font></center>
8 <hr>
9 <p align=justify>
10 <font color=blue><u>Contoh Ordered List :</u></font><BR>
11 <font color=purple>TRANSEDENTAL
12 <OL type=a>
13 <LI>bergerak</li>
14 <LI>berpindah</li>
15 <LI>kesinambungan</li>
16 <LI>abstrak</li>
17 <LI>tembus pandang</li></font></ol>
18 <BR>
19 <font color=blue><A> Contoh Undered List :</u> </font><BR>
20 <font color=purple>pokok bahasan dalam buku ini !
21 <UL type=circle>
22 <LI>tes sinonim</li>
23 <LI>tes anatomi</li><LI>pemahaman wagana</li></font></UL><BR>
24 <font color=blue><u> Contoh Defnition LIST :</u></font><font color=purple>
25 <DL>
26 <DT>Epilog</DT>
27 <DD>Bagian pnutup pada karya sastra, yang fungsinya menyampaikan inti sari cerita
28 atau menafsikan kasud karya itu oleh seorang aktor pada akhir cerita</DD>
29 <DT>Prolog</DT>
30 <DD>pembukaan (sandiwara, musik, pidato, sbb)</DD>
31 </DL>
32 </font> </p><hr></font>
33 </body>
34 </html>
```



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

**Menyajikan Hasil Pembuatan List Minimal dan List Kombinasi**

Tampilah dari tugas2.html jika dibuka dengan web browser

latihan 6 Membuat List : C X

file:///E:/kuliah/semester2/pemrograman%20web/latihan/latihan4.htm

**Latihan Membuat List, OL, UL, dan DL**

Contoh Ordered List :  
TRANSEDENTAL

- bergerak
- berpindah
- kesinambungan
- abstrak
- tembus pandang


Contoh Undered List :  
pokok bahasan dalam buku ini !

- tes sinonim
- tes anatomi
- pemahaman wagana

Contoh Defnition LIST :

Epilog  
Bagian pnutup pada karya sastra, yang fungsinya menyampaikan inti sari cerita atau menafsikan kasud karya itu oleh seorang aktor pada akhir cerita

Prolog  
pembukaan (sandiwara, musik, pidato, sbb)

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Pembuatan Tabel</b>

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat memahami pembuatan tabel
2. Siswa dapat menyajikan pembuatan tabel

**B. Dasar Teori**

**Pembuatan Tabel**

Tabel merupakan cara untuk menampilkan informasi dalam bentuk sel yang terdiri atas baris dan kolom. Untuk menampilkan data dalam bentuk table pada HTML, digunakan Tag<Table>.

Elemen table berisi property <tr> untuk menentukan baris(table row) yang didalamnya terdapat properti <td> untuk menampilkan data pada setiap sel table(table data).

```

<table>

  <tr>

    <td>data baris 1 kolom 1</td>

    <td>data baris 1 kolom 2</td>

  </tr>

</table>

```

Struktur elemen table adalah sebagai berikut:

```

<table>

  <tr>

    <td>data baris 1 kolom 1</td>

    <td>data baris 1 kolom 2</td>


  </tr>

</table>

```

Sebuah tabel terdiri atas baris dan kolom. Pertemuan antara baris dan kolom disebut sel. Penamaan data pada masing-masing kolom pada baris pertama disebut Header. Isi sebuah sel bisa berupa teks, gambar, hyperlink, atau bahkan sebuah tabel lagi.

Dalam pembuatan tabel, selain menggunakan tag <TABLE> untuk mendefinisikan sebuah tabel baru, kita juga memerlukan beberapa tag, antara lain, tag <TH> untuk mendefinisikan header baru dalam tabel tersebut; tag <TR> mendefinisikan baris baru dalam tabel tersebut; dan tag <TD> untuk mendefinisikan kolom baru dalam tabel tersebut.

	MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 BANTUL
	LABSHEET PEMROGRAMAN WEB
	<b>Menyajikan Pembuatan Tabel</b>

Urutan	Artis	Judul Lagu
1	Big Bang	Bad Boy
2	G Dragon	Who You

Sel <TD>

**Atribut-atribut tag <TABLE>**

Atribut	Fungsi	Contoh
BORDER	Menentukan ketebalan bingkai sebuah tabel, satuannya adalah pixel	<TABLE BORDER="1">... </TABLE>
BGCOLOR	Menentukan warna latar belakang tabel	<TABLE BGCOLOR="yellow"> ... </TABLE>
ALIGN	Menentukan perataan tabel, apakah kiri (left), kanan (right), atau tengah (center)	<TABLE ALIGN="center">... </TABLE>
CELLPADDING	Menentukan jarak antara isi sel dengan bingkai tabel	<TABLE CELLPADDING="10">... </TABLE>
CELLSPACING	Menentukan jarak antara sel yang satu dengan lainnya	<TABLE CELLSPACING="10">... </TABLE>
WIDTH	Menentukan lebar tabel	<TABLE WIDTH="250px">... </TABLE> <TABLE WIDTH="75%">... </TABLE>


**Atribut-atribut tag <TD>**

Atribut	Fungsi	Contoh
ALIGN	Menentukan perataan teks dalam sel secara horisontal, apakah left/kiri, right/kanan, center/tengah, justify, atau char	<TD ALIGN="left"> ..... </TD>
VALIGN	Menentukan perataan teks dalam sel secara vertikal, apakah top/atas, middle/tengah, bottom/bawah atau baseline	<TD VALIGN="top"> ..... </TD>
COLSPAN	Memanjangkan sel (merge) secara mendatar/horisontal	<TD COLSPAN="3"> ..... </TD> Penjelasan : akan memanjangkan sel menjadi tiga kali lipat secara horisontal
ROWSPAN	Memanjangkan sel secara vertikal	<TD ROWSPAN="2"> ..... </TD> Penjelasan : akan memanjangkan sel menjadi dua kali lipat secara vertikal

Tag <TH> juga memiliki atribut yang sama seperti tag <TD>, ditambah lagi dengan atribut HEIGHT, WIDTH, BGCOLOR, dsb.

**C. Alat/Instrumen/Bahan**

1. Komputer/laptop dengan sistem operasi Windows
2. Software web editor : Notepad ++
3. Software web browser : Internet Explorer atau Mozilla Firefox , dsb

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Pembuatan Tabel</b>

#### D. Keselamatan Kerja

1. Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
2. Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap labsheet.
3. Pastikan komputer/laptop dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
4. Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer/laptop (magnet, handphone, dan sebagainya).

#### E. Langkah Kerja

1. Pastikan software web editor dan web browser telah terinstall di komputer/laptop
2. Aktifkan software web editor Notepad ++
3. Ketik baris-baris teks di bawah ini :

**Tabel 1**

```

<html>

  <head>

    <title>tabel</title>

  </head>

<body>

berikut contoh tabel dengan rowspan dan colspan

<table width=80% border=2 cellspacing=0 cellpadding=0>

  <tr>

    <td>baris 1 kolom 1</td>

    <td>baris 1 kolom 2</td>

  </tr>

```



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

Menyajikan Pembuatan Tabel

```
<tr>
  <td colspan=2>baris 2 kolom 1</td>
</tr>
<tr>
  <td rowspan=2>baris 3 kolom 1</td>
  <td>baris 3 kolom 2</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format tabel1.html. kemudian buka hasil pekerjaan tabel1.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

**Tabel 2**

```
<html>
  <head>
    <tittle>penggunaan ALIGN</tittle>
  </head>
<body>
<table border="1">
<caption>Daftar wiraniaga</caption>
<tr>
  <th colspan ="2" rowspan = "2">WIRANIAGA</th>
  <th colspan ="3">KOTA</th>
</tr>
```




MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

Menyajikan Pembuatan Tabel

```
<tr>
  <th>SEMARANG</th>
  <th>Kudus</th><th>Solo</th>
<tr>
<tr>
  <th rowspan = "2">Jenis Kelamin</th>
  <th>Pria</th>
  <th align= "right">30</td>
  <td align= "right">20</td>
  <td align= "right">30</td>
</tr>
<tr>
  <th>wanita</th>
  <td align= "right">20</td>
  <td align= "right">8</td>
  <td align= "right">18</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format tabel2.html. kemudian buka hasil pekerjaan tabel2.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

	MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 BANTUL
	LABSHEET PEMROGRAMAN WEB
	Menyajikan Pembuatan Tabel

**F. Bahan Diskusi**

Buatlah dokumen HTML sehingga menghasilkan tampilan tabel seperti berikut ini (aturlah sedemikian rupa pada atribut-atribut tabel untuk mendapatkan dua buah tampilan yang berbeda, sebagaimana dibawah ini ) :

Tugas Tabel1

<b>Nama</b>	<b>Usia</b>
Ali	25
Fahmianto	27

Simpan file dokumen dengan format tugasTabel1.html

Tugas Tabel2

<b>Nama</b>	<b>Usia</b>
Ali	25
Fahmianto	27

Simpan file dokumen dengan format tugasTabel2.html

Tugas Tabel3 Membuat tabel 6 baris dan 3 kolom

**5 top songs list of bigbang**

<b>no.</b>	<b>song title</b>	<b>singer</b>
1.	bad boy	big bang
2.	who you?	G Dragon
3.	blue	bigbang
4.	fantastic baby	baby
5.	crooked	G Dragon


Simpan file dokumen dengan format tugasTabel3.html

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Pembuatan Tabel</b>

Tugas Tabel4 Cellpadding dan Cellspacing



Simpan file dokumen dengan format tugasTabel4.html

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Tabel dengan Spaning</b>

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat memahami pembuatan tabel dengan spaning
2. Siswa dapat menyajikan pembuatan tabel dengan spaning

**B. Dasar Teori**

**Pembuatan Tabel**

Ada kalanya kita membuat table dengan menggabungkan baris, ataupun kolom. Berikut ini contoh tabel yang menggabungkan baris :

Benua	Negara
ASIA	Arab Saudi
	India
	Indonesia
	Singapura

Berikut ini contoh tabel yang menggabungkan kolom :

Benua	EROPA			
Negara	Belanda	Italia	Inggris	Jerman

Untuk membuat table seperti di atas, maka Tabel Atribut Data yang digunakan adalah sebagai berikut

**Rowspan = angka(baris yang di span oleh sel)**

**Colspan = angka(kolom yang di span oleh sel)**

Jadi untuk menggabungkan 4 baris seperti table di atas adalah :

**<td rowspan=4> .....</td>**

Sedangkan untuk menggabungkan 4 kolom seperti table di atas adalah :

**<th colspan=4> .....</th>**

**C. Alat/Instrumen/Bahan**

1. Komputer/laptop dengan sistem operasi Windows
2. Software web editor : Notepad ++
3. Software web browser : Internet Explorer atau Mozilla Firefox , dsb

**D. Keselamatan Kerja**

1. Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
2. Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap labsheet.
3. Pastikan komputer/laptop dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
4. Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer/laptop (magnet, handphone, dan sebagainya).

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Menyajikan Tabel dengan Spaning</b>

#### E. Langkah Kerja

1. Pastikan software web editor dan web browser telah terinstall di komputer/laptop
2. Aktifkan software web editor Notepad ++
3. Ketik baris-baris teks di bawah ini :

##### **Tabel dengan rowspan**

```

<html
<head>
<title>Tabel Dengan Rowspan</title>
</head>

<body>
<table width="500" border="1">
  <tr>
    <th scope="col">Nama Perumahan </th>
    <th scope="col">Tipe / Luas tanah
(m<sup>2</sup>) </th>
  </tr>

  <tr>
    <td rowspan="4">Griya Indah Permai </td>
    <td>21 / 60 </td>
  </tr>

  <tr>
    <td>36 / 90 </td>

```



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

Menyajikan Tabel dengan Spaning

```
</tr>

<tr>
  <td>45 / 120 </td>
</tr>

<tr>
  <td>54 / 120 </td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format tabel3.html. kemudian buka hasil pekerjaan tabel3.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

**Tabel dengan colspan**

```
<html >
<head>
<title>Tabel dengan Colspan</title>
</head>

<body>
<table width="500" border="1">
  <tr>
    <th scope="col">Perumahan</th>
    <th colspan="4" scope="col">Tipe / Luas
tanah (m<sup>2</sup>) </th>
  </tr>
  <tr>
```



## LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

### Menyajikan Tabel dengan Spaning

```
<td>Griya Indah Permai </td>
<td>21/60</td>
<td>36/90</td>
<td>45/120</td>
<td>54/120</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format tabel4.html. kemudian buka hasil pekerjaan tabel4.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

#### F. Bahan Diskusi

Buatlah dokumen HTML sehingga menghasilkan tampilan tabel seperti berikut ini (aturlah sedemikian rupa pada atribut-atribut tabel untuk mendapatkan dua buah tampilan yang berbeda, sebagaimana dibawah ini) :

Tabel1

Benua	Negara
ASIA	Arab Saudi
	India
	Indonesia
	Singapura
EROPA	Belanda
	Italia
	Inggris
	Jerman

Simpan file dokumen dengan format tugasTabel5.html

Tabel2

Benua	EROPA		ASIA	
Negara	Belanda	Italia	Indonesia	India

Simpan file dokumen dengan format tugasTabel6.html




MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

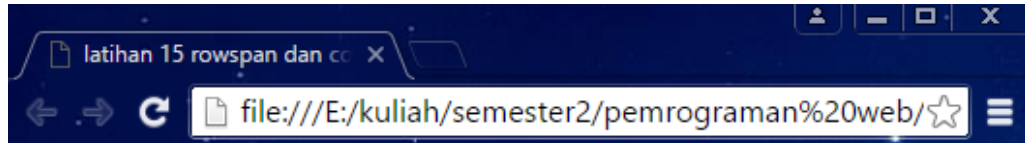
Menyajikan Tabel dengan Spaning

Ketik baris-baris teks dibawah ini dan berilah penjelasannya sesuai dengan tampilan yang ada di browser.  
Simpan file dokumen dengan format tugasTabel7.html :

```
1 <html>
2 <head>
3 <title>latihan 15 rowspan dan colspan dalam table</title>
4 </head>
5 <body>
6 tabel tanpa rowspan dan colspan
7 <table border="2">
8 <tr>
9 <td>kolom 1 baris 1</td>
10 <td>kolom 2 baris 1</td>
11 </tr>
12 <tr>
13 <td>kolom 1 baris 2</td>
14 <td>kolom 2 baris 2</td>
15 </tr>
16 </table>
17 <br><br>
18 kolom 1 pada baris 2 dipanjangkan 2 kali lipat secara horizontal
19 dengan atribut colspan
20 <table border="2" >
21 <tr>
22 <td>kolom 1 baris 1</td>
23 <td>kolom 2 baris 1</td>
24 </tr>
25 <TR>
26 <td colspan="2">kolom 1 pada baris 2 diperpanjang 2 kali lipat</td>
27 </tr>
28 </table>
29 <br><br>
30 kolom 1 diperpanjang 2 lai lipat sera vertikal dengan atribut rowspan
31 <table border="2">
32 <tr>
33 <td rowspan="2">kolom 1 diperpanjang vertikal</td>
34 <td>kolom 2 baris 1</td>
35 </tr>
36 <TR>
37 <td>kolom 2 baris 2</td>
38 </tr>
39 </table>
40 </body></html>
```

	MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 BANTUL
	LABSHEET PEMROGRAMAN WEB
	<b>Menyajikan Tabel dengan Spaning</b>

Tampilah dari tugasTabel7.html jika dibuka dengan web browser



tabel tanpa rowspan dan colspan


kolom 1 baris 1	kolom 2 baris 1
kolom 1 baris 2	kolom 2 baris 2

kolom 1 pada baris 2 dipanjangkan 2 kali lipat secara horizontal dengan atribut colspan

kolom 1 baris 1	kolom 2 baris 1
kolom 1 pada baris 2 diperpanjang 2 kali lipat	

kolom 1 diperpanjang 2 lai lipat sera vertikal dengan atribut rowspan

kolom 1 diperpanjang vertikal	kolom 2 baris 1
	kolom 2 baris 2

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Pembuatan Tabel dalam Tabel</b>

**A. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa dapat memahami tabel di dalam tabel
2. Siswa dapat menyajikan tabel dalam tabel

**B. Dasar Teori**

**Tabel di dalam Tabel**

**Online Order**

Description	Qty	Price	Email account note	
Email Account	10	\$9.90	Mailbox	10GB
FYIcenter.com Ad	1	\$99.00	Webmail	Yes
1-year Access	1	\$199.00	POP3	Yes
Shipping		\$3.99	IMAP	Yes
Tax		\$15.99	Anti-Spam	Yes

Dapat kita lihat bahwa di kolom "Email account note" ada table berisi tentang catatan jenis email. Jadi ada tabel di dalam tabel atau istilahnya "nested table" atau tabel bersarang. Dalam penulisan HTML "tabel bersarang" ini adalah dengan menuliskan HTML Tabel di dalam sebuah sel dari tabel, letaknya adalah pada <td>....</td>, seperti berikut ini :

```

<table>
  <tr>
    <td>data baris 1 kolom 1</td>
    <td>  <table>
      <tr>
        <td>tabel ke 2</td>
        <td>tabel ke 2</td>
      </tr>
    </table></td>
  </tr>
</table>

```

Teknik tabel bersarang adalah salah satu cara untuk menghasilkan layout tabel yang kompleks tanpa membuat tabel yang sangat kompleks. Sehingga ketika harus membuat tabel yang kompleks, maka cara sederhananya adalah membuat tabel di dalam sebuah sel (<td></td>). Berikut ini contoh langkah-demi langkah :



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB


**Pembuatan Tabel dalam Tabel**

- Buatlah tabel dengan 2 kolom dan 2 baris. HTML tag-nya adalah sebagai berikut :

```
<table border=1>
  <tr>
    <td>kolom 1 baris 1</td>
    <td>kolom 2 baris 1</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>kolom 1 baris 2</td>
    <td>kolom 2 baris 2</td>
  </tr>
</table>
```

- Tentukan sel dimana kita ingin menempatkan tabel bersarang. Kita akan menaruh di kolom 2 baris 2.
- Ganti teks dalam sel itu dengan tabel kedua. HTML akan terlihat seperti ini

```
<table border=1>
  <tr>
    <td>kolom 1 baris 1</td>
    <td>kolom 2 baris 1</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>kolom 1 baris 2</td>
    <td>
      <table border=1>
        <tr>
          <td>kolom 1 baris 1</td>
          <td>kolom 2 baris 1</td>
        </tr>
        <tr>
          <td>kolom 1 baris 2</td>
          <td>kolom 2 baris 2</td>
        </tr>
      </table>
    </td>
  </tr>
</table>
```

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Pembuatan Tabel dalam Tabel</b>

Hasilnya adalah sebagai berikut :

kolom 1 baris 1	kolom 2 baris 1				
kolom 1 baris 2	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td style="width: 50px; height: 20px;">kolom 1 baris 1</td> <td style="width: 50px; height: 20px;">kolom 2 baris 1</td> </tr> <tr> <td style="width: 50px; height: 20px;">kolom 1 baris 2</td> <td style="width: 50px; height: 20px;">kolom 2 baris 2</td> </tr> </table>	kolom 1 baris 1	kolom 2 baris 1	kolom 1 baris 2	kolom 2 baris 2
kolom 1 baris 1	kolom 2 baris 1				
kolom 1 baris 2	kolom 2 baris 2				

**C. Alat/Instrumen/Bahan**

1. Komputer/laptop dengan sistem operasi Windows
2. Software web editor : Notepad ++
3. Software web browser : Internet Explorer atau Mozilla Firefox , dsb

**D. Keselamatan Kerja**

1. Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
2. Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap labsheet.
3. Pastikan komputer/laptop dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
4. Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer/laptop (magnet, handphone, dan sebagainya).

**E. Langkah Kerja**

1. Pastikan software web editor dan web browser telah terinstall di komputer/laptop
2. Aktifkan software web editor Notepad ++
3. Ketik baris-baris teks di bawah ini :

Tabel dalam tabel 1

```

<html
<head>

<title>Tabel Bersarang</title>
</head>

<body>
<table border=1>
  <tr>
    <td>
<table border=1>
  <tr>
    <td>kolom 1 baris 1</td>
    <td>kolom 2 baris 1</td>
  </tr>

```



MULTIMEDIA  
SMK NEGERI 1 BANTUL

LABSHEET PEMROGRAMAN WEB

**Pembuatan Tabel dalam Tabel**


```
<tr>
  <td>kolom 1 baris 2</td>
  <td>kolom 2 baris 2</td>
</tr>
</table>
</td>
  <td>kolom 2 baris 1</td>
</tr>
<tr>
  <td>kolom 1 baris 2</td>
  <td>kolom 2 baris 2</td>
</tr>
</table></body>
</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format tabel5.html. kemudian buka hasil pekerjaan tabel5.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

Tabel dalam tabel 2

```
<html>
  <head><title>nested table 3</title></head>
<body>
  <table border="3" cellpadding="10"
  cellspacing="10">
    <td>
      sel berikutnya yang satu ini memiliki tabel kecil di
      dalamnya, tabel di dalam tabel.
    </td>
    <td <table border="3" cellpadding="3"
    cellspacing="3">
      <td>tabel ke 2</td>
      <td>tabel ke 2</td>
      <tr>
      <td>tabel ke 2</td>
      <td>tabel ke 2</td>
      </tr>
    </table></td>
  </table>
</body>
</html>
```

Simpan file dokumen diatas dengan format tabel6.html. kemudian buka hasil pekerjaan tabel6.html dengan web browser seperti google chrome bagaimana hasilnya?

	<b>MULTIMEDIA</b> <b>SMK NEGERI 1 BANTUL</b>
	<b>LABSHEET PEMROGRAMAN WEB</b>
	<b>Pembuatan Tabel dalam Tabel</b>

**F. Bahan Diskusi**

Buatlah dokumen HTML sehingga menghasilkan tampilan tabel seperti berikut ini (aturlah sedemikian rupa pada atribut-atribut tabel untuk mendapatkan tiga buah tampilan yang berbeda, sebagaimana dibawah ini) :

Tabel 1

Online Order													
Description	Qty	Price	Email account note										
Email Account	10	\$9.90	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Mailbox</td> <td>10GB</td> </tr> <tr> <td>Viralmail</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td>POP3</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td>IMAP</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td>Anti-Spam</td> <td>Yes</td> </tr> </table>	Mailbox	10GB	Viralmail	Yes	POP3	Yes	IMAP	Yes	Anti-Spam	Yes
Mailbox	10GB												
Viralmail	Yes												
POP3	Yes												
IMAP	Yes												
Anti-Spam	Yes												
FYIcenter.com Ad	1	\$99.00											
1-year Access	1	\$199.00											
Shipping		\$3.99											
Tax		\$15.99											

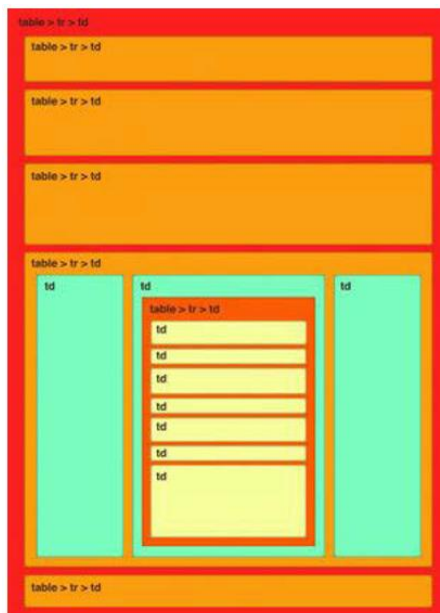
Simpan file dokumen dengan format tugasTabel7.html

Tabel 2



Simpan file dokumen dengan format tugasTabel8.html

Tabel 3



Simpan file dokumen dengan format tugasTabel9.html