

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

DI SMK N 3 YOGYAKARTA

Jl. R.W. Monginsidi 2A Telepon (0274) 513503, Yogyakarta 55233

Disusun Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah Praktik Pengalaman Lapangan

Semester Khusus Tahun Akademik 2016/2017

15 Juli – 15 September 2016



Disusun Oleh :

LUXQI ARIF NUGROHO PAMUNGKAS

NIM. 13505244010

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

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

DI SMK N 3 YOGYAKARTA

Jl. R.W. Monginsidi 2A Telepon (0274) 513503, Yogyakarta 55233

Disusun Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah Praktik Pengalaman Lapangan
Semester Khusus Tahun Akademik 2016/2017

15 Juli – 15 September 2016



Disusun Oleh :

LUXQI ARIF NUGROHO PAMUNGKAS

NIM. 13505244010

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2016

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertandatangan di bawah ini, selaku pembimbing PPL mengesahkan laporan kegiatan PPL SMK Negeri 3 Yogyakarta dan menerangkan bahwa :

Nama : Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM : 13505244010
Program Studi : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Jurusan : Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan
Fakultas : Teknik

Telah melaksanakan program PPL di SMK Negeri 3 Yogyakarta dari tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan tanggal 15 September 2016 dan laporan ini sebagai bukti pelaksanaannya.

Yogyakarta, 15 September 2016

Dosen Pembimbing Lapangan PPL
Universitas Negeri Yogyakarta,

Guru Pembimbing PPL
SMK Negeri 3 Yogyakarta,


Indah Wahyuni, S.Pd.T., M.Pd.


Irfan Krisna S, S.Pd.T., M.Eng.


NIP.

NIP. -

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta,

Koordinator KKN – PPL
SMK Negeri 3 Yogyakarta


Drs. B. Sabri

NIP. 19630830 198703 1 003


Drs. Heru Widada

NIP. 19630522 198703 1 005



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena limpahan rahmat sertahidayah-Nya, sehingga kami dapat menyusun dan menyelesaikan laporan kegiatan PPL Universitas Negeri Yogyakarta di SMK Negeri 3 Yogyakarta.

Laporan ini merupakan hasil kegiatan yang telah dilakukan selama melaksanakan PPL di SMK Negeri 3 Yogyakarta dimulai pada tanggal 15 Juli 2016 sampai 15 September 2016. Dalam melaksanakan kegiatan PPL, semua dapat berjalan dengan lancar karena bantuan dan kerjasama dengan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral dan materi.
2. Ketua LPPMP beserta staff yang telah memberikan semua informasi pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan di Sekolah.
3. Ibu Indah Wahyuni, S.Pd.T., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL yang telah memberikan bimbingan dan pemantauan hingga penyusunan laporan ini.
4. Bapak Drs. Bujang Sabri selaku Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta.
5. Bapak Totok Heru Tri Maryadi, M.Pd. selaku Koordinator KKN-PPL SMK Negeri 3 Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Joko Ismono selaku Kepala Program Unit Kerja Teknik Bangunan yang telah menyediakan fasilitas terhadap mahasiswa PPL di jurusan Teknik Bangunan.
7. Bapak Irfan Krisna S, S.Pd.T., M.Eng. selaku guru pembimbing kegiatan PPL yang telah banyak memberikan arahan sehingga kegiatan program PPL yang dilaksanakan oleh mahasiswa dapat berjalan lancar.
8. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PPL SMK Negeri 3 Yogyakarta.
9. Bapak/ibu guru dan karyawan SMK Negeri 3 Yogyakarta yang sudah membantu melancarkan pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan selama ini.
10. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta 2013 di SMK Negeri 3 Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan ini penyusun menyadari masih banyak kekurangan, sehingga penyusun mengharap masukan berupa kritik maupun saran yang membangun sehingga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi

pihak SMK Negeri 3 Yogyakarta dan mahasiswa KKN-PPL Universitas Negeri Yogyakarta.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 15 September 2016

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
ABSTRAK	vi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	2
B. Perumusan Program Dan Rancangan Kegiatan PPL	8
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS	11
A. Persiapan	11
B. Pelaksanaan	15
C. Analisa Hasil Pelaksanaan dan Refleksi	24
BAB III. PENUTUP	26
A. Kesimpulan	26
B.Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN	29

LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN DI SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

Oleh:

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

NIM 13505244010

ABSTRAK

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang sebagian program studinya adalah kependidikan. Untuk itu UNY sebagai sebuah universitas berbasis pendidikan menyelenggarakan mata kuliah wajib yaitu Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yaitu praktik secara langsung baik mengajar atau berada pada lingkungan sekolah ataupun lembaga pendidikan. Kegiatan PPL wajib dilaksanakan karena pentingnya tujuan dari kegiatan tersebut. PPL yang dilakukan oleh mahasiswa ada dua yaitu PPL menjadi guru di sekolah atau PPL yang ada dilingkungan lembaga / dinas pendidikan. PPL yang dilakukan di sekolah dimaksudkan untuk mengasah kemampuan, mengembangkan potensi, serta memantapkan para mahasiswa yang nantinya akan menjadi calon pendidik. Selain itu pentingnya PPL adalah mahasiswa juga harus bisa mengembangkan dan meningkatkan kapasitas diri setelah melaksanakan PPL. Praktik mengajar langsung yang mahasiswa laksanakan akan membuat mahasiswa mengerti dengan baik bagaimana menjadi seorang pendidik, bahwa sebelum mengajar harus memiliki persiapan, sampai bagaimana mengelola waktu dalam mengajar agar tidak terbuang sia-sia. Sebelum melaksanakan PPL ada serangkaian kegiatan pra PPL yang dilaksanakan dari mulai pembekalan, micro teaching, dan penyerahan mahasiswa ke Sekolah untuk observasi agar siap PPL. PPL dilaksanakan di SMK Negeri 3 Yogyakarta.

PPL dilaksanakan pada tanggal 15 Juli – 15 September 2016. Mengampu mata pelajaran Simulasi Digital dengan alokasi waktu setiap pertemuan 3 jam pelajaran atau 135 menit. Pelaksanaan mengajar dimulai dari persiapan, dimana persiapan yang dilakukan adalah penyusunan atau pemahaman silabus, penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembuatan sistem penilaian, konsultasi dengan guru pembimbing dan dosen pembimbing, pembuatan media, dan persiapan materi. Setelah itu adalah praktik mengajar di kelas, dimana kita mengajar berpedoman pada RPP yang sudah disusun. Kegiatan motivasi dan pengelolaan adalah hal yang harus dikuasai agar kelas tetap kondusif dan siswa tidak bosan menerima pembelajaran. Pembelajaran dilakukan di kelas X GB 1, 2, 3 pada hari Senin, Selasa, Rabu, dimana setiap harinya dilaksanakan pada pukul 07.15 – 09.30 WIB (jam ke 1 sampai dengan 3). Mahasiswa dituntut wajib mengajar minimal 8 kali pertemuan.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan PPL adalah pengalaman secara nyata baik dalam pengalaman mengajar serta pengalaman menyusun administrasi pendidik. Selama mengajar siswa menerima pembelajaran dengan baik, dan mereka juga senang karena ada suasana baru, apalagi jika pembelajarannya menggunakan media seperti presentasi powerpoint yang memberikan semangat tersendiri. Secara keseluruhan program PPL terlaksana dengan baik, meski tak lepas dari kekurangan. Harapannya adalah dengan adanya PPL mahasiswa dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa untuk menjadi calon tenaga pendidik.

Key words: *PPL, Simulasi Digital, UNY*

BAB 1

PENDAHULUAN

Universitas Negeri Yogyakarta sebagai salah satu perguruan tinggi yang mencetak tenaga kependidikan atau calon guru, telah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan agar mampu menghasilkan tamatan pendidikan yang lebih baik dan profesional agar dapat bersaing dalam dunia kependidikan baik dalam skala nasional maupun internasional.

Seiring dengan berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, usaha peningkatan kualitas tamatan pendidikan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran terus dilakukan. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan adanya mata kuliah lapangan dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL/Magang III). PPL/Magang III merupakan pembentukan dan peningkatan kemampuan profesional. Kegiatan yang termasuk dalam lingkup PPL/Magang III diarahkan dalam bentuk pelatihan pengalaman profesionalisme dalam pembelajaran.

PPL merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa UNY yang mengambil program studi pendidikan. PPL dilaksanakan oleh mahasiswa di sekolah maupun lembaga pendidikan sesuai dengan program studi masing-masing mahasiswa. Mata kuliah PPL/Magang III mempunyai sasaran dalam kegiatan yang terkait dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kegiatan penunjang dalam berlangsungnya proses pembelajaran tersebut. PPL/Magang III diharapkan dapat memberikan pengalaman mengajar dan pandangan secara langsung dengan dunia kependidikan di sekolah, melatih dan mengembangkan kompetensi serta keterampilan dalam mengajar. Selain itu juga meningkatkan kemandirian tanggungjawab dan kemampuan dalam memecahkan masalah secara langsung di lapangan.

Program PPL/Magang III di lingkungan sekolah merupakan ajang mahasiswa dalam memberikan sumbangan nyata dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan seluruh potensi sekolah. Mahasiswa dengan bekal ilmu yang telah diperoleh sesuai dengan bidang studinya, diharapkan dapat menyumbangkan sesuatu yang berharga di sekolah saat melaksanakan PPL/Magang III. Oleh karena itu mahasiswa diharapkan mampu mengaktualisasikan potensi akademis, tenaga dan skills yang dimilikinya dalam upaya peningkatan potensi 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 guru merupakan hal yang harus diperhatikan sebelum memasuki proses belajar mengajar.

Lokasi PPL UNY terbagi menjadi dua, yaitu di sekolah dan lembaga pendidikan di wilayah DIY dan Jawa Tengah. Sekolah yang digunakan untuk PPL UNY meliputi SD, SLB, SMP, MTs, SMA, MAN, dan SMK dengan menyesuaikan kebutuhan prodi masing-masing. Sedangkan untuk lokasi lembaga pendidikan meliputi Dinas Pendidikan, Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) milik kedinasan, klub cabang olah raga, balai diklat di masyarakat atau instansi swasta.

Sekolah atau lembaga pendidikan yang digunakan sebagai lokasi PPL/Magang III dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian antara mata pelajaran atau materi kegiatan yang ada di sekolah atau lembaga pendidikan dengan program studi mahasiswa yang bersangkutan. Pada program PPL tahun 2016 penulis mendapatkan lokasi pelaksanaan PPL di SMK N 3 Yogyakarta yang beralamat di Jl. R. W. Monginsidi No. 2 Yogyakarta, 55233.

A. Analisis Situasi

SMK Negeri 3 Yogyakarta adalah salah satu SMK yang unggul dalam bidang keteknikan dalam berbagai jurusannya. Dari tahun ke tahun SMKN 3 Yogyakarta melakukan berbagai pengembangan dan pengembangan sehingga memiliki kualitas saing baik lingkup regional maupun nasional.

SMK Negeri 3 Yogyakarta merupakan salah satu SMK di Kota Yogyakarta yang bergerak di bidang Teknik Kejuruan, sehingga di masing-masing program studinya lebih unggul dalam keteknikan. Program studi yang ada di SMK Negeri 3 Yogyakarta ini meliputi Jurusan Teknik Gambar Bangunan, Teknik Konstruksi Kayu, Teknik Instalasi Listrik, Teknik Audio Video, Teknik Pemesinan, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Komputer dan Jaringan, dan Teknik Multimedia.

Sekolah ini mulai tahun 2015 dikepalai oleh Drs. Bujang Sabri dan didukung oleh jajaran tenaga pengajar dan karyawan dengan total 215 orang.

Tabel 1. Data jumlah pengajar, karyawan, dan siswa SMKN 3 Yogyakarta

No.	Data	Jumlah
1.	PNS (guru)	137
2.	PNS (staff)	22
3.	Depag	2
4.	Nota tgs	1
5.	GTT Naban	11
6.	GTT	15

7.	PTT Naban	14
8.	PTT	13
9.	Siswa (sampai agustus 2016)	1788

Jumlah siswa yang cukup besar yang berasal dari berbagai daerah di DIY, merupakan peluang sekaligus tantangan yang harus dihadapi oleh sekolah demi mewujudkan misi pendidikan yang dilakukan, yakni terciptanya manusia-manusia handal yang tangguh dan siap bersaing di dunia kerja serta siap mandiri tanpa meninggalkan nilai-nilai luhur pendidikan yang telah dimiliki. Pendidikan, pengajaran, dan pembinaan dari pendidik yang profesional adalah hal yang sangat diperlukan agar siswa termotivasi untuk lebih kreatif dan optimal dalam pengembangan intelektualitasnya.

Demi terciptanya kualitas lulusan SMK N 3 Yogyakarta yang baik, maka pihak sekolah memberikan beberapa fasilitas yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sekolah ini diharapkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar secara efektif sehingga dapat meningkatkan kemampuan masing-masing siswa. Berikut adalah rincian mengenai prasarana dan sarana yang ada di SMK N 3 Yogyakarta.

1. Data Teknis SMK Negeri 3 Yogyakarta

- a. Nama sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
- b. NIS : 400100
- c. NSS : 323046008010
- d. NPSN : 20404181
- e. Alamat sekolah : JL. R.W. Monginsidi No. 2 A, RT17, RW4, 55223
- f. Dusun : Jetis
- g. Desa/ Kelurahan : Cokrodiningratan
- h. Kecamatan : Jetis
- i. Kota : Yogyakarta
- j. Provinsi : Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)
- k. No. Telpon : (0274) 513503 Fax: (0274) 513503
- l. E-mail : smkn3_jetis_jogja@yahoo.com
- m. Website : <http://smkn3jogja.sch.id/>

2. Denah SMK Negeri 3 Yogyakarta

Denah SMK Negeri 3 Yogyakarta dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Denah SMK Negeri 3 Yogyakarta

3. Kondisi Fisik Sekolah

Dalam pelaksanaan PPL perlu adanya pengetahuan atau sebuah survei mengenai bagaimana kondisi fisik sekolah yang akan digunakan untuk PPL. Untuk itu sebelum melaksanakan PPL dilakukan survei mengenai kondisi fisik yang ada di SMK Negeri 3 Yogyakarta. SMK Negeri 3 Yogyakarta beralamat lengkap di Jl. R.W. Monginsidi No. 2 Yogyakarta 55233. SMK ini lebih dikenal dengan STM 2 Jetis dan berdiri di lahan dengan luas kurang lebih ± 4 hektar. Di SMK N 3 Yogyakarta terdapat berbagai ruang sebagai berikut.

- | | |
|----------------------------------|--|
| a. Ruang Kepala Sekolah | l. Laboratorium Bahasa Inggris |
| b. Ruang Wakil Kepala Sekolah | m. Gudang |
| c. Ruang Tata Usaha | n. Ruang Gambar dan Perencanaan |
| d. Ruang Kepala Program Studi | o. Aula |
| e. Ruang Bursa Kerja Khusus | p. Lapangan Basket |
| f. Ruang Bimbingan dan Konseling | q. Masjid |
| g. Ruang Laboratorium Komputer | r. Ruang Guru dan Karyawan |
| h. Ruang Administrasi Siswa | s. Perpustakaan |
| i. Ruang Olahraga | t. Ruang OSIS dan Organisasi Ekstrakurikuler |
| j. Ruang Kelas Teori | u. Koperasi Siswa |
| k. Laboratorium Audio Video | |

- v. UKS
- w. Tempat Parkir
- x. Kamar Mandi dan WC
- y. Kantin
- z. Pos Satpam
- aa. Ruang Olahraga, dll

4. Kondisi Non Fisik Sekolah

Pengamatan lain yang dilakukan setelah kondisi fisik sekolah adalah mengamati kondisi non fisik sekolah. Berlandaskan hasil survey yang telah dilakukan oleh kelompok PPL SMKN 3 Yogyakarta, maka dimaksudkan untuk melakukan berbagai pengembangan baik dari segi pembelajaran maupun peningkatan optimalisasi sarana dan prasarana yang ada yang wujudkan didalam bentuk program kerja PPL. Kegiatan ini dilakukan dari tanggal 15 Juli sampai dengan 15 September 2016, atau selama 2 bulan. Kegiatan harus dijalankan semaksimal mungkin agar seluruh program yang akan kami laksanakan dapat terlaksana dengan baik, tentunya dengan berbagai bantuan kerjasama dari pihak sekolah. Berikut adalah uraian kondisi non fisik yang ada di SMK N 3 Yogyakarta hasil observasi PPL UNY SMK N 3 Yogyakarta.

a. Kondisi Umum SMKN 3 Yogyakarta

SMK N 3 Yogyakarta setiap tahunnya mencetak lulusan bidang keteknikan yang mampu bersaing di dunia ketenaga kerjaan. Lulusan yang dihasilkan SMK N 3 Yogyakarta ini berkaitan dengan visi, misi, serta tujuan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1) Visi SMKN 3 Yogyakarta

Menjadi Lembaga Pendidikan dan Pelatihan berstandar internasional yang berfungsi optimal, untuk menyiapkan kader teknisi yang kompeten di bidangnya, unggul dalam iptek, imtaq dan mandiri, sehingga mampu berkompetisi pada era globalisasi.

2) Misi SMKN 3 Yogyakarta

- a) Melaksanakan Pendidikan dan Pelatihan berkualitas prima menuju standar internasional.
- b) Melaksanakan Pendidikan dan Pelatihan yang berfungsi optimal untuk menghasilkan lulusan yang kompeten, unggul dalam iptek, imtaq dan mandiri.
- c) Melaksanakan Pendidikan dan Pelatihan untuk menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi pada era globalisasi.

3) Tujuan SMKN 3 Yogyakarta

- a) Mewujudkan Lembaga Pendidikan dan Pelatihan yang berkualitas prima menuju standar internasional.

- b) Menghasilkan lulusan yang kompeten di bidangnya, unggul dalam iptek, imtaq dan mandiri.
 - c) Menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi pada era globalisasi.
 - d) Menghasilkan lulusan yang berwawasan kearifan lokal.
- b. Kondisi Siswa
- Dibanding dengan SMK lain, SMK Negeri 3 Yogyakarta bisa dibilang memiliki potensi akademik kesiswaan yang bagus. Ujian masuk memiliki standar yang cukup tinggi, siswa berprestasi difasilitasi dengan berbagai kegiatan ekstrakurikuler (PMR, Pramuka, Pecinta Alam, Volly, OSIS, dll), dan banyak prestasi dalam bidang keteknikan yang diraih.
- c. Media dan Sarana Pembelajaran
- Selain potensi siswa dan lulusan yang baik karena standar nilai masuk yang cukup baik, SMK Negeri 3 Yogy akarta juga didukung oleh sarana dan prasarana yang cukup memadai yang sepenuhnya bertujuan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran siswa. Beberapa butir yang dapat diamati antara lain:
- 1) Dengan jumlah 1788 siswa, memiliki 215 tenaga pengajar dan karyawan diharapkan sepenuhnya dapat mendukung kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Sekolah memiliki Bursa Kerja Khusus yang memfasilitasi lulusan SMKN 3 Yogyakarta untuk mencari pekerjaan atau untuk melanjutkan sekolah sesuai bidang studi mereka.
 - 3) Media belajar di sekolah adalah dengan tersdianya laboratorium untuk praktik.
- d. Kegiatan Kesiswaan (Ekstrakurikuler)
- Bagi siswa yang ingin berprestasi di bidang non akademik ataupun sekedar ingin menyalurkan hobi secara positif, SMK N 3 Yogyakarta memiliki banyak kegiatan ekstrakurikuler antara lain: PMR, pramuka, pecinta alam, bola voli, basket, badminton, rohis, taekwondo, dan robotic. Masing–masing bidang/jenis kegiatan ekstrakurikuler telah terorganisir dengan baik. Dan dilaksanakan sesuai jadwal pelaksanaan masing-masing. Umumnya kegiatan dilakukan setelah selesai kegiatan intrakurikuler.
- e. Perpustakaan
- Secara umum, pengelolaan Perpustakaan sudah bagus. Didukung dengan beberapa staff dan karyawan sehingga pengelolaan ruang, koleksi buku, dan buku paket pelajaran yang dipinjamkan ke siswa dapat terkoordinasi dengan baik.
- 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.

f. Lingkungan Sekolah

Secara umum, kondisi dan lokasi sekolah sudah baik dan strategis. Walaupun terletak di tengah-tengah perkotaan, kondisi kelas tenang dan kondusif untuk kegiatan KBM. Luas bangunan sangat lebar (\pm 4 hektar) dengan lingkungan yang bersih. Posisi dan kondisi sekolah sudah bagus. Untuk menikmati fasilitas jaringan WIFI para siswa berkumpul di Balairung. Untuk mahasiswa PPL disediakan ruangan Base camp sebagai tempat berkumpulnya para mahasiswa PPL. Sekolah juga selalu bersih dengan adanya tenaga kebersihan yang cepat tanggap dalam melakukan tugasnya.

g. Fasilitas Olahraga

Fasilitas Olahraga di SMKN 3 Yogyakarta sudah cukup lengkap dan memadai. Selain sudah dilengkapi lapangan dan peralatan olahraga, setiap siswa berprestasi dan memiliki minat dalam bidang keolahragaan juga difasilitasi dan didukung dengan kegiatan ekstrakurikuler keolahragaan yang disalurkan pada turnamen-turnamen atau kegiatan perlombaan antar sekolah baik di tingkat Kota, propinsi maupun nasional.

h. Laboratorium dan Bengkel

SMKN 3 Yogyakarta telah memiliki beberapa laboratorium praktik, seperti laboratorium bahasa inggris, laboratorium komputer, laboratorium gambar dan perencanaan, bengkel kayu, lab. multimedia, bengkel pemesinan, bengkel las, bengkel otomotif, bengkel kelistrikan yang sudah terintegrasi di sekolah SMKN 3 Yogyakarta.

i. Tempat Ibadah

SMK Negeri 3 Yogyakarta memiliki Masjid yang cukup besar dengan keadaan lingkungan yang terawat dan bersih. Fasilitasnya juga cukup lengkap, seperti tempat wudhu, kamar mandi, sound system, jam dinding, kipas angin, almari Al-Qur'an, buku-buku bacaan, kotak amal, gudang, tempat sampah, dll.

j. Bimbingan Konseling

SMK Negeri 3 Yogyakarta sudah memiliki ruang Bimbingan Konseling (BK) sendiri yang cukup terawat dengan baik. Secara struktural dan prosedural juga sudah terorganisasi dengan baik untuk dapat mendukung ketertiban kegiatan pembelajaran. Guru BK yang tersedia juga banyak, mereka gesit dalam melakukan pelayanan atau membuat pelayanan kepada siswa yang membutuhkan waktu khusus dengan BK.

k. Koperasi Siswa

Keberadaan Koperasi Siswa sangat mendukung dan memfasilitasi siswa dengan cukup lengkap. Hal ini dapat dilihat dengan tersedianya alat tulis, mesin fotocopy dan beberapa alat penunjang kegiatan studi lain yang keberadaannya sangat dibutuhkan siswa. Struktur organisasi dan pengaturan jadwal staf koperasi sudah terencana. Dan terdapat mesin foto copy yang dapat menunjang terselenggaranya kegiatan belajar di sekolah SMK Negeri 3 Yogyakarta.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

1. Perumusan Program PPL

Kegiatan Praktik Pengajaran Lapangan (PPL) meliputi pra-PPL dan PPL. Pra-PPL adalah kegiatan sosialisasi PPL lebih awal kepada mahasiswa melalui mata kuliah Kajian Pengantar Ilmu Pendidikan, Psikologi Pendidikan, Sosioantropologi Pendidikan, Pengembangan Kurikulum, Metodologi Pembelajaran, Media Pengajaran, Evaluasi Pembelajaran, Pengajaran Mikro yang didalamnya terdapat kegiatan observasi ke sekolah sebagai sarana sosialisasi mahasiswa agar dapat mengetahui sejak dini tentang situasi dan kondisi di lapangan.

Tahun ini, Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dilaksanakan pada semester khusus pada 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016 di SMK N 3 Yogyakarta.

2. Rancangan Program PPL

PPL adalah mata kuliah dengan bobot sebesar tiga (3) SKS yang wajib diikuti oleh mahasiswa bidang kependidikan. Tujuannya adalah memberikan pengalaman mengajar bagi mahasiswa, sehingga nantinya diharapkan akan mempunyai kesiapan untuk menjadi seorang tenaga pendidik yang berkualitas.

Sesuai dengan hasil observasi pembelajaran dan juga konsultasi dengan Drs. Joko Ismono selaku Kepala Jurusan Teknik Bangunan dan juga Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng. selaku guru pembimbing mata pelajaran Simulasi Digital, maka dapat dirumuskan beberapa hal yang diperlukan dalam kegiatan PPL, antara lain:

- a. Penyusunan silabus, satuan pembelajaran, rencana pembelajaran dan administrasi pendidik untuk merencanakan proses pembelajaran agar dapat berjalan sesuai dengan tujuan.
- b. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Simulasi Digital untuk kelas X dalam satu semester. RPP diperlukan sebagai perencanaan untuk proses belajar mengajar supaya pada pelaksanaannya lebih terstruktur dan berjalan sesuai yang direncanakan. Oleh sebab itulah seorang pendidik perlu menyusun RPP terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan

pembelajaran di kelas. RPP mencakup Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, langkah atau kegiatan pembelajaran di kelas, metode atau cara mengajar yang harus dilakukan, materi yang perlu disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), dan juga rencana penilaian hasil belajar siswa.

- c. Pembuatan sistem penilaian yaitu penilaian kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan juga penilaian tugas sebagai evaluasi hasil belajar siswa. Sistem penilaian yang dilakukan berdasarkan sistem penilaian pengetahuan, keterampilan dan sikap.
- d. Konsultasi dengan guru pembimbing.
Dalam penyusunan RPP dan administrasi pendidik diperlukan konsultasi dengan guru pembimbing terkait materi yang akan di ajar di setiap pertemuan. Kemudian juga diperlukan konsultasi dengan guru pembimbing mengenai kegiatan belajar mengajar (KBM) seperti bagaimana cara mengendalikan kelas dan menumbuhkan motivasi siswa.
- e. Konsultasi dengan DPL-PPL
Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) mengunjungi mahasiswa PPL dalam rentang waktu yang telah ditentukan. Pada saat ada kunjungan DPL-PPL tersebut maka mahasiswa melakukan konsultasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan PPL, seperti penyusunan RPP, Media Pembelajaran, metode mengajar, penyusunan laporan, dan segala permasalahan yang dihadapi selama berlangsungnya kegiatan PPL di sekolah.
- f. Praktik Mengajar di kelas
Kegiatan praktik mengajar di kelas ini sebagai latihan bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri dan memahami mengenai kegiatan mengajar yang nyata di lapangan. Melalui praktik mengajar secara langsung di kelas ini diharapkan mahasiswa mampu memahami bagaimana metode dalam menyampaikan materi kepada siswa, bagaimana cara mengendalikan kelas, dan bagaimana menyelesaikan permasalahan yang mungkin timbul di dalam kelas dengan tujuan kelak apabila menjadi tenaga pendidik dapat menjadi tenaga pendidik yang profesional.
- g. Penilaian hasil belajar siswa
Selain kegiatan mengajar di kelas, mahasiswa juga perlu melakukan kegiatan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diperlukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dari materi yang telah diajarkan. Selain itu, penilaian hasil belajar juga dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan

langkah pembelajaran selanjutnya, apakah materi bisa dilanjutkan atau diperlukan remedial atau pengayaan.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISA HASIL

Mahasiswa yang menempuh program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL/Magang III) telah menyiapkan program kerja untuk dapat dilaksanakan di sekolah selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan. Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan meliputi kegiatan persiapan PPL dan pelaksanaan PPL itu sendiri. Kegiatan persiapan PPL meliputi kegiatan observasi dan pengajaran mikro, sedangkan kegiatan PPL dilaksanakan setelah kegiatan persiapan PPL dilaksanakan.

A. Persiapan

1. Pengajaran Mikro (*Micro Teaching*)

Secara umum, pengajaran mikro bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kompetensi dasar mengajar sebagai bekal praktik mengajar dalam program PPL. Secara khusus tujuan pengajaran mikro adalah.

- a. Memahami dasar-dasar pengajaran mikro.
- b. Melatih mahasiswa menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Memberikan inspirasi bagi mahasiswa untuk mempraktekan berbagai gaya mengajar dan model pembelajaran.
- d. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terbatas.
- e. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terpadu dan utuh.
- f. Membentuk kompetensi kepribadian.
- g. Membentuk kompetensi sosial.

Pembelajaran mikro atau *micro teaching* sebagai salah satu persiapan atau bekal mengajar mahasiswa dilaksanakan pada saat semester VI untuk mahasiswa reguler dan semester II untuk mahasiswa Program Kelanjutan Studi (PKL). Pelaksanaan pembelajaran mikro ini dikemas dalam bentuk perkuliahan yang dilakukan di jurusan masing-masing. Untuk Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan, pembelajaran mikro ini dilaksanakan dalam rombongan belajar dengan jumlah 10 sampai dengan 15 mahasiswa di setiap rombongan belajarnya. Total rombongan belajar atau kelas sejumlah 6 kelas dengan bimbingan dua orang dosen di setiap kelasnya. Hasil penilaian pembelajaran mikro ini ditentukan sebagai syarat lulus tidaknya mahasiswa untuk dapat melaksanakan PPL.

Penilaian pengajaran mikro dilakukan oleh dosen pembimbing pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penilaian itu mencakup tiga komponen yaitu orientasi dan observasi, rencana pelaksanaan pembelajaran, proses pembelajaran dan kompetensi kepribadian dan sosial.

Mata kuliah ini merupakan simulasi kecil dari pembelajaran di kelas dengan segala hal yang identik sehingga dapat memberikan gambaran tentang suasana kelas. Perbedaan dari Pengajaran Mikro ialah terletak pada alokasi waktu, peserta didik, dan instrumentasi dalam pembelajaran di kelas.

2. Pembekalan

Pembekalan PPL dilaksanakan di Gedung KPLT lantai 3 FT UNY tanggal 20 Juni 2016. Kegiatan tersebut dilaksanakan sebelum dilakukan penerjunan ke sekolah.

3. Observasi

Observasi adalah peninjauan lapangan dimana mahasiswa akan ditempatkan atau ditugaskan untuk melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan. Observasi dilaksanakan dengan tujuan agar mahasiswa dapat mengenalkan secara langsung keadaan kelas dan siswanya dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, mengenal perangkat kurikulum sekolah, mengenal perangkat pembelajaran sekolah. Observasi dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2016 di kelas X GB 2 dengan mata pelajaran Simulasi Digital. Hal-hal yang diamati dalam observasi adalah sebagai berikut:

- a. Perangkat Pembelajaran.
 - 1) Kurikulum 2013.
 - 2) Silabus.
 - 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Proses Pembelajaran.
 - 1) Membuka Pelajaran.
 - 2) Memberikan Apersepsi.
 - 3) Menyajikan materi.
 - 4) Metode pembelajaran.
 - 5) Bahasa yang digunakan di dalam KBM.
 - 6) Penggunaan alokasi waktu.
 - 7) Gerak.
 - 8) Cara memotivasi siswa.
 - 9) Teknik bertanya.
 - 10) Memberi umpan balik kepada siswa.
 - 11) Teknik penguasaan kelas.
 - 12) Penggunaan media.
 - 13) Bentuk dan cara evaluasi.
 - 14) Menutup pelajaran.
- c. Perilaku Siswa.

- 1) Perilaku siswa di dalam kelas.
- 2) Perilaku siswa di luar kelas.

4. Penyusunan Program PPL

Penyusunan program PPL dilakukan setelah mendapat kesepakatan dari Guru Pembimbing Lapangan (GPL). Apa saja yang mahasiswa harus lakukan, termasuk kelas apa saja yang akan diajar, mata pelajaran apa yang akan disampaikan, dan agenda apa yang dilakukan selain mengajar. Penulis diberikan tugas oleh guru untuk mengajar Simulasi Digital kelas X Teknik Gambar Bangunan (TGB) 2, yang disertai dengan pembuatan administrasi pendidik, RPP selama satu semester, persiapan media pembelajaran, pembuatan bahan evaluasi, dan penilaian hasil belajar siswa.

Selain mengajar Simulasi Digital, penulis juga membantu untuk mengajar Gambar Teknik 2 kelas XI Konstruksi Kayu (KK). Kegiatan belajar ini dilaksanakan secara *team teaching*. Untuk kelengkapan mengenai kegiatan yang penulis lakukan dalam kegiatan PPL dapat dilihat di matriks PPL (terlampir).

5. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran dibuat untuk mempersiapkan pembelajaran saat mengajar. Pembuatan perangkat pembelajaran sangat penting dilakukan sebagai persiapan mengajar. Karena persiapan mengajar yang akan membuat mahasiswa lebih siap dan matang secara mental. Adanya persiapan mengajar membuat kemampuan mahasiswa diasah atau diolah terlebih dahulu sebelum nantinya harus mengajar. Dalam pembuatan perangkat pembelajaran perlu dilakukan persiapan yaitu sebagai berikut :

- a. Konsultasi dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan Guru Pembimbing Lapangan (GPL)

Berdasarkan prosedur atau pedoman pelaksanaan PPL kolaboratif, sebelum melaksanakan PPL mahasiswa harus melakukan koordinasi dengan DPL dan GPL. Ini terkait RPP dan waktu mengajar. Nantinya koordinasi dan konsultasi atau bimbingan dilaksanakan saat pelaksanaan PPL, setelah mengajar GPL memberikan evaluasi mengenai cara mengajar yang dilakukan mahasiswa.

- b. Penguasaan Materi

Penguasaan materi merupakan hal yang penting karena, mahasiswa PPL nantinya harus menyampaikan materi di depan seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran. Penguasaan materi harus sesuai dengan kurikulum dan silabus yang digunakan sebagai pedoman. Dalam penguasaan materi didapatkan dari berbagai referensi seperti buku-buku, materi milik guru, dan

lainnya sehingga materi yang dimiliki mahasiswa luas, dalam penyampaian pada pembelajaran sudah tidak kaku dan materi tersampaikan dengan baik.

c. Penyusunan RPP

RPP disusun berdasarkan silabus yang sudah ada. RPP disusun sebagai acuan mahasiswa dalam melaksanakan praktik mengajar. Adanya acuan diharapkan mahasiswa dalam praktik mengajar lebih terstruktur dan sudah dikonsepsi baik sehingga tidak ada kebingungan atau membuang waktu dalam mengajar. RPP disusun dari Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, indikator materi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan sumber belajar, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil belajar.

d. Penyusunan Materi Pembelajaran

Materi yang akan disampaikan perlu disusun terlebih dahulu sebelum waktunya mengajar. Hal ini terkait dengan keefektifan waktu yang digunakan dalam penyampaian materi. Persiapan materi pembelajaran juga bertujuan agar siswa yang mendapatkan pembelajaran lebih mengerti dan memperoleh banyak materi. Adanya penyusunan materi pembelajaran membuat materi yang disampaikan kepada siswa antar kelas menjadi seragam.

e. Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam melaksanakan pengajaran. Media dapat memudahkan pengajar dalam menyampaikan pembelajaran dan membuat siswa lebih mudah mengerti mengenai materi yang disampaikan. Media dibuat sebelum melaksanakan praktik mengajar, berisi mengenai materi yang akan disampaikan. Media dapat dibuat secara manual atau menggunakan bantuan teknologi yang ada. Adanya pergantian media dalam menyampaikan pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi dalam menerima pelajaran.

f. Pembuatan Lembar Kerja Siswa (Evaluasi)

Evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami dan menerima pembelajaran yang selama ini dilaksanakan. Evaluasi terdiri dari evaluasi sikap, evaluasi penugasan individu atau kelompok, evaluasi pengetahuan, dan evaluasi keterampilan. Masing-masing evaluasi dibatasi oleh rubrik yang dijadikan pedoman dalam pengambilan nilai dari evaluasi yang dilaksanakan.

B. Pelaksanaan PPL

1. Persiapan Pra Praktik Mengajar

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum mahasiswa melaksanakan pembelajaran di kelas baik untuk mata pelajaran teori ataupun praktik, terlebih dulu mahasiswa harus mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP yang dibuat adalah RPP mata pelajaran Simulasi Digital yang diajarkan untuk kelas X. Sementara itu RPP digunakan untuk acuan mengajar kelas X GB 1, 2, 3. Acuan pembuatan RPP adalah dari silabus yang sudah ada dari pihak sekolah.

b. Metode

Metode mengajar bersifat prosedural dan merupakan rencana menyeluruh yang berhubungan dengan penyajian materi pelajaran. Pemilihan metode mengajar dilakukan bersamaan dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Metode mengajar yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar Simulasi Digital menggunakan metode pemaparan, presentasi, praktek dan penugasan.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dipakai adalah papan tulis, dan juga powerpoint yang ditayangkan menggunakan LCD proyektor. Siswa lebih tertarik menggunakan powerpoint karena sudah ringkas dan biasanya ditambah gambar-gambar yang membuat mereka terpancing untuk mengajukan sebuah pertanyaan, sehingga terjadi dinamika yang selaras di dalam kelas.

d. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan adalah dengan evaluasi sikap, ini berupa penilaian sikap setiap siswa bagaimana mengenai tanggung jawab, ketelitian, kreativitas, dan kedisiplinan. Evaluasi penugasan individu dari mulai mengenai bagaimana pengetahuan mereka tentang materi yang diajarkan sampai dengan menulis catatan yang baik. Evaluasi penugasan yaitu dengan pengerjaan job yang kemudian di cetak dan penugasan kelompok lalu dipresentasikan di depan kelas. Selain itu evaluasi keterampilan dinilai dari presentasi yang dilakukan dan penugasan job selama praktek di lab.

e. Melaksanakan Administrasi Guru

Selain praktik mengajar, mahasiswa PPL juga melaksanakan administrasi. Selain itu juga belajar bersama guru pembimbing dalam menyusun buku administrasi pendidik. Untuk pelajaran Simulasi Digital di kelas X GB 1, X GB 2, X GB 3.

2. Praktik Mengajar

a. Praktik Mengajar Terbimbing

Mahasiswa PPL sebelum melaksanakan praktik mengajar mandiri, perlu mengadakan praktik mengajar terbimbing. Pada praktik ini mahasiswa mengajar dibersamai oleh guru pembimbing, seperti pada observasi bedanya mahasiswa pada praktik ini diperbolehkan sesekali menjelaskan materi atau mencoba menguasai kelas. Setelah ini mahasiswa diberikan bimbingan mengenai bagaimana bisa mengajar dan yang terpenting adalah mengelola kelas.

b. Praktik Mengajar Mandiri

Setelah melaksanakan praktik mengajar terbimbing, mahasiswa wajib melaksanakan praktik mengajar mandiri. Hal ini adalah praktik wajib yang dilaksanakan mahasiswa. Karena merupakan inti dari kegiatan PPL. Setelah mengalami serangkaian proses persiapan hingga pra PPL mahasiswa harus mempraktikkan langsung seluruh ilmu dan keterampilan yang telah didapatkan.

Pada pelaksanaan PPL (praktik mengajar), praktikan mendapatkan tugas untuk mengajar Kelas X GB 1, X GB 2, X GB 3. Untuk jadwal pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Jadwal mengajar selama PPL

HARI	JAM KE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SENIN	Mata Pelajaran	Simulasi Digital									
	Kelas	X GB 1									
SELASA	Mata Pelajaran	Simulasi Digital									
	Kelas	X GB 2									
RABU	Mata Pelajaran	Simulasi Digital									
	Kelas	X GB 3									
KAMIS	Mata Pelajaran										
	Kelas										
JUM'AT	Mata Pelajaran										
	Kelas										
SABTU	Mata Pelajaran										
	Kelas										

Sedangkan untuk waktu pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2. Jam pelajaran di SMK N 3 Yogyakarta

WAKTU PELAJARAN	
Senin s.d Sabtu Tidak Upacara	Senin s.d Sabtu Upacara : 07.00 - 07.45
1. 07.15 - 08.00	1. 07.45 - 08.25
2. 08.00 - 08.45	2. 08.25 - 09.05
3. 08.45 - 09.30	3. 09.05 - 09.45
4. 09.30 - 10.15	4. 09.45 - 10.25
ISTIRAHAT (15')	ISTIRAHAT (15')
5. 10.30 - 11.15	5. 10.40 - 11.20
6. 11.15 - 12.00	6. 11.20 - 12.00
ISTIRAHAT (30')	ISTIRAHAT (30')
7. 12.30 - 13.15	7. 12.30 - 13.10
8. 13.15 - 14.00	8. 13.10 - 13.50
9. 14.00 - 14.45	9. 13.50 - 14.30
10. 14.45 - 15.30	10. 14.30 - 15.10

Pelaksanaan praktik mengajar, mahasiswa praktikan dituntut untuk dapat melakukan praktik mengajar dikelas minimal 8 kali pertemuan, untuk dapat memenuhi tuntutan jumlah pertemuan tersebut, maka mahasiswa praktikan diminta untuk mengajar kelas yang diampu oleh guru pembimbing dengan mata pelajaran yang sama tapi dengan kelas yang berbeda.

Pelaksanaan mengajar, mahasiswa PPL melaksanakan pembelajaran terbimbing dan pembelajaran mandiri dengan jumlah pertemuan sebanyak 8 kali dengan materi yang berbeda, jadi ada 8 pertemuan di kelas X GB 1, X GB 2 dan X GB 3 sehingga total pertemuan adalah 24 kali pertemuan.

Berikut merupakan daftar materi yang disampaikan praktikan saat mengajar Simulasi Digital selama pelaksanaan PPL.

Tabel 2.3. Agenda Pendidik Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X GB 1

No.	Tanggal	Jam Pelajaran	Standar Komp./Komp. Dasar	Kegiatan
1.	25 Juli	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. - Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik

2.	1 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
3.	8 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
4.	15 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
5.	22 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik

			– Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	
6.	29 Agustus	3 JP	– Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	Menerangkan, Diskusi, Praktik
7.	5 September	3 JP	– Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	Menerangkan, Diskusi, Praktik
8.	19 September	3 JP	– Evaluasi materi pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	Mengerjakan 50 soal pilihan ganda

Tabel 2.4. Agenda Pendidik Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X GB 2

No.	Tanggal	Jam Pelajaran	Standar Komp./Komp. Dasar	Kegiatan
1.	26 Juli	3 JP	– Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan	Menerangkan, Diskusi, Praktik

			<p>perangkat lunak pengolah informasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	
2.	2 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
3.	9 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
4.	16 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan 	Menerangkan, Diskusi, Praktik

			perangkat lunak pengolah informasi.	
5.	23 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
6.	30 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
7.	6 September	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
8.	13 September	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Evaluasi materi pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Mengerjakan 50 soal pilihan ganda

Tabel 2.5. Agenda Pendidik Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X GB 3

No.	Tanggal	Jam Pelajaran	Standar Komp./Komp. Dasar	Kegiatan
1.	27 Juli	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. - Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
2.	3 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. - Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
3.	10 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. - Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik

4.	24 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
5.	31 Agustus	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
6.	7 September	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. – Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Menerangkan, Diskusi, Praktik
7.	14 September	3 JP	<ul style="list-style-type: none"> – Evaluasi materi pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. 	Mengerjakan 50 soal pilihan ganda

C. Analisa Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

1. Hasil Pelaksanaan PPL

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dilakukan selama 2 bulan di SMK Negeri 3 Yogyakarta mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Adapun hasil yang diperoleh dan dirasakan oleh praktikan dalam pelaksanaan PPL adalah sebagai berikut.

- a. Penulis mendapatkan pengalaman yang sesungguhnya bagaimana menjadi guru, mengajar di depan kelas, bersama siswa secara nyata dan langsung.
- b. Penulis belajar bagaimana mengelola kelas agar baik dan siswa menjadi termotivasi dalam belajar dan berprestasi.
- c. Secara administrasi pengajaran, hasil yang diperoleh yaitu:
 - 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - 2) Buku Administrasi Pendidik
- d. Penulis belajar memberikan arahan dan motivasi, dari yang awalnya gugup sampai percaya diri dan bersemangat untuk melaksanakannya.
- e. Menjadi mengetahui pentingnya komunikasi dan koordinasi dalam proses pembelajaran. Koordinasi dengan Dosen Pembimbing Lapangan maupun dengan Guru Pembimbing Lapangan.
- f. Menjadi lebih bisa mengendalikan suasana kelas menjadi kondusif.
- g. Mampu membuat evaluasi, dan mengerti cara memberikan penilaian baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan.

2. Analisa Pelaksanaan Program PPL

Secara umum dalam pelaksanaan PPL, mahasiswa tidak banyak mengalami hambatan yang berarti. Hambatan biasanya diperbaiki di pertemuan selanjutnya sehingga pelaksanaan PPL menjadi lebih baik dari awal mengajar. Adapun hambatan-hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan PPL yaitu sebagai berikut.

- a. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi. Sehingga yang seharusnya di rencanakan 4 pertemuan menjadi 8 pertemuan.
- b. Mahasiswa telah melakukan kegiatan belajar mengajar selama 8 kali pertemuan pada kelas X GB 1 dan X GB 2, dan 7 kali pada kelas X GB 3. Hambatan yang dihadapi adalah ada beberapa siswa yang sering mengobrol sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan mahasiswa. Siswa juga ada yang bermain handphone dan membuka aplikasi selain yang di instruksikan di komputer.

3. Refleksi

Pelaksanaan PPL memberikan pengalaman dan manfaat yang cukup besar bagi mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari kinerja mahasiswa yang kian meningkat saat melaksanakan praktik mengajar di kelas, terutama membuat dan mencari solusi untuk pelaksanaan mengajar.

Dari pengalaman-pengalaman yang di dapat oleh mahasiswa tentunya berguna sebagai bekal untuk membentuk keterampilan bagi seorang calon pendidik sehingga diharapkan kelak menjadi pendidik yang professional dan berdedikasi tinggi. Secara umum praktik mengajar ini berjalan dengan lancar. Hal-hal yang didapat oleh mahasiswa di antaranya sebagai berikut:

- a. Mahasiswa dapat mengerti bagaimana sesungguhnya dunia mengajar, terutama dunia di SMK.
- b. Mahasiswa dapat berlatih menyusun perangkat pengajaran berupa RPP.
- c. Mahasiswa dapat berlatih memilih dan mengembangkan materi, media, dan sumber bahan pelajaran serta metode yang dipakai dalam pembelajaran.
- d. Mahasiswa dapat berlatih melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas dan mengelola kelas.
- e. Berlatih melaksanakan penilaian hasil belajar siswa dan mengukur kemampuan siswa dalam menerima materi yang diberikan.
- f. Mengetahui tugas-tugas guru antara lain mengajar, memberikan motivasi, mengembangkan minat siswa dan menanamkan moral terhadap siswa di kelas sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi seorang guru yang professional.
- g. Memahami administrasi guru untuk kurikulum 2013.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 3 Yogyakarta pada 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. PPL yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Yogyakarta dan mengajar Program Keahlian Teknik Bangunan kelas X GB telah dilakukan dengan baik walau banyak kekurangan tapi dengan usaha yang maksimal kegiatan PPL sudah terlaksana dengan baik.
2. PPL adalah sarana bagi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta bidang kependidikan untuk dapat menerapkan langsung ilmu yang telah diperoleh di perkuliahan sesuai dengan program studi masing-masing.
3. PPL adalah sarana memperkaya ilmu dan pengalaman yang tidak diperoleh di bangku perkuliahan, yakni dengan terjun kelapangan secara langsung dan berhadapan dengan masalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran di sekolah.
4. PPL menjadikan mahasiswa dapat mendalami proses pembelajaran sehingga menumbuhkan rasa tanggungjawab dan profesionalisme yang tinggi sebagai calon pendidik dan pengajar.
5. PPL memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan.
6. Memberikan gambaran nyata mengenai kehidupan di dunia pendidikan (terutama di SMK) karena telah terlibat langsung di dalamnya selama melaksanakan kegiatan PPL.
7. Ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat dibangun dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat.
8. Penguasaan kelas sangat penting untuk ketercapaian target pelaksanaan pembelajaran di kelas.

B. Saran

Untuk meningkatkan keberhasilan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) selanjutnya, serta dalam rangka menjalin hubungan baik antara pihak sekolah dan Universitas Negeri Yogyakarta, ada beberapa saran yang menjadi catatan bersama dan perlu ditindak lanjuti.

1. Bagi SMK Negeri 3 Yogyakarta
 - a. Program yang telah dijalankan secara hendaknya tetap dijaga dan dilanjutkan serta dimanfaatkan semaksimal mungkin dan seefektif mungkin.
 - b. Bimbingan dan pengarahan bagi mahasiswa PPL sebaiknya lebih dimaksimalkan lagi, karena kurangnya pengalaman mengajar yang dimiliki oleh mahasiswa PPL.
 - c. Meningkatkan hubungan baik dengan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah terjalin sehingga akan timbul hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.

2. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta
 - a. Mempertahankan dan meningkatkan hubungan baik dengan sekolah yang digunakan sebagai lokasi PPL, sehingga mahasiswa yang melaksanakan PPL di lokasi tersebut tidak mengalami kesulitan yang dapat mengganggu pelaksanaan PPL.
 - b. Program pembekalan PPL dapat lebih dioptimalkan pada permasalahan yang sebenarnya ada di lapangan sehingga hasil pelaksanaan PPL lebih maksimal.
 - c. Bimbingan dan dukungan dari dosen pembimbing lapangan (DPL) tetap dipertahankan dan lebih ditingkatkan agar mahasiswa PPL dapat menjalankan tugas mengajarnya dengan lebih baik.
 - d. Perlu adanya kontrol yang lebih cermat terhadap mahasiswa demi keberhasilan pelaksanaan PPL.

3. Bagi Mahasiswa
 - a. Perencanaan yang matang harus selalu diperhitungkan terkait manfaat dan target yang akan dicapai, sehingga dapat berjalan efektif dan mendapatkan dukungan dari berbagai pihak.
 - b. Sebelum melaksanakan PPL terlebih dahulu mempersiapkan diri dari segi mental dan moral serta dalam bidang pengetahuan seperti teori/praktik, sehingga melaksanakan PPL dengan baik dan tanpa hambatan yang besar.
 - c. Pentingnya koordinasi dengan guru pembimbing untuk mempermudah proses pelaksanaan PPL.

DAFTAR PUSTAKA

- Restu Zainal, Kurnia. 2014. Laporan Individu Praktik Pengalaman Lapangan di SMK Negeri 3 Yogyakarta
- TIM UPPL. 2016. *Panduan KKN-PPL Universitas Negeri Yogyakarta 2016*. UNY: Yogyakarta.
- TIM UPPL. 2016. *Panduan Pengajaran Mikro Universitas Negeri Yogyakarta 2016*. UNY: Yogyakarta.
- TIM UPPL. 2016. *Materi Pembekalan KKN-PPL 2016*. UNY: Yogyakarta.
- TIM UPPL. 2016. *Materi Pembekalan pengajaran Mikro/PPL I*. UNY: Yogyakarta.
- TIM UPPL. 2016. *101 Tips Menjadi Guru Sukses 2016*. UNY: Yogyakarta.

LAMPIRAN



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

MATRIKS PELAKSANAAN PPL

F01
Kelompok

TAHUN 2016

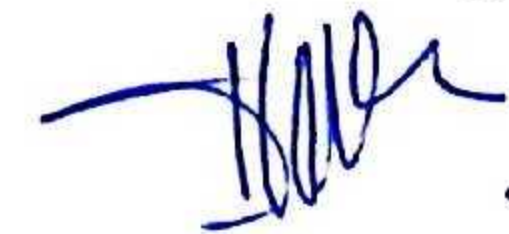
NAMA MAHASISWA	: Luxqi Arif Nugroho Pamungkas	NIM	: 13505244010
NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA	: SMK Negeri 3 Yogyakarta	FAKULTAS	: Teknik
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA	: Jl. RW Mongisidi Km. 2	PRODI	: Pend. Teknik Sipil dan Perencanaan
GURU PEMBIMBING	: Irfan Krisna S. S.Pd.T., M.Eng.	DOSEN PEMBIMBING	: Indah Wahyuni, S.Pd.T., M.Pd.


No.	Program / Kegiatan PPL	Pra PPL	Jam per-Minggu								Jumlah Jam	
			Juli		Agustus		September					
			III	IV	I	II	III	IV	V	I		II
A. Program Pendidikan												
1.	Penyerahan PPL dan Pra PPL	3										3
2.	Persiapan Mengajar											
	a. Pembelajaran Silabus		3	3	3							9
	b. Penyusunan RPP		3	3	3	3	3	3	3			21
	c. Penyusunan Buku Administrasi		1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	13,5
	d. Penyusunan Bahan Ajar		2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5			17,5
	e. Persiapan Media Pembelajaran		4	4	4	4	4	4	4			28
	f. Persiapan Kelengkapan Mengajar				0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3
3.	Bimbingan											
	a. Konsultasi Persiapan Mengajar			0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	3,5
	b. Konsultasi RPP		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	4,5
	c. Konsultasi Buku Administrasi		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5					2,5
	d. Konsultasi Bahan Ajar		0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5		4
	e. Konsultasi Media Pembelajaran			0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	0,5	4
	f. Konsultasi DPL PPL				4		2			3		9
4.	Pelaksanaan Mengajar											
	a. Mengajar Simulasi Digital			2,25	2,25	2,25	2,25	2,25	2,25	2,25		15,75
	b. Penilaian Hasil Belajar Siswa							2			2	4
	c. Membantu mengajar Gambar Teknik 2					1,5		1,5	1,5		1,5	6
	d. Membantu mengajar MDPL										4,5	4,5
	e. Membantu mengajar Gambar Interior Eksterior										1,5	1,5

5.	Administrasi Pembelajaran Guru											
	Pembuatan Administrasi Guru			1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	12
B. Program Non Kependidikan												
1.	Administrasi PPL											
	a. Pembuatan Laporan PPL						3	3	3	3	3	15
	b. Konsultasi Laporan PPL									1	1	2
	c. Pembuatan Matriks PPL		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
	d. Konsultasi Matriks PPL			2								2
2.	Kegiatan Tambahan											
	a. Upacara Pembukaan Tahun Ajaran Baru		1									1
	b. Upacara Hari Senin											
	e. Upacara Hari Kemerdekaan		1,5									1,5
	g. Panitia Pelaksanaan PLS BSB (Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru)		30									30
	h. Jadwal Piket			7	7	7	7	7	7	7	7	56
	i. Rapat Koordinasi PPL											
	Jumlah	3	49	30,25	32,75	27,25	30,75	31,75	29,75	22,75	25,5	282,75


 Mengetahui/Menyetujui,
 Kepala Sekolah

 Drs/B/Sabri
 NIP. 19630830 198703 1 003

Dosen Pembimbing PPL

 Indah Wahyuni, S.Pd.T., M.Pd.
 NIP.

Mahasiswa PPL

 Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
 NIM. 13505244010



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 3 Yogyakarta NAMA MAHASISWA : Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
ALAMAT SEKOLAH : Jl. R. W. Monginsidi No. 2 Yogyakarta 55233 NIM : 13505244010
GURU PEMBIMBING : Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng. FAK/JUR/PRODI : FT/PTSP/PTSP
DOSEN PEMBIMBING : Indah Wahyuni, S.Pd.T., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 27 Juni 2016	- Membantu Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) di SMK Negeri 3 Yogyakarta	Mahasiswa membantu guru melayani pendaftaran ulang peserta didik baru sejumlah kurang lebih 400 siswa.	Terdapat ketidaksesuaian berkas persyaratan daftar ulang yang diinfokan kepada peserta didik baru dengan persyaratan yang dibutuhkan sekolah, sehingga ada beberapa berkas yang tidak dikumpulkan oleh peserta	Perlu adanya penyesuaian antara berkas persyaratan yang dibutuhkan sekolah dengan yang diinfokan kepada peserta didik baru, sehingga semua berkas yang dibutuhkan sekolah dapat sekaligus



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

				didik baru saat daftar ulang.	terkumpul saat daftar ulang.
2.	Senin, 18 Juli 2016	- Upacara Pembukaan Tahun Ajaran Baru 2016/2017 dan Pembukaan Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru (PLS BSB)	Mahasiswa mengikuti upacara dengan hikmat.	Pengondisian peserta upacara dari SMK Negeri 3 Yogyakarta terlambat, sehingga peserta upacara dari SMK Negeri 2 Yogyakarta yang sudah siap harus menunggu.	Pengondisian peserta lebih awal, agar tidak terkesan siswa SMK Negeri 3 Yogyakarta lebih lambat dari SMK Negeri 2 Yogyakarta.
		- Menjadi Panitia Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru (PLS BSB) di SMK Negeri 3 Yogyakarta	Mahasiswa membantu guru menjadi panitia dalam kegiatan PLB BSB dengan jumlah peserta didik baru kurang lebih 400 siswa.	Kurangnya persiapan panitia PLS BSB terkait dengan susunan acara dengan pengisi acara, sehingga terjadi kesalahpahaman antara	Matangkan konsep acara, kordinasikan dengan pihak-pihak yang terkait dan sesuaikan dengan susunan acara yang telah disepakati.



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

				pengisi acara dengan panitia.	
3.	Selasa, 19 Juli 2016	- Menjadi Panitia Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru (PLS BSB) di SMK Negeri 3 Yogyakarta	Mahasiswa membantu guru menjadi panitia dalam kegiatan PLB BSB dengan jumlah peserta didik baru kurang lebih 400 siswa.	Kurangnya persiapan panitia PLS BSB terkait dengan susunan acara dengan pengisi acara, sehingga terjadi kesalahpahaman antara pengisi acara dengan panitia.	Matangkan konsep acara, kordinasikan dengan pihak-pihak yang terkait dan sesuaikan dengan susunan acara yang telah disepakati.
4.	Rabu, 20 Juli 2016	- Menjadi Panitia Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru (PLS BSB) di SMK Negeri 3 Yogyakarta	Mahasiswa membantu guru menjadi panitia dalam kegiatan PLB BSB dengan jumlah peserta didik baru kurang lebih 400 siswa.	Kurangnya persiapan panitia PLS BSB terkait dengan susunan acara dengan pengisi acara, sehingga terjadi kesalahpahaman antara	Matangkan konsep acara, kordinasikan dengan pihak-pihak yang terkait dan sesuaikan dengan susunan acara yang telah disepakati.



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

				pengisi acara dengan panitia.	
5.	Kamis, 21 Juli 2016	- Menjadi Panitia Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru (PLS BSB) di SMK Negeri 3 Yogyakarta	Mahasiswa membantu guru menjadi panitia dalam kegiatan PLB BSB (Kunjungan Museum Vredeburg dan Gedung Agung) dengan jumlah peserta didik baru kurang lebih 400 siswa.	Jumlah siswa di setiap kelompok terlalu banyak, sehingga tidak semua peserta dapat mendengar penjelasan dari <i>guide</i> .	Pengelompokkan siswa untuk satu <i>guide</i> jangan terlalu banyak, sehingga penjelasan lebih efektif.
6.	Jumat, 22 Juli 2016	- Menjadi Panitia Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru (PLS BSB) di SMK Negeri 3 Yogyakarta	Mahasiswa membantu guru menjadi panitia dalam kegiatan PLB BSB (Kunjungan Bengkel Jurusan) dengan jumlah peserta didik baru kurang lebih 400 siswa.	Pergantian jam kunjungan antara satu bengkel dengan bengkel yang lain tidak serentak, sehingga ada beberapa kelas yang harus menunggu giliran untuk masuk ke bengkel.	Perlu pengaturan alokasi waktu yang sama untuk kunjungan di setiap bengkel, agar proses perpindahan kunjungan antara satu bengkel dengan bengkel yang lain



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

					sama, sehingga tidak ada kelas yang harus menunggu giliran masuk ke bengkel.
7.	Senin, 25 Juli 2016	<ul style="list-style-type: none">- Mempelajari Silabus- Penyusunan RPP- Penyusunan administrasi guru- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 1	Mahasiswa mengajar untuk pertemuan pertama untuk kelas X GB 1 dengan materi tentang perkenalan apa itu Simulasi Digital, pentingnya Simulasi Digital, kegunaan Simulasi Digital. Dalam pertemuan pertama mengajar mahasiswa didampingi guru pembimbing dalam mengajar. Siswa hadir semua yang berjumlah 32 siswa.	Untuk mengajar dalam pertemuan pertama mahasiswa agak grogi dan tidak begitu lancar dalam mengajar.	Untuk mempersiapkan diri dalam mengajar mahasiswa harus menambah latihan dalam mengajar lagi agar tidak grogi dan lebih baik lagi dalam mengajar selanjutnya



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

8.	Selasa, 26 Juli 2016	<ul style="list-style-type: none">- Mempelajari Silabus- Penyusunan RPP- Penyusunan Administrasi Guru- Mengajar Ukur Tanah kelas X GB 2	Mahasiswa mengajar untuk pertemuan pertama untuk kelas X GB 2 dengan materi tentang perkenalan apa itu ilmu ukur tanah, pentingnya ilmu ukur tanah, kegunaan ilmu ukur tanah. Siswa masuk semua dari 32 siswa	- - Mahasiswa masih belum mengerti format dalam pembuatan administrasi guru dan pembuatan RPP	- - Mahasiswa harus sering konsultasi dengan guru pembimbing dalam pembuatan administrasi guru, dan pembuatan RPP.
9.	Rabu, 27 Juli 2016	<ul style="list-style-type: none">- Mempelajari Silabus- Penyusunan RPP- Membuat Administrasi Guru- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 3	Mahasiswa mengajar untuk pertemuan pertama untuk kelas X GB 3 dengan materi tentang perkenalan apa itu ilmu ukur tanah, pentingnya ilmu ukur tanah, kegunaan ilmu ukur tanah. Siswa masuk semua dari 30 siswa	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

10.	Kamis, 28 Juli 2016	- Membuat Administrasi Guru	Membuat minggu efektif administrasi guru	-	-
11.	Jumat, 28 Juli 2016	- Piket guru - Membuat bahan mengajar	Piket di perpustakaan dengan kegiatan mengklip buku paket baru dan mengstempel setiap bukunya.	-	-
12.	Senin, 1 Agustus 2016	- Mempelajari Silabus - Membuat RPP - Mengajar Simulasi Digital X GB 1 - Membuat bahan mengajar	Mengajar materi pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata. Menggunakan powerpoint dan tutorial dalam menerangkan kepada siswa dan memberi tugas untuk di praktekan.	-	-
13.	Selasa, 2 Agustus 2016	- Mempelajari Silabus - Membuat RPP - Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 2 - Membuat bahan mengajar	Mengajar materi pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata. Menggunakan powerpoint dan tutorial dalam menerangkan	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

			kepada siswa dan memberi tugas untuk di praktekan.		
14.	Rabu, 3 Agustus 2016	- Mempelajari silabus - Membuat RPP - Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 3	Mengajar materi pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata. Menggunakan powerpoint dan tutorial dalam menerangkan kepada siswa dan memberi tugas untuk di praktekan.	-	-
15.	Kamis, 4 Agustus 2016	- Membuat Administrasi Guru	Menyelesaikan administrasi yakni program pendidik, program semester ganjil dan program semester genap.	-	-
16.	Jumat, 5 Agustus 2016	- Piket guru - Penyusunan bahan mengajar	Piket di perpustakaan dengan kegiatan mengklip buku paket baru dan mengstempel setiap bukunya. Membantu guru di ruang piket.	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

17.	Senin, 8 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none">- Membuat RPP- Membuat Administrasi Guru- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 1	<p>Menerangkan pengaturan tata letak dokumen, format kolom, header footer, equation/rumus persamaan, daftar isi, dan mail merge.</p> <p>Siswa langsung mempraktekan yang sudah di jelaskan mahasiswa.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Siswa belum mengerti mengenai pengaturan dokumen, equation dan daftar isi	<ul style="list-style-type: none">- Menerangkan kembali mengenai pengaturan dokumen, equation dan daftar isi.
18.	Selasa, 9 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none">- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 2- Membuat RPP- Membuat Administrasi Guru	<p>Menerangkan pengaturan tata letak dokumen, format kolom, header footer, equation/rumus persamaan, daftar isi, dan mail merge.</p> <p>Siswa langsung mempraktekan yang sudah di jelaskan mahasiswa.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Siswa belum mengerti mengenai pengaturan dokumen, equation dan daftar isi	<ul style="list-style-type: none">- Menerangkan kembali mengenai pengaturan dokumen, equation dan daftar isi.



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

19.	Rabu, 10 Agustus 2016	- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 3 - Membuat RPP - Membuat Administrasi Guru	Menerangkan pengaturan tata letak dokumen, format kolom, header footer, equation/rumus persamaan, daftar isi, dan mail merge. Siswa langsung mempraktekan yang sudah di jelaskan mahasiswa.	- Siswa belum mengerti mengenai pengaturan dokumen, equation dan daftar isi	- Menerangkan kembali mengenai pengaturan dokumen, equation dan daftar isi.
		- Membantu mengajar Gambar Teknik kelas XI KK	Melanjutkan job 1 pekerjaan minggu lalu.	-	-
20.	Kamis, 11 Agustus 2016	- Penyusunan Administrasi Guru	Konsultasi dengan guru pembimbing tentang minggu efektif, program tahunan, program semester yang telah dibuat mahasiswa.	-	-
21.	Jumat,	- Piket guru	Piket di perpustakaan membantu mengklip buku	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

	12 Agustus 2016		baru dan menstempelnya. Kemudian piket di ruang piket.		
22.	Senin, 15 Agustus 2016	- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 1	Mendampingi siswa praktik mengetik dokumen, membuat header footer, rumus equation daftar isi, fitur mail merge	- Siswa masih belum mengerti tentang membuat rumus equation.	- Menerangkan kembali cara menggunakan rumus equation.
23.	Selasa, 16 Agustus 2016	- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 2	Mendampingi siswa praktik mengetik dokumen, membuat header footer, rumus equation daftar isi, fitur mail merge	- Siswa masih belum mengerti tentang membuat rumus equation.	- Menerangkan kembali cara menggunakan rumus equation.
24.	Rabu, 17 Agustus 2016	- Upacara HUT RI ke- 71	Semua guru, pegawai, siswa dan mahasiswa PPL mengikuti upacara bendera di lapangan SMKN 3 YOGYAKARTA.	-	-
25.	Kamis, 18 Agustus 2016	- Membuat Administrasi Guru	Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai pembuatan soal ulangan siswa.	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

26.	Jumat, 19 Agustus 2016	- Piket guru	Membantu guru di ruang piket.	-	-
27.	Senin, 22 Agustus 2016	- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 1	Siswa menyelesaikan mengetik dokumen, membuat header footer, rumus equation daftar isi, fitur mail merge. Kemudian siswa yang sudah selesai dapat menyiapkan mencetak dokumen.	- Sebagian siswa masih belum mengerti mencetak dokumen.	- Menerangkan kembali cara mencetak dokumen..
28.	Selasa, 23 Agustus 2016	- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 2	Siswa menyelesaikan mengetik dokumen, membuat header footer, rumus equation daftar isi, fitur mail merge. Kemudian siswa yang sudah selesai dapat menyiapkan mencetak dokumen.	- Sebagian siswa masih belum mengerti mencetak dokumen.	- Menerangkan kembali cara mencetak dokumen..



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

29.	Rabu, 24 Agustus 2016	- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 3	Siswa menyelesaikan mengetik dokumen, membuat header footer, rumus equation daftar isi, fitur mail merge. Kemudian siswa yang sudah selesai dapat menyiapkan mencetak dokumen.	- Sebagian siswa masih belum mengerti mencetak dokumen.	- Menerangkan kembali cara mencetak dokumen..
		- Membantu mengajar Gambar Teknik XI KK	Siswa yang sudah selesai job 1 dapat melanjutkan pekerjaan job 2.	-	-
30.	Kamis, 25 Agustus 2016	- Konsultasi dengan guru pembimbing - Pembuatan administrasi guru	Konsultasi tentang materi berikutnya. Konsultasi pembuatan penilaian laporan siswa	-	-
31.	Jumat, 26 Agustus 2016	- Piket guru - Menyiapkan bahan ajar	Piket dengan guru di ruang piket, dan di perpustakaan.	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

32.	Senin, 29 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none">- Membuat RPP- Membuat Administrasi Guru- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 1- Menyiapkan bahan ajar	Menerangkan kembali tentang aplikasi pengolah angka. Kemudian siswa mulai mempraktekan membuat format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.	<ul style="list-style-type: none">- Siswa masih belum mengerti mengenai format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.	<ul style="list-style-type: none">- Menerangkan kembali format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.
33.	Selasa, 30 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none">- Membuat RPP- Membuat Administrasi Guru- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 2- Menyiapkan bahan ajar	Menerangkan kembali tentang aplikasi pengolah angka. Kemudian siswa mulai mempraktekan membuat format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.	<ul style="list-style-type: none">- Siswa masih belum mengerti mengenai format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.	<ul style="list-style-type: none">- Menerangkan kembali format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.
34.	Rabu, 31 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none">- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 3	Menerangkan kembali tentang aplikasi pengolah angka. Kemudian siswa mulai mempraktekan membuat	<ul style="list-style-type: none">- Siswa masih belum mengerti mengenai format table, formula, format	<ul style="list-style-type: none">- Menerangkan kembali format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

			format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.	data, dan pembuatan grafik.	
		- Membantu mengajar Gambar Teknik XI KK	Siswa melanjutkan tugas sebelumnya.	-	-
35.	Kamis, 1 September 2016	- Membuat administrasi guru	Membuat tabel penilaian siswa, RPP dan lembar penilaian. Konsultasi RPP dan format penilaian pengetahuan dan ketrampilan.	-	-
36.	Jumat, 2 September 2016	- Piket guru	Piket guru diruang piket dengan salah satu kegiatan mengantarkan tugas dari guru yang tidak bisa mengajar pada hari itu.	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

37.	Senin, 5 September 2016	<ul style="list-style-type: none">- Membuat RPP- Membuat Administrasi Guru- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 1- Menyiapkan soal ulangan harian	Melanjutkan praktek membuat format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.	-	-
38.	Selasa, 6 September 2016	<ul style="list-style-type: none">- Membuat RPP- Membuat Administrasi Guru- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 2	Melanjutkan praktek membuat format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.	-	-
39.	Rabu, 7 September 2016	<ul style="list-style-type: none">- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 3- Konsultasi mengenai soal ulangan harian	Melanjutkan praktek membuat format table, formula, format data, dan pembuatan grafik.	-	-
		<ul style="list-style-type: none">- Membantu menjadi team teaching GIE kelas XII GB 3		-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

		- Membantu mengajar Gambar Teknik XI KK	Melanjutkan tugas berikutnya untuk penilaian dan evaluasi siswa.	-	-
40.	Kamis, 8 September 2016	- Membuat administrasi guru	Membuat tabel penilaian siswa, lembar perbaikan, dll.	-	-
41.	Jumat, 9 September 2016	- Piket guru - Menyiapkan bahan ajar	Piket guru diruang piket dengan salah satu kegiatan mengantarkan tugas dari guru yang tidak bisa mengajar pada hari itu.	-	-
42.	Selasa, 13 September 2016	- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 2 - Membuat administrasi guru	Siswa melaksanakan ulangan harian tentang pengelolaan informasi digital	-	-
			Menyelesaikan penilaian siswa, perbaikan, pengayaan	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02

Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

43.	Rabu, 14 September 2016	- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 3	Siswa melaksanakan ulangan harian tentang pengelolaan informasi digital	-	-
		- Merayakan kurban di SMKN 3 YOGYAKARTA	Membantu pengajian dan memotong daging korban.	-	-
44.	Kamis, 15 September 2016	- Membuat administrasi guru	Konsultasi administrasi ke guru pembimbing, untuk membenarkan dari revisi sebelumnya.	-	-
45.	Sabtu, 17 September 2016	- Perpisahan dan penarikan KKN-PPL UNY di SMKN 3 YOGYAKARTA	Mempersiapkan tempat untuk perpisahan Mempersiapkan alat	-	-
46.	Senin, 19 September 2016	- Mengajar Simulasi Digital kelas X GB 1	Siswa melaksanakan ulangan harian tentang pengelolaan informasi digital	-	-



Universitas Negeri Yogyakarta

F02
Untuk Mahasiswa

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL / MAGANG III

Mengetahui,

Yogyakarta, September 2016

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Indah Wahyuni, S.Pd.T., M.Pd.
NIP

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010



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 3 Yogyakarta
 Alamat Sekolah/ Lembaga : Jalan Pw Manginsidi Fax./ Telp. Sekolah/Lembaga :
 Nama DPL PPL/ Magang III : Indah Wahyuni, S.Pd.T., M.Pd.
 Prodi / Fakultas DPL PPL/ Magang III : Pend. Teknik Sipil dan Perencanaan
 Jumlah Mahasiswa PPL/ Magang III : 10 Mahasiswa

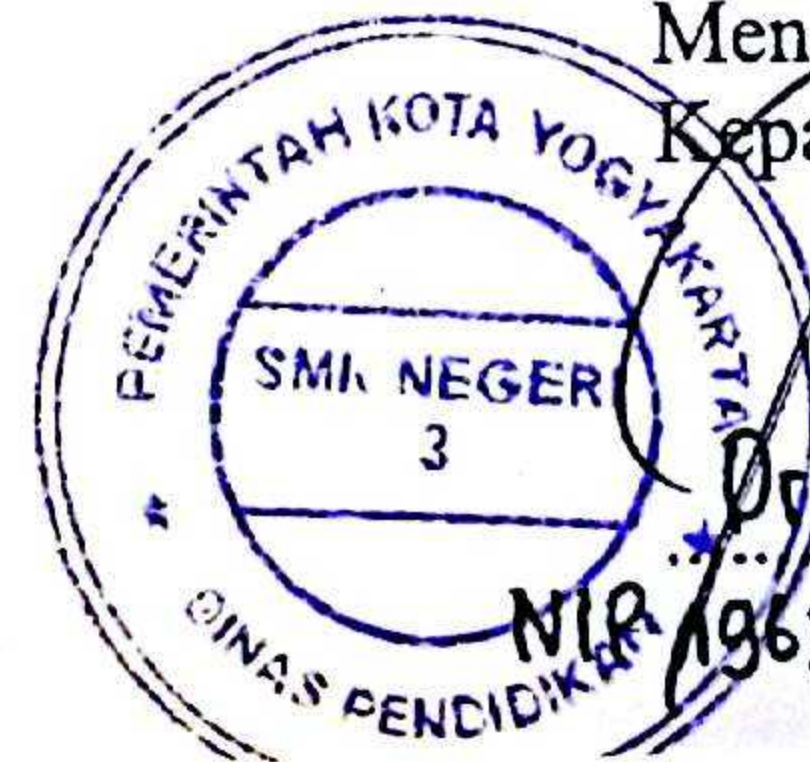
No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL/ Magang III
1.	4 Agustus 2016	12	Konsultasi Matrik & Perhitungan Jam Mengajar		
2.	16 Agustus 2016	12	Monitoring KBM & Konsultasi Hambatan PPL		
3.	9 September 2016	12	Konsultasi Pelaksanaan & Hambatan PPL		
4.	13 September 2016	12	Konsultasi Penyusunan Laporan 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

 DRS. B. Sabri
 NIP. 19630830 198703 1 003



Yogyakarta, 28 September 2016
 Mhs PPL/ Magang III Prodi PTSP

 Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

**DOKUMENTASI KEGIATAN SELAMA PPL DI SMK NEGERI 3
YOGYAKARTA**



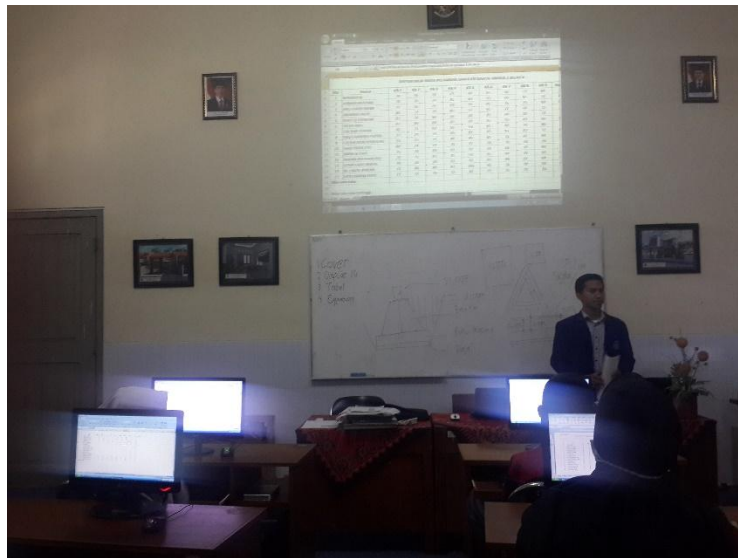
Gambar 2. Pendampingan Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru (PLSBSB)



Gambar 3. Pendampingan kunjungan Museum Benteng Vredenburg dan Istana Negara Yogyakarta



Gambar 4. Kegiatan Pembelajaran Kelas Pelajaran Simulasi Digital



Gambar 5. Kegiatan Pembelajaran Kelas Pelajaran Simulasi Digital



Gambar 6. Kegiatan Pembelajaran Kelas Pelajaran Gambar Teknik 2 (XI KK)



Gambar 7. Kondisi Ketika (Evaluasi) Ulangan Harian



Gambar 8. Pendampingan Pengajian Idul Adha



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

NPma.1

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA MAHASISWA : LUXQI ARIF NUGROHO PAMUNGKAS
NIM : 13505244010
TGL. OBSERVASI :
PUKUL :
TEMPAT PPL : SMK N 3 YOGYAKARTA
FAK/JUR/PRODI : FT/PTSP/PTSP

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A.	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum 2013	Sudah ada
	2. Silabus	Sudah ada
	3. Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Sudah ada
B.	Proses pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Dimulai dengan berdoa, lalu Guru membuka presensi dan mengisinya satu demi satu siswa, dilanjutkan apresepsi, lalu sebelum memulai pelajaran guru memberi motivasi belajar kepada siswa.
	2. Penyajian materi	Penyajian materi sudah menggunakan LCD proyektor.
	3. Metode pembelajaran	Metode pembelajaran yang dilakukan adalah ceramah serta tanya jawab, dan praktek.
	4. Penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa adalah menggunakan Bahasa Indonesia dalam penyampaian pembelajaran
	5. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu sudah diperhitungkan dengan baik. Di awal pertemuan guru lebih memotivasi siswa agar siswa lebih cepat menangkap dan ada kemauan belajar keras sehingga pelajaran dilaksanakan dengan lancar. Setelah itu ada waktu penjelasan, setelah penjelasan selesai, maka murid



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

NPma.1

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

		dipersilahkan bertanya, setelah tanya jawab siswa diminta mempraktekkan atau membuat job yang dilaksanakan individu atau kelompok.
	6. Gerak	Saat memberikan penjelasan, guru di depan kelas karena mengoperasikan komputer/laptop.
	7. Cara memotivasi siswa	Cara memotivasi siswa yang dilakukan Guru adalah dengan mengingatkan akan kerja keras orang tua mereka, selain itu mengingatkan lagi bahwa nilai sikap mereka sangat menentukan naik atau tidaknya mereka ke tingkat berikutnya. Guru juga memberikan pengalaman bahwa semua berawal dari pelajaran saat ini untuk nantinya mereka harus siap mengingat dan menerima pelajaran lanjutan dari pelajaran sekarang.
	8. Teknik penguasaan kelas	Teknik penguasaan kelas bagus, karena guru memiliki ketegasan dan kebijaksanaan yang membuat siswa mau mengikuti pelajaran dengan baik.
	9. Teknik bertanya	Teknik bertanya siswa adalah setelah penjelasan yang dilakukan Guru selesai, maka siswa berhak bertanya secara langsung.
	10. Penggunaan media	Penggunaan media menggunakan powerpoint dan LCD proyektor.
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Bentuk evaluasi adalah dengan tes tertulis caranya dengan memberikan kuis atau



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

NPma.1

Untuk Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

		ulangan kepada siswa. Ulangan yang dilakukan bersifat tutup buku,
	12. Menutup pelajaran	Guru menutup pelajaran juga dengan memotivasi siswa dan memberi nasihat kepada siswa tidak lupa juga mengingatkan secara umum mengenai pelajaran yang tadi dilaksanakan dan memberi tahu materi yang di sampaikan minggu depan.
C.	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Perilaku siswa di dalam kelas terkadang ada yang main handphone dan membuka aplikasi yang lain di komputer. Tetapi Guru sudah bisa mengendalikan siswa yang tidak disiplin tersebut.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Perilaku siswa di luar kelas juga sopan terhadap Guru, mereka saling bertegur sapa ketika di luar kelas, biasanya iuga bersalaman sudah baik.

Yogyakarta, September 2016

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010



Oleh:
Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

PENGELOLAAN INFORMASI DIGITAL

Terdapat tiga macam penerapan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi, yaitu:

- Pemanfaatan Aplikasi Pengolah Kata,
- Pemanfaatan Aplikasi Pengolah Angka,
- Pemanfaatan Aplikasi Presentasi.

PEMANFAATAN APLIKASI PENGOLAH KATA

- Mengatur paragraf, Font, kolom paragraf,
- Menambahkan gambar,
- Membuat tabel,
- Membuat persamaan/Equation,
- Memanfaatkan fitur Mail Merge,
- Menggunakan indentasi, Heading, section, Header, dan Footer, serta
- Membuat daftar isi / Table of Content.

1. Pengaturan tata letak dokumen

- Mengatur ukuran kertas

Pada saat ini yang digunakan sebagai ukuran standar adalah A4, oleh karena itu Microsoft Word menyediakan A4 sebagai ukuran baku.

➤ Mengatur ukuran margin

Margin adalah jarak antara tepi pengetikan dengan tepi halaman kertas. Margin berguna untuk mengatur dokumen agar dapat di cetak sesuai dengan keinginan.

Fitur-fitur yang digunakan dalam pengaturan dokumen

a. Font

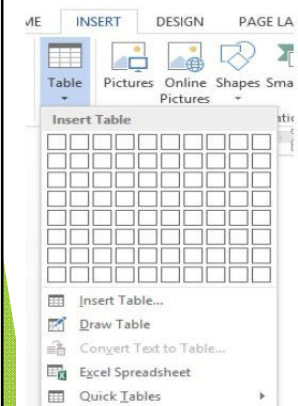


b. Paragraf



- | | |
|----------------|--------------|
| 1. Align Left | 4. Justify |
| 2. Center | 5. Bullet |
| 3. Align Right | 6. Numbering |

c. Tabel

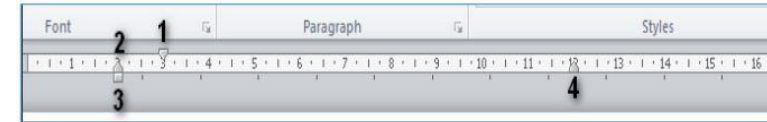


- Untuk membuat tabel, pilih menu Insert klik Table.
- Selanjutnya lakukan pengaturan terhadap lebar dan tinggi masing-masing kolom, menyesuaikan dengan isi dokumen yang ada dalam kolom tersebut.

d. Indentasi

Indentasi adalah bagian paragraf yang menjorok ke dalam pada baris-baris paragraf. Letak pengaturan indentasi berada pada Ruler. Ada 4 ikon indentasi yang dapat Anda gunakan untuk mengatur indentasi tersebut.

Indentasi



1. First Line Indent
2. Hanging Indent
3. Left Indent
4. Right Indent

2. Ilustrasi/gambar

Langkah-langkah untuk menambahkan gambar adalah sebagai berikut.

- ❖ Pilih tab Insert
- ❖ Pilih Picture
- ❖ Pilih gambar yang dibutuhkan dengan memilih pada folder tempat data gambar disimpan.
- ❖ Jika sudah mendapatkan gambar yang diinginkan, pilih insert.

3. Format Kolom

Untuk kenyamanan membaca, teks perlu dijadikan dua kolom, sehingga dapat diliput oleh gerakan mata dari kiri ke kanan, tanpa perlu menggerakkan kepala.

4. Header, Footer dan Page Number

- Header dan Footer digunakan untuk membuat catatan kecil, label, logo, atau keterangan.
- Page Number digunakan untuk memberikan nomor halaman.

5. Penulisan rumus

Fitur Equation pada menu Insert adalah fasilitas pada Microsoft Word yang disediakan untuk menuliskan rumus dan simbol yang tidak terdapat dalam Keyboard.

6. Daftar isi

Daftar isi adalah sebuah halaman pada buku yang menjadi petunjuk isi buku berikut nomor halamannya.

7. Mail Merge

Mail merge adalah fasilitas untuk memudahkan pencetakan dokumen secara cepat (biasanya surat) yang ditujukan kepada banyak pihak.



Oleh:
Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

Pemanfaatan Aplikasi Pengolah Angka

- Menyimpan data baik data teks maupun numerik (angka).
- Mengolah data numerik menggunakan operator - operator aritmatika ataupun statistik.
- Menyajikan informasi dalam bentuk tabel.
- Menyajikan informasi dalam bentuk grafik.

1. Pemformatan tabel

- Pada bagian ini akan dibahas penggunaan perangkat lunak pengolah angka untuk menyajikan data dalam bentuk tabel.

Tampilan data sebelum diatur

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	NO	Nama	KB 1	KB 2	KB 3	KB 4	KB 5	KB 6	KB 7	KB 8	KB 9
2	1	WIRANATA	70	76	70	83	88	85	80	77	84
3	2	AHMAD MUSYAKI ROMADHON	78	76	74	85	84	85	96	81	72
4	3	ABU UMAR IMAM GHOZALI	75	76	77	83	96	85	76	75	80
5	4	AKHMAD FAUZI	80	77	70	85	92	85	72	80	72
6	5	BAYU SETIAWAN	82	78	80	84	88	85	88	81	72
7	6	DICKY ARIS S	87	80	80	85	80	85	92	82	80
8	7	EDI SARI TOPAN	85	75	83	85	69	85	84	70	80
9	8	EKO CHANDRA PUTRA	73	79	74	85	96	85	92	82	72
10	9	FATKHI RISKI KHOULAH	73	75	74	84	80	85	76	81	84
11	10	HADI PRASETYO	80	74	74	70	72	85	80	81	80
12	11	IMAN SETIAJI	75	70	83	83	92	70	68	79	80
13	12	IRWAN ADI PRAKOSO	70	75	83	85	92	85	84	70	84
14	13	IZZUR FADLI NOVAL	78	78	70	83	92	85	88	82	84
15	14	M. FAIZAL KHELMIH	73	80	80	83	100	85	76	70	80
16	15	MOCHAMAD ADHE PAMUNGKAS	82	72	70	85	84	85	72	70	80

Tampilan data setelah diatur

DAFTAR NILAI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL MODUL 1 KELAS X												
NO	Nama	KB 1	KB 2	KB 3	KB 4	KB 5	KB 6	KB 7	KB 8	KB 9	Rata-rata	Ket (L/T)
1	WIRANATA	70	76	70	83	88	85	80	77	84	79,22	L
2	AHMAD MUSYAKI ROMADHON	78	75	74	85	84	85	96	81	72	81,22	L
3	ABU UMAR IMAM GHOZALI	75	76	77	83	96	85	76	75	80	80,33	L
4	AKHMAD FAUZI	80	77	70	85	92	85	72	80	72	79,22	L
5	BAYU SETIAWAN	82	78	80	84	88	85	88	81	72	82	L
6	DICKY ARIS S	87	80	80	85	80	85	92	82	80	83,44	L
7	EDI SARI TOPAN	85	75	83	85	69	85	84	70	80	79,56	TL
8	EKO CHANDRA PUTRA	73	79	74	85	96	85	92	82	72	82	L
9	FATKHI RISKI KHOLILAH	73	75	74	84	80	85	76	81	84	79,11	L
10	HADI PRASETYO	80	74	74	70	72	85	80	81	80	77,33	L
11	IMAN SETIAJI	75	70	83	83	92	70	68	79	80	77,78	TL
12	IRWAN ADI PRAKOSO	70	75	83	85	92	85	84	70	84	80,89	L
13	IZZUR FADLI NOVAL	78	78	70	83	92	85	88	82	84	82,22	L
14	M. FAIZAL KHILMI H	73	80	80	83	100	85	76	70	80	80,78	L
15	MOCHAMAD ADHE PAMUNGKAS	82	72	70	85	84	85	72	70	80	77,78	L
Nilai rata - rata		77,4	76,07	76,13	83,2	87	84	81,6	77,4	78,93	80,19	
Nilai rata - rata tertinggi		83,44										
Nilai rata - rata terendah		77,33										

Untuk menghasilkan dokumen seperti hasil pengaturan di atas, fitur-fitur pada perangkat lunak pengolah angka yang diperlukan di antaranya adalah sebagai berikut.

- Pengaturan Margins, Alignment, dan Border
- Formula (Aritmatika dan Logika dasar)
- Format data
- Pembuatan grafik

D	E	F	G	H
		KB 1	KB 2	Jumlah
		70	76	=F36+G36
		78	76	

Gambar menuliskan formula

Terdapat 6 alasan umum sebagai pertimbangan di dalam menyajikan data dalam bentuk grafik. Alasan-alasan tersebut adalah untuk:

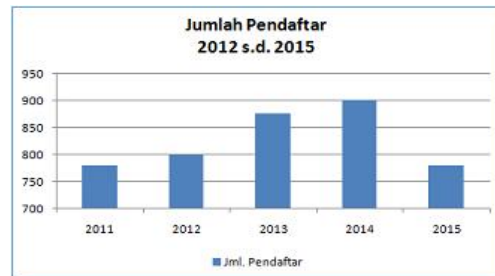
- ▶ melakukan perbandingan,
- ▶ menunjukkan distribusi,
- ▶ menjelaskan bagian dari keseluruhan,
- ▶ menunjukkan tren dari waktu ke waktu,
- ▶ mengetahui penyimpangan, dan
- ▶ memahami hubungan di antara satu dengan lainnya.

Secara garis besar, di dalam perangkat lunak pengolah angka, terdapat tiga jenis grafik di antaranya:

- ▶ Grafik batang
- ▶ Grafik garis
- ▶ Grafik lingkaran

a) Grafik Batang

Grafik batang lebih tepat digunakan untuk menyampaikan informasi perbandingan dalam bentuk angka mutlak, sebagai contoh adalah perbandingan penerimaan Anda dari tahun ke tahun, seperti tampak pada gambar di bawah ini.



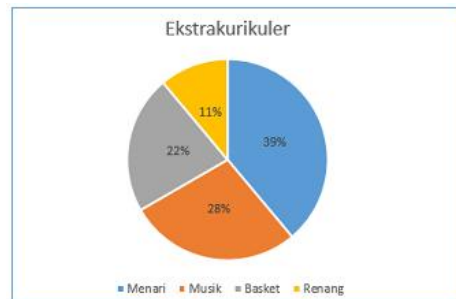
b) Grafik Garis

Grafik garis lebih cocok untuk menggambarkan informasi kecenderungan atau tren perkembangan yang berkesinambungan dalam jangka waktu yang relatif pendek. Sebagai contoh adalah perubahan harga saham, perubahan suhu tubuh, perubahan nilai rupiah terhadap dollar.



c) Grafik Lingkaran

Grafik lingkaran lebih tepat digunakan untuk menggambarkan informasi dalam bentuk proporsi/persentase.



TERIMA KASIH

ADMINISTRASI PENDIDIK
BUKU I
PENYUSUNAN PROGRAM



TAHUN PELAJARAN 2016 / 2017

Nama Pendidik : Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
N I M : 13505244010
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas : X GB 1
Paket Keahlian : Teknik Gambar Bangunan
Bidang Studi Keahlian : Teknik Bangunan
Paket Keahlian : Teknologi dan Rekayasa

SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

Jalan R.W. Monginsidi 2

Telp./Fax : (0274) 513503, e-mail : humas@smkn3jogja.sch.id

VISI, MISI, TUJUAN DAN KEBIJAKAN MUTU SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

VISI :

Menjadi Lembaga Pendidikan dan Pelatihan berstandar internasional yang berfungsi optimal untuk menyiapkan kader teknisi menengah yang kompeten di bidangnya, unggul dalam imtaq, iptek dan mandiri, sehingga mampu berkompetisi pada era globalisasi.

MISI :

- 1 Melaksanakan pendidikan dan pelatihan berkualitas prima menuju standar internasional.
- 2 Melaksanakan pendidikan dan pelatihan yang berfungsi optimal untuk menghasilkan lulusan yang kompeten di bidangnya, unggul dalam imtaq, iptek, dan mandiri.
- 3 Melaksanakan pendidikan dan pelatihan untuk menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi di era globalisasi.

TUJUAN :

- 1 Mewujudkan Lembaga pendidikan dan pelatihan yang berkualitas prima menuju standar internasional.
- 2 Menghasilkan lulusan yang kompeten di bidangnya, unggul dalam imtaq, iptek dan mandiri.
- 3 Menghasilkan lulusan yang mampu berkompetisi pada era globalisasi.
- 4 Menghasilkan lulusan yang berwawasan kearifan lokal.

KEBIJAKAN MUTU :

Humanis
Agamis
Normatif
Dinamis
Adaptif
Loyal

KONstruktif
Sistematis
Interaktif
Solutif
Taktis
Efektif-Efisien
Nyaman

DAFTAR ISI

I PENYUSUNAN PROGRAM

- 1 Jadwal Pelajaran
- 2 Kalender Pendidikan
- 3 Program Kerja Pendidik
- 4 Perhitungan Jumlah Minggu & Jam Efektif
- 5 Analisis Materi
- 6 Program Tahunan
- 7 Program Semester
- 8 Silabus

II PENYAJIAN PROGRAM

- 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2 Presensi Siswa
- 3 Agenda Harian
- 4 Program Perbaikan/Pengayaan
- 5 Buku Pegangan/Sumber

III MELAKSANAKAN EVALUASI & ANALISIS

- 1 Kisi-kisi, Validasi & Verifikasi Soal
- 2 Menyusun Soal
- 3 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
- 4 Daftar Nilai
- 5 Analisis Butir Soal
- 6 Analisis Penilaian Hasil Belajar
- 7 Daya Serap
- 8 Target & Pencapaian Target Kurikulum
- 9 Program Perbaikan/Pengayaan
- 10 Hasil Perbaikan/Pengayaan

DAFTAR ISI

I **PENYUSUNAN PROGRAM**

- 1 Jadwal Pelajaran
- 2 Kalender Pendidikan
- 3 Program Kerja Pendidik
- 4 Perhitungan Jumlah Minggu & Jam Efektif
- 5 Analisis Materi
- 6 Program Tahunan
- 7 Program Semester
- 8 Silabus

JADWAL MENGAJAR SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

TAHUN PELAJARAN : 2016 / 2017

Mahasiswa PPL : Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

HARI	JAM KE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Keterangan :	
SENIN	Mata Pelajaran Kelas	Simulasi Digital X GB 1											
SELASA	Mata Pelajaran Kelas												
RABU	Mata Pelajaran Kelas												
KAMIS	Mata Pelajaran Kelas												
JUM'AT	Mata Pelajaran Kelas												
SABTU	Mata Pelajaran Kelas												

WAKTU PELAJARAN	
Senin s.d Sabtu Tidak Upacara	Senin s.d Sabtu Upacara : 07.00 - 07.45
1. 07.00 - 07.45	1. 07.45 - 08.25
2. 07.45 - 08.30	2. 08.25 - 09.05
3. 08.30 - 09.15	3. 09.05 - 09.45
4. 09.15 - 10.00	4. 09.45 - 10.25
ISTIRAHAT (15')	ISTIRAHAT (15')
5. 10.15 - 11.00	5. 10.40 - 11.20
6. 11.00 - 11.45	6. 11.20 - 12.00
ISTIRAHAT (30')	ISTIRAHAT (30')
7. 12.15 - 13.00	7. 12.30 - 13.10
8. 13.00 - 13.45	8. 13.10 - 13.50
9. 13.45 - 14.30	9. 13.50 - 14.30
10. 14.30 - 15.15	10. 14.30 - 15.10

Catatan :

1. Jangan mengubah jadwal tanpa sepengetahuan Kepala Sekolah
2. Jadwal ini mulai berlaku tanggal
3. Jumlah jam mengajar 3 jam
4. Wali kelas
5.

Yogyakarta, Juli 2016
Guru Pembimbing

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

**KALENDER PENDIDIKAN SMK N 3 YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SEMESTER GASAL (JULI - DESEMBER 2016)

HARI	JULI 2016	AGUSTUS 2016	SEPTEMB 2016	OKTOBER 2016	NOVEMB 2016	DESEMB 2016
AHAD	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25
SENIN	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26
SELASA	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27
RABU	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
KAMIS	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
JUMAT	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
SABTU	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31

SEMESTER GENAP (JANUARI - JUNI 2017)

HARI	JANUARI 2017	FEBR 2017	MARET 2017	APRIL 2017	MEI 2017	JUNI 2017
AHAD	1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25
SENIN	2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26
SELASA	3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27
RABU	4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28
KAMIS	5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 20	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29
JUMAT	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30
SABTU	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24

NO.	TANGGAL	KETERANGAN
1	18 - 20 Juli 2016	Hari hari pertama masuk sekolah
2	1 Agustus 2016	HUT SMK N 3 Yogyakarta
3	17 Agustus 2016	HUT Kemerdekaan RI
4	12 September 2016	Idul Adha 1437 H
5	26 Sept - 1 Okt 2016	Ulangan Tengah Semester Gasal (UTS Gasal)
6	18 Juli - 24 Sept 2016	Prakerin Tahap 1
7	7 Oktober 2016	Ulang Tahun Kota Yogyakarta
8	25 Nopember 2016	Hari Guru Nasional
9	1 - 10 Desember 2016	Ulangan Akhir Semester dan Remidi
10	12 Desember 2016	Maulid Nabi Muhammad SAW 1438 H
11	14 - 16 Desember 2016	Porsenitas
12	17 Desember 2016	Pembagian Rapor Semester Ganjil
13	19 - 31 Desember 2016	Libur Semester Gasal

NO.	TANGGAL	KETERANGAN
1	13 Feb - 4 Maret 2017	Ujian Kompetensi Keahlian (UKK)
2	6 - 11 Maret 2017	Ulangan Tengah Semester Genap (UTS Genap)
3	20 - 28 Maret 2017	Ujian sekolah
4	3 - 6 April 2017	Ujian Nasional
5	25 - 28 April 2017	Kunjungan Industri
6	1 Mei 2017	Libur Hari Buruh
7	2 Mei 2017	Hari Pendidikan Nasional
8	29 Mei - 8 Juni 2017	Ulangan Kenaikan Kelas dan Remidi
9	17 Juni 2017	Pembagian Rapor Sem Genap (Kenaikan Kelas)
10	19 juni - 15 Juli 2017	Libur Kenaikan Kelas dan Libur Idul Fitri

Ket : Prakerin tahap 1 : 18 Juli - 24 September 2016
Prakerin tahap 2 : 13 September - 19 Nopember 2016

Yogyakarta, 20 Juni 2016

Kepala sekolah


DRS. B. SABRI

NIP. 19630830 198703 1 003

PROGRAM KERJA PENDIDIK

Nama : Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
 NIP : 13505244010
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Tahun Pelajaran : 2016 / 2017

No.	Kegiatan	Bulan												
		7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	
PROGRAM UMUM														
A	1. Menyusun Program Kerja	■												
	2. Mengevaluasi Program Kerja sebelumnya	■												
	3. Konsultasi dengan Kaprog	■		■		■		■		■		■		
	4. Mengarsip surat	■		■		■		■		■		■		
	5. Mengikuti Upacara Bendera	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
PROGRAM BELAJAR MENGAJAR														
B	1. Mendalami Dokumen Kurikulum	■												
	2. Menyusun SILABUS/RPP Validasi	■	■											
	3. Menyusun Prota dan Prosem	■	■	■										
	4. Menyusun Modul/Diklat	■	■	■										
	5. Melaksanakan Presensi Harian	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	6. Mengajar	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	7. Melaksanakan Evaluasi		■			■			■			■		■
	8. Melaksanakan Progr.Remedial/Pengayaan						■					■	■	■
	9. Membina Peserta Didik Bermasalah			■		■					■	■		■
PROGRAM PENGEMBANGAN														
C	1. Komunikasi dengan DU/DI	■						■						
	2. Komunikasi dengan Pendidik SMK lain			■	■			■		■				■
	3. Pengadaan Buku Pegangan	■												
	4. Pembuatan Alat Peraga	■												
	5. Mengikuti Seminar/Lokakarya						■							■
	6. Mengikuti MGMP		■	■			■			■				■
	7. Mengikuti Diklat/IHT			■						■				
	8. Mengikuti Magang (OJT)	■						■						
	9. Membimbing Pendidik Pemula , Peserta Didik, dan Mahasiswa PPL	■	■	■										
	10. Menulis Karya Ilmiah							■	■	■				
	11. Mengikuti Studi Banding/Kunjungan Industri											■		

Guru Pembimbing

Yogyakarta, Juli 2016

Mahasiswa PPL,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
 NIP.

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
 NIM 13505244010

PERHITUNGAN MINGGU/JUMLAH JAM EFEKTIF

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Kelas : X GB 1
 Paket Keahlian : Teknik Gambar Bangunan
 Program Studi Keahlian : Teknik Bangunan
 Bidang Studi Keahlian : Teknologi dan Rekayasa
 Semester : Gasal
 Tahun Pelajaran : 2016 / 2017

No.	Bulan	Jml Minggu dalam Semester	Jml Minggu Tidak Efektif	Jml Minggu Efektif	Jml Hari Efektif	Jml Jam Efektif
1	JULI	4	3	1	1	3
2	AGUSTUS	5	0	5	5	15
3	SEPTEMBER	4	0	4	4	12
4	OKTOBER	4	0	4	4	12
5	NOVEMBER	5	1	4	4	12
6	DESEMBER	4	4	0	0	0
Jumlah		26	8	18	18	54

Jumlah Jam Pelajaran per Minggu : 3 JP

Jumlah Jam Pelajaran Efektif : 54 JP

Rincian :

a. Tatap Muka : 43 JP

b. Ulangan Harian (2 Kali) : 4 JP

c. Ulangan Tengah Semester : 2 JP

d. Ulangan Akhir Semester/
Kenaikan Kelas/Ujian : 2 JP

e. Perbaikan/Pengayaan : 3 JP

Jumlah : 54 JP

Guru Pembimbing

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Yogyakarta, Juli 2016
Mahasiswa PPL,

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

PERHITUNGAN MINGGU/JUMLAH JAM EFEKTIF

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Kelas : X GB 1
 Paket Keahlian : Teknik Gambar Bangunan
 Program Studi Keahlian : Teknik Bangunan
 Bidang Studi Keahlian : Teknologi dan Rekayasa
 Semester : Genap
 Tahun Pelajaran : 2016 / 2017

No.	Bulan	Jml Minggu dalam Semester	Jml Minggu Tidak Efektif	Jml Minggu Efektif	Jml Hari Efektif	Jml Jam Efektif
1	JANUARI	4	0	4	4	12
2	FEBRUARI	4	0	4	4	12
3	MARET	5	1	4	4	12
4	APRIL	4	2	2	2	6
5	MEI	5	1	4	3	9
6	JUNI	4	4	0	0	0
Jumlah		26	8	18	17	51

Jumlah Jam Pelajaran per Minggu : 3 JP

Jumlah Jam Pelajaran Efektif : 51 JP

Rincian :

a. Tatap Muka : 41 JP

b. Ulangan Harian (1 Kali) : 3 JP

c. Ulangan Tengah Semester : 2 JP

d. Ulangan Akhir Semester/
Kenaikan Kelas/Ujian : 2 JP

e. Perbaikan/Pengayaan : 3 JP

f. Cadangan

Jumlah : 51 JP

Guru Pembimbing

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Yogyakarta, Juli 2016
Mahasiswa PPL,

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas	: X GB1
Kompetensi Keahlian	: Teknik Gambar Bangunan
Program Studi Keahlian	: Teknik Bangunan
Bidang Studi Keahlian	: Teknologi dan Rekayasa
Tahun Pelajaran	: 2016 / 2017

No.	Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar	Kode Profil	Jumlah Jam	Tempat Pembelajaran	
				Sekolah (Jam-pel)	DUDI (Jam-pel)
1	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	3.1	15	15	-
2	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	4.1			
3	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online).	3.2	12	12	-
4	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui komunikasi daring (online).	4.2			
5	Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.	3.3	21	21	-
6	Menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.	4.3			
7	Menerapkan pengetahuan Perancangan Visualisasi Konsep.	3.4	12	12	-
8	Menyajikan hasil penerapan Perancangan Visualisasi Konsep.	4.4			
9	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.	3.5	18	18	-
10	Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.	4.5			
11	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	3.6	27	27	-
12	Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	4.6			
13	Menerapkan pengetahuan pemformatan dokumen/buku digital.	3.7	9	9	-
14	Menyajikan hasil penerapan pemformatan dokumen/buku digital.	4.7			
TOTAL JAM PELAJARAN			114	114	-

Guru Pembimbing

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Yogyakarta, Juli 2016
Mahasiswa PPL,

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

PROGRAM TAHUNAN

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Kelas : X GB1
 Paket Keahlian : Teknik Gambar Bangunan
 Program Studi Keahlian : Teknik Bangunan
 Bidang Studi Keahlian : Teknologi dan Rekayasa
 Tahun Pelajaran : 2016 / 2017

Semester	Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar		Alokasi Waktu (Jam Pelajaran)		Jumlah Jam
			Kegiatan Tatap Muka	Evaluasi Tiap Kompetensi	
G A N J I L	1	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	15		15
	2	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.			
	3	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online).	12		12
	4	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui komunikasi daring (online).			
	5	Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.	21		21
	6	Menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.			
	7	Menerapkan pengetahuan Perancangan Visualisasi Konsep.	12		12
	8	Menyajikan hasil penerapan Perancangan Visualisasi Konsep.			
	9	Ulangan harian	2		2
	10	Ulangan tengah semester	2		2
	11	Ulangan semester	2		2
	12	Perbaikan dan Pengayaan	2		2
	13	Cadangan	3		3
G E N A P	14	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.	18		18
	15	Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.			
	16	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	27		27
	17	Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.			
	18	Menerapkan pengetahuan pemformatan dokumen/buku digital.	9		9
	19	Menyajikan hasil penerapan pemformatan dokumen/buku digital.			
	20	Ulangan harian	2		2
	21	Ulangan tengah semester	2		2
	22	Ulangan semester	2		2
	23	Perbaikan dan Pengayaan	2		2
	24	Cadangan	3		3
JUMLAH			136		136

Guru Pembimbing

Yogyakarta, Juli 2016
Mahasiswa PPL,Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

SILABUS MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL

Satuan Pendidikan : SMK / MAK

Kelas : X

Kompetensi Inti

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran					

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.</p>					
<p>3.1. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.</p> <p>4.1. Menyajikan hasil penerapan pengelolaan</p>	<p>Penerapan pengelolaan informasi digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata. • Pemanfaatan perangkat lunak pengolah angka. • Pemanfaatan perangkat lunak presentasi. 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati beberapa contoh tata letak, format, dan fungsi dokumen pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi. • Mengamati penggunaan kata kunci pada mesin pelacak. • Mengamati contoh tayangan presentasi. <p>Menanya</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan masalah terkait dengan tata letak dan format dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi. • Menggunakan 	<p>12 JP</p>	<p>Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1, Kemendikbud, 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengolahan informasi. • Teknik presentasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan fitur perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi untuk penyusunan dokumen. • Mendiskusikan pemilihan kata kunci pada mesin pelacak. • Mendiskusikan hasil pengamatan dan penerokaan teknik presentasi. <p>Menerka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerka fitur perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi untuk penyusunan dokumen. • Menerka pemilihan kata kunci pada mesin pelacak. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan dokumen hasil pengolahan informasi. • Membandingkan teknik presentasi. 	<p>mesin pelacak untuk mencari informasi.</p> <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati siswa melakukan presentasi hasil pengelolaan informasi. <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dokumen hasil pengolahan informasi. • Bahan presentasi. <p>Tes <i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil pengamatan, diskusi, dan penerkaan pengolahan informasi. • Mempresentasikan dokumen yang telah terformat menggunakan fitur perangkat lunak pengolah kata, pengolah angka, dan presentasi untuk penyusunan dokumen serta penerapan teknik presentasi. 			
<p>3.2. Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (<i>online</i>).</p> <p>4.2. Menyajikan hasil penerapan</p>	<p>Penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian komunikasi daring. • Pelaksanaan komunikasi daring asinkron. • Pelaksanaan komunikasi daring sinkron. 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pelbagai jenis komunikasi. • Mengamati pelbagai jenis komunikasi dalam jaringan (<i>daring/online</i>). • Mengamati pelaksanaan komunikasi daring (<i>online</i>) sinkron dan asinkron. <p>Menanya</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan (<i>daring/online</i>). • Melaksanakan komunikasi daring (<i>online</i>) asinkron dan sinkron. 	9 JP	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1, Kemendikbud, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pengelolaan informasi digital melalui komunikasi daring (<i>online</i>).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kewargaan digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan fungsi dan jenis komunikasi dalam jaringan • Mendiskusikan pelaksanaan komunikasi daring asinkron: surel (<i>e-mail</i>). • Mendiskusikan pelaksanaan komunikasi daring sinkron: <i>video chat</i>. • Mendiskusikan pelanggaran-pelanggaran sikap kewargaan digital pada <i>e-mail</i> dan <i>video chat</i>. <p>Meneroka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka sarana pendukung komunikasi daring. • Meneroka berbagai layanan komunikasi daring, termasuk tata krama dan fungsinya. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan komunikasi sinkron dan asinkron. • Memperbandingkan layanan komunikasi daring asinkron: surat (<i>e-mail</i>) dan forum. 	<p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati siswa dalam melakukan setiap jenis komunikasi sinkron/ langsung dengan memperhatikan etiket berkomunikasi. • Mengamati kegiatan siswa melaksanakan etiket sebagai warga digital pada saat berkomunikasi daring. <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahan presentasi hasil diskusi, penerokaan, dan perbandingan komunikasi sinkron 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Memperbandingkan layanan komunikasi daring sinkron: <i>text chat</i> dan <i>video chat</i>. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Memresentasikan hasil pengamatan, diskusi, dan penerokaan proses pelaksanaan komunikasi daring (<i>online</i>). Memresentasikan hasil diskusi, penerokaan, dan perbandingan komunikasi sinkron dan asinkron. Memresentasikan hasil komunikasi daring 	<p>dan asinkron.</p> <ul style="list-style-type: none"> Unggah dan bagi bahan presentasi hasil pengamatan, diskusi, dan penerokaan proses pelaksanaan komunikasi daring (<i>online</i>). <p>Tes <i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
<p>3.3. Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.</p> <p>4.3. Menyajikan hasil</p>	<p>Penerapan Pembelajaran melalui kelas maya</p> <ul style="list-style-type: none"> Pemanfaatan kelas maya. <i>Social Learning Network</i> sebagai platform kelas 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati pelbagai perangkat lunak kelas maya. Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan jenis- jenis 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Meneroka manfaat kelas maya Meneroka pelbagai perangkat lunak kelas maya Ikut serta dalam seluruh kegiatan kelas maya 	<p>18 JP</p>	<p>Buku siswa Simulasi Digital, Kemdikbud, 2013</p> <p>https://support.edmodo.com/home#student</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.</p>	<p>maya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan dan pengelolaan akun dan profil. • Pemanfaatan Catatan (<i>Note</i>). • Pemanfaatan Perpustakaan maya (<i>Backpack</i>). • Pengerjaan tugas melalui <i>Assignment</i>. • Pengerjaan latihan/ujian daring melalui <i>Quiz</i>. • Melihat nilai yang diperoleh. • Berperan serta dalam pemungutan suara (<i>Poll</i>). • Berbagi <i>Parent Code</i>. • Pemanfaatan <i>Planner</i>. • Pemanfaatan <i>Notifications</i>. • Pemanfaatan fitur 	<p>perangkat lunak pendukung kelas maya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan fitur-fitur yang digunakan dalam kelas maya. • Mendiskusikan implementasi konsep <i>digital citizenship</i> dalam kelas maya. • Mendiskusikan kendala-kendala implementasi kelas maya terkait dengan infrastruktur dan perangkat yang digunakan. <p>Meneroka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka berbagai layanan kelas maya. • Meneroka fitur kelas maya. • Meneroka materi belajar digital dalam perpustakaan maya (<i>backpack</i>) dan melalui <i>note</i>. • Meneroka materi belajar menggunakan <i>search</i> dan <i>filter</i>. • Meneroka materi belajar 	<p>sekaligus menerapkan <i>digital citizenship</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan keikutsertaan dalam seluruh kegiatan kelas maya dan hasil eksplorasi materi belajar yang diperoleh. <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan kelompok saat mengomunikasikan pemanfaatan kelas maya dan perangkat lunak pendukung kelas maya. • Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara 		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>pencarian (<i>Search</i> dan <i>Filter</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melihat lencana (<i>Badge</i>). • Pemanfaatan <i>Apps Launcher</i>. • Penulisan rumus, simbol, dan persamaan matematika. 	<p>dalam <i>Apps Launcher</i>.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan keikutsertaan dalam kelas konvensional dan kelas maya. • Membandingkan LMS dan SLN. • Membandingkan SN dengan SLN. • Membandingkan fitur pelbagai SLN. • Mengasosiasi implementasi <i>Planner</i> terhadap kegiatan penyampaian dan distribusi materi belajar, diskusi, dan evaluasi dalam kelas maya. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil pengamatan dan diskusi tentang: <ol style="list-style-type: none"> 1. pemanfaatan kelas maya, 2. penggunaan pelbagai perangkat lunak pendukung kelas maya 	<p>individu dan dalam diskusi, dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain, sekaligus membandingkannya dengan pembelajaran tatap muka.</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok. • Bahan Presentasi. • Hasil presentasi keikutsertaan dalam seluruh kegiatan kelas maya dan hasil eksplorasi materi belajar yang diperoleh. <p>Tes</p> <p>Tes tertulis tentang penguasaan definisi,</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Memrepresentasikan hasil teroka materi belajar dan mengaitkannya dengan tugas yang diberikan guru. • Memrepresentasikan hasil teroka terhadap solusi-solusi untuk mengatasi kendala-kendala dalam kelas maya. • Memrepresentasikan hasil asosiasi implementasi <i>Planner</i> terhadap kegiatan penyampaian dan distribusi materi belajar, diskusi, dan evaluasi dalam kelas maya. • Memrepresentasikan hasil keikutsertaan dalam kelas maya. 	<p>fungsi dan tujuan, dan <i>tools</i> kelas maya.</p> <p>Tes keterampilan diukur dengan keaktifan mengikuti kelas maya.</p> <p>Tes <i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
<p>3.4 Menerapkan pengetahuan Perancangan Visualisasi Konsep.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil penerapan Perancangan</p>	<p>Perancangan Visualisasi Konsep</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi dan perumuskan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi. • Pemilihan solusi dan penalaran ide menjadi 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati masalah-masalah dalam keseharian sebagai rangsangan menemukan ide. • Mengamati contoh naskah dan <i>storyboard</i>. 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan konsep produk/konsep layanan. • Menyusun sinopsis dan naskah. • Membuat <i>storyboard</i>. 	9 JP	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1, Kemendikbud, Jakarta, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Visualisasi Konsep.	<p>gagasan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan. • Perencanaan visualisasi konsep. • Penyusunan sinopsis, naskah, dan <i>storyboard</i>. 	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempertanyakan pengembangan ide menjadi gagasan. • Mendiskusikan konsep produk/ konsep layanan. • Mendiskusikan naskah sesuai kebutuhan. • Mendiskusikan <i>storyboard</i> sesuai naskah. <p>Meneroka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka alternatif bentuk visualisasi konsep. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan ide dan konsep produk. • Membandingkan sinopsis dan naskah. <p>Mengomunikasikan</p> <p>Memrepresentasikan konsep produk/konsep layanan dan hasil rancangan visualisasi konsep.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengunggah rangkaian proses perencanaan visualisasi konsep pada kelas maya. <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep produk/konsep layanan, sinopsis, naskah, dan <i>storyboard</i>. <p>Tes</p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.5 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.</p> <p>4.5 Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.</p>	<p>Presentasi Video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis video. • Ciri dan fungsi presentasi video. • Tahapan produksi video. • Produksi video menggunakan kamera. • Produksi video menggunakan aplikasi <i>screen recording</i>. • <i>Editing</i> dan finalisasi video. 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pelbagai jenis video. • Mengamati pelbagai jenis presentasi video berdasarkan tujuan pembuatannya. • Mengamati pelbagai ciri presentasi video. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan efektivitas bahasa gambar. <p>Meneroka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka jenis presentasi video. • Meneroka presentasi video yang efektif. • Meneroka <i>tips and tricks</i> membuat video. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan presentasi video dengan video documenter. 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil diskusi efektivitas bahasa gambar. • Menghimpun berbagai jenis presentasi video yang efektif. • Mengunggah presentasi video terpilih pada kelas maya. • Menggugah rangkaian proses pembuatan video presentasi pada tahap produksi dan pascaproduksi beserta hasilnya pada kelas maya. <p>Observasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara 	15 JP	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 2, Kemendikbud, Jakarta, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan presentasi video dengan video pembelajaran. <p>Mengomunikasikan Memresentasikan hasil presentasi video sesuai dengan Perancangan Visualisasi Konsep.</p>	<p>individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain.</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi video <p>Tes <i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
<p>3.6. Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.</p> <p>4.6. Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.</p>	<p>Simulasi Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi simulasi visual. • Pemanfaatan fitur perangkat lunak pengolah 3D. • Pemodelan. • Pewarnaan (<i>Material</i>). • Penulangan (<i>Rigging</i>). 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pelbagai visualisasi animasi 2D dan 3D. • Mengamati pelbagai hasil <i>modelling</i>. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan gerakan animasi objek berdasarkan <i>storyboard</i>. • Mendiskusikan penulangan 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pemodelan objek sesuai dengan naskah • Melakukan pemodelan objek menggunakan bevel dan <i>subdivision surface</i> • Menganimasikan objek 	<p>24 JP</p>	<p>Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 2, Kemendikbud, Jakarta, 2014</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"> • Kamera <i>setting</i>. • Menganimasikan objek. • Animasi kamera. • <i>Rendering</i>. 	<p>yang tepat, sesuai dengan gerakan.</p> <p>Meneroka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka pelbagai cara membuat animasi. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan <i>modelling low poly</i> dengan <i>modelling</i> yang diberikan efek <i>subdivision surface</i>. • Membandingkan warna material dengan material <i>texture</i>. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memresentasikan hasil karya animasi. 	<p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil pemodelan objek. • Hasil karya animasi. <p>Tes</p> <p><i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		
3.7 Menerapkan pengetahuan pemformatan dokumen/buku digital.	<p>Dokumen/Buku Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis buku digital. • Fungsi dan tujuan buku digital. 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pelbagai jenis dan bentuk buku digital. • Mengamati pelbagai format buku digital. 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan file pendukung buku digital. <p>Observasi</p>	6 JP	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 2, Kemendikbud, Jakarta, 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.7 Menyajikan hasil penerapan pemformatan dokumen/buku digital.	<p>Format dokumen/buku digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengubahan format file. • Penambahan sampul (<i>cover</i>) buku digital. • Pemformatan Daftar Isi. • Penyisipan gambar, suara, dan video. • Pengubahan format dan penyisipan gambar, suara, dan video. <p>Publikasi Buku Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis publikasi buku digital. • Proses publikasi buku digital. 	<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan konversi format file. • Mendiskusikan pelbagai alat dan perangkat lunak pembaca buku digital. <p>Menerka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka gambar, suara, dan video. • Meneroka pelbagai layanan penerbitan buku digital. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan perangkat lunak pengubah format file. • Membandingkan perangkat lunak pembaca buku digital. <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memrepresentasikan dokumen/buku digital. 	<p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain.</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dokumen/buku digital. <p>Tes <i>Essay</i>, pilihan ganda, dan tanya jawab, lisan.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

ADMINISTRASI PENDIDIK
BUKU II
PENYAJIAN PROGRAM



TAHUN PELAJARAN 2016 / 2017

Nama Pendidik : Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

N I M : 13505244010

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X GB 1

Kompetensi Keahlian : Gambar Bangunan

Program Studi Keahlian: Teknik Bangunan

Bidang Studi Keahlian : Teknologi dan Rekayasa

SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

Jalan R.W. Monginsidi 2

Telp./Fax : (0274) 513503, e-mail : humas@smkn3jogja.sch.id

DAFTAR ISI

II PENYAJIAN PROGRAM

- 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2 Presensi Siswa
- 3 Agenda Harian
- 4 Program Perbaikan/Pengayaan
- 5 Buku Pegangan/Sumber

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(RPP 1)

Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas/Semester : X TGB / Gasal
Alokasi Waktu : 4 Pertemuan @ 3 Jam Pelajaran (4 x 135 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

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.

2. Keterampilan

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.1 Pengetahuan

Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.

4.1 Keterampilan

Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Mengetahui pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata.
- 3.1.2 Mengetahui pemanfaatan perangkat lunak pengolah angka.
- 3.1.3 Mengetahui pemanfaatan perangkat lunak presentasi.
- 4.1.1 Menguasai pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata.
- 4.1.2 Menguasai pemanfaatan perangkat lunak pengolah angka.
- 4.1.3 Menguasai pemanfaatan perangkat lunak presentasi.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui praktek dan penjelasan guru diharapkan siswa dapat:

1. Mengetahui pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata, angka, dan presentasi.
2. Menggunakan perangkat lunak pengolahan kata untuk membuat dokumen.
3. Menggunakan perangkat lunak pengolahan angka untuk membuat dokumen beserta perhitungan.
4. Menggunakan perangkat lunak presentasi untuk membuat media presentasi.

E. Materi Pembelajaran

1. Pengaturan tata letak dokumen perangkat lunak pengolah kata.
2. Menambahkan ilustrasi (gambar).
3. Format kolom.
4. Pembuatan header dan footer.
5. Penulisan rumus persamaan/equation.
6. Pembuatan daftar isi.
7. Penggunaan fitur mail merge.
8. Cara mencetak dokumen.
9. Pemformatan table pada perangkat lunak pengolah angka.
10. Formula (Aritmatika dan Logika dasar).
11. Format data perangkat lunak pengolah angka.
12. Pembuatan grafik perangkat lunak pengolah angka.
13. Pengaturan tata letak/layout perangkat lunak presentasi.
14. Kecerahan desain (warna, ukuran font, jenis font).
15. Menyisipkan gambar.
16. Menambahkan efek animasi.
17. Menyisipkan multimedia.
18. Membuat tayangan (slide) presentasi yang baik.

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Project Based Learning
- Metode : Pemaparan, Presentasi dan Praktek

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I → Indikator No. 3.1.1.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Perkenalan dengan siswa baru. 5. Guru mendata kehadiran peserta didik. 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 7. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 8. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 9. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah kata, pengaturan tata letak dokumen, menambahkan ilustrasi (gambar), format kolom, pembuatan header dan footer, rumus persamaan/equation, daftar isi, fitur mail merge, dan mencetak dokumen. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai pengaturan tata letak dokumen, menambahkan ilustrasi (gambar), format kolom, pembuatan header dan footer, rumus persamaan/equation, daftar isi, fitur mail merge, dan mencetak dokumen. 	110 menit

	<p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial pengaturan tata letak dokumen, menambahkan ilustrasi (gambar), format kolom, pembuatan header dan footer, rumus persamaan/equation, daftar isi, fitur mail merge, dan mencetak dokumen. 2. Peserta didik secara individu pengaturan tata letak dokumen, menambahkan ilustrasi (gambar), format kolom, pembuatan header dan footer, rumus persamaan/equation, daftar isi, fitur mail merge, dan mencetak dokumen. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial terlebih dahulu sebelum siswa melaksanakan. 2. Peserta didik mulai membuat dokumen sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi. 2. Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. 	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 4. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 5. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 6. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam. 	
--	---	--

Pertemuan II : → Indikator No. 3.1.2.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai pemformatan table pada perangkat lunak pengolah angka, formula (aritmatika dan logika dasar), format data perangkat lunak pengolah angka, pembuatan grafik perangkat lunak pengolah angka. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan 	110 menit

	<p>lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai pemformatan table pada perangkat lunak pengolah angka, formula (aritmatika dan logika dasar), format data perangkat lunak pengolah angka, pembuatan grafik perangkat lunak pengolah angka.</p> <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial pemformatan table pada perangkat lunak pengolah angka, formula (aritmatika dan logika dasar), format data perangkat lunak pengolah angka, pembuatan grafik perangkat lunak pengolah angka. 2. Peserta didik secara individu membuat pemformatan table pada perangkat lunak pengolah angka, formula (aritmatika dan logika dasar), format data perangkat lunak pengolah angka, pembuatan grafik perangkat lunak pengolah angka. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai membuat dokumen sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. 2. Guru memantau dan memonitor siswa. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
--	---	--

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 2. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 3. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran dan layanan remedial/pengayaan. 4. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 5. Menutup pelajaran dengan salam. 	10 menit
----------------	--	----------

Pertemuan III → Indikator No. 3.1.3.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai pengaturan tata letak/layout perangkat lunak presentasi, keserasian desain (warna, ukuran font, jenis font), menyisipkan gambar, menambahkan efek animasi. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami 	110 menit

	<p>materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai pengaturan tata letak/layout perangkat lunak presentasi, keserasian desain (warna, ukuran font, jenis font), menyisipkan gambar, menambahkan efek animasi.</p> <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial pengaturan tata letak/layout perangkat lunak presentasi, keserasian desain (warna, ukuran font, jenis font), menyisipkan gambar, menambahkan efek animasi. 2. Peserta didik secara individu membuat pengaturan tata letak/layout perangkat lunak presentasi, keserasian desain (warna, ukuran font, jenis font), menyisipkan gambar, menambahkan efek animasi. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai membuat dokumen sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. 2. Guru memantau dan memonitor siswa. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 2. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 	10 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran dan layanan remedial/pengayaan. 4. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 5. Menutup pelajaran dengan salam. 	
--	--	--

Pertemuan IV → Indikator No. 3.1.3.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai menyisipkan multimedia, membuat tayangan (slide) presentasi yang baik. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait menyisipkan multimedia, membuat tayangan (slide) presentasi yang baik. <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p>	110 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial pengaturan tata letak/layout perangkat lunak presentasi, keserasian desain (warna, ukuran font, jenis font), menyisipkan gambar, menambahkan efek animasi, menyisipkan multimedia, membuat tayangan (slide) presentasi yang baik. 2. Peserta didik secara individu membuat pengaturan tata letak/layout perangkat lunak presentasi, keserasian desain (warna, ukuran font, jenis font), menyisipkan gambar, menambahkan efek animasi, menyisipkan multimedia, membuat tayangan (slide) presentasi yang baik. 3. Peserta didik secara individu mempresentasikan hasil kerja/tugas dengan perangkat presentasi. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai membuat tayangan presentasi sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. 2. Guru memantau dan memonitor siswa. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengawasi/memonitor jalannya presentasi. 3. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 2. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 	10 menit

	3. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran dan layanan remedial/pengayaan. 4. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 5. Menutup pelajaran dengan salam.	
--	--	--

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian : Tes evaluasi
2. Analisis Hasil Penilaian : Nilai < KKM, pembelajaran remedial
Nilai > KKM, pembelajaran pengayaan
3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan :
 - a. Pembelajaran remedial meliputi remedial test, dan revisi pekerjaan.
 - b. Pembelajaran pengayaan meliputi tugas membuat slide tayangan presentasi menggunakan powerpoint.

I. Alat, Bahan, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Komputer/ Laptop: OS Windows, Papan tulis/*white board* dan alat tulisnya.
2. Bahan : Buku Paket, Modul
3. Media : LCD proyektor & screen.
4. Sumber Belajar : File materi, Buku panduan: Simulasi Digital Jilid 1 kelas X semester 1, internet.

Yogyakarta, 1 September 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.

NIP.

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

NIM. 13505244010

ULANGAN HARIAN 1

I. Pilihan Ganda

1. Perhatikan gambar berikut ini!



Pada program aplikasi pengolah kata (Microsoft Word), ikon tersebut berfungsi untuk membuat...

- a. Table
 - b. Row
 - c. Column
 - d. Cell
 - e. Box
2. Program aplikasi berikut yang tidak termasuk ke dalam pengolah kata adalah...
- a. Adobe photoshop CS 5
 - b. AbiWord
 - c. OpenOffice Writer
 - d. Microsoft Word
 - e. Notepad
3. Pada program Word, tombol shortcut keyboard untuk mencetak dokumen dapat menggunakan kombinasi tombol....
- a. CTRL + C
 - b. CTRL + N
 - c. CTRL + S
 - d. CTRL + P
 - e. CTRL + V
4. Pada program Word, untuk mengatur Margin dokumen, ukuran kertas, orientasi kertas, maka kita harus memilih menu.....
- a. View
 - b. Page layout
 - c. Mailings
 - d. Home
 - e. Design
5. Pada program Word, untuk menyisipkan gambar, tabel dan clip art, maka kita harus memilih menu....
- a. Insert
 - b. View
 - d. References
 - e. Review
6. Teks yang telah diketik akan disimpan baik ke dalam harddisk dengan perintah...
- a. Edit – Copy
 - b. Edit – Open
 - c. File – New
 - d. File – Open
 - e. File – Save
7. Dokumen yang sudah tersimpan di dalam harddisk dapat dibuka kembali dengan perintah...
- a. Edit – Cut
 - b. Edit – Copy
 - c. Edit – New
 - d. File – New
 - e. File – Open
8. Daftar bernomor/bersymbol pada sebuah naskah ketikan dapat ditampilkan/diformat dengan perintah...
- a. format – bullet & numbering
 - b. format – border & shading
 - c. format – page number
 - d. insert – bullet & numbering
 - e. insert – page number
9. Perintah yang digunakan untuk mendapatkan hasil ketikan menjadi cetak tebal, yaitu...
- a. Bold
 - b. Centre
 - c. Font
 - d. Italic
 - e. Justify
10. Agar hasil naskah yang diketik terlihat rapi rata kanan dan kiri, diperlukan pengaturan dari naskah

- tersebut. Pengaturan teks di tengah disebut...
- align left
 - align right
 - change case
 - centre
 - justify
11. Langkah awal untuk menyimpan document baru adalah ...
- Klik Format, Save
 - Klik File, Save
 - Klik File, Open
 - Klik File, Save as
 - Klik File, New
12. Untuk menyimpan document dan mengganti nama file yang telah di buat adalah
- Klik Format, Save
 - Klik File, Save
 - Klik File, Open
 - Klik File, Save as
 - Klik File, New
13. Untuk merubah batas Margin Kiri, Kanan, Atas dan Bawah dapat dilakukan pada menu...
- Page layout – margins
 - Page layout – size
 - Design – margins
 - Design – size
 - References – size
14. Pertintah untuk menyisipkan gambar adalah dari menu..
- Format
 - Insert
 - File
 - Help
 - Windows
15. Langkah-langkah yang tepat untuk menyisipkan gambar adalah....
- Klik menu insert – picture
 - Klik menu file – picture
 - Klik menu design – picture
 - Klik menu page layout – picture
 - Klik menu edit – picture
16. Membuat dokumen baru pada program Ms. Word dapat menggunakan perintah shortcut, yaitu...
- Ctrl + N
 - Ctrl + O
 - Ctrl + S
 - Ctrl + P
 - Ctrl + X
17. Untuk menentukan batas atau posisi naskah pada lembar kerja, maka pada menu page layout dapat dipilih perintah...
- Page size
 - Margin
 - Other pages
 - Spacing
 - Indent
18. Perintah yang digunakan untuk mendapatkan hasil ketikan menjadi miring, yaitu...
- Bold
 - Centre
 - Font
 - Italic
 - Justify
19. File dokumen yang diketik menggunakan Microsoft Word, saat disimpan dalam bentuk format ...
- .TXT

- b. .JPG
 - c. .PPT
 - d. .GIF
 - e. .DOC
20. Naskah yang terletak pada bagian bawah atau juga disebut catatan kaki disebut ...
- a. Footer
 - b. Symbol
 - c. Page Number
 - d. Header
 - e. Drop Cap
21. Bentuk variasi huruf yang diletakkan pada awal paragraph sehingga naskah terlihat menarik disebut ...
- a. Header
 - b. Word Art
 - c. Quick Part
 - d. Text Box
 - e. Drop Cap
22. Cara untuk membuat table secara otomatis dengan klik ...
- a. Insert – chart – tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - b. Insert – blank page - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - c. Home – table - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - d. Insert – table - tentukan jumlah baris dan kolom secara drag
 - e. Insert – table – ketik jumlah baris dan kolom
23. Columns terdapat pada Tab
- a. Home
 - b. Insert
 - c. Page Layout
 - d. Reference
 - e. Mailings
24. Saat kita membuat surat dengan menggunakan Word, submenu yang digunakan untuk mengatur jarak baris kedua dan seterusnya pada suatu paragraf adalah
- a. Indentasi
 - b. First Line
 - c. Line Spacing
 - d. Paragraph
 - e. Table
25. Tab yang digunakan untuk mengatur tampilan halaman dokumen adalah
- a. Home
 - b. Insert
 - c. View
 - d. Reference
 - e. Review
26. Perintah dari keyboard untuk melakukan cetak miring pada tulisan di Microsoft Word adalah
- a. Ctrl + I
 - b. Ctrl + A
 - c. Ctrl + U
 - d. Ctrl + C
 - e. Ctrl + B
27. Fasilitas yang terdapat dalam MS Word yang digunakan untuk membuat obyek tulisan artistik adalah....
- a. WordArt
 - b. Text Box
 - c. AutoShape
 - d. Clip Art
 - e. Clip Viewer

28. Perintah dari keyboard untuk membuka dokumen di Microsoft Word adalah
- Ctrl + S
 - Ctrl + O
 - Ctrl + N
 - Ctrl + W
 - Ctrl + C
29. Baris yang memuat sekumpulan ikon yang berisi perintah-perintah dalam menjalankan Ms. Word adalah
- Status Bar
 - Menu Bar
 - Ruler Line
 - Scroll Bar
 - Tool Bar
30. Shortcut Ctrl + H dalam Ms. Word digunakan untuk
- Table
 - Horizontal Line
 - Replace
 - Export
 - Find
31. Yang bukan termasuk bagian dari lembar kerja Microsoft Excel adalah ...
- Kolom
 - Baris
 - Cell
 - Range
 - Query
32. Untuk membuat formula atau rumus, maka pada awal data harus ditulis tanda...
- =
 - +
 - *
 - @
 - \$
33. Fungsi statistic yang digunakan untuk mencari rata-rata adalah...
- SUM
 - AVERAGE
 - MAX
 - MIN
 - COUNT
34. Penulisan pada fungsi logika IF Tunggal adalah ...
- =IF(Ekspresi Logika,perintah-1)
 - =AVERAGE(Ekspresi Logika,perintah-1,perintah-2)
 - =SUM(Ekspresi Logika,perintah-1,perintah-2)
 - =IF(Ekspresi Logika,perintah-1,perintah-2)
 - =AND(Ekspresi Logika,perintah-1,perintah-2)
35. Fungsi yang digunakan untuk mengambil sebagian data teks dari sisi sebelah kiri sebanyak karakter yang diinginkan disebut fungsi ...
- MID
 - IF
 - LEFT
 - RIGHT
 - SUM
36. Penulisan pada fungsi yang digunakan untuk mengambil data teks dari tengah sebanyak karakter yang diinginkan adalah....
- =LEFT(Teks,Jumlah Karakter)
 - =RIGHT(Teks,Jumlah Karakter)

- c. =MID(Teks,Posisi karakter pertama yang ditunjuk,Jumlah Karakter)
- d. =RIGHT(Teks,Posisi karakter pertama yang ditunjuk,Jumlah Karakter)
- e. =MID(Teks,Jumlah Karakter)
37. Alamat sel yang tidak akan berubah apabila di-copy atau dipindahkan (move) disebut alamat sel ...
- Relatif
 - Absolute
 - Positif
 - Negative
 - Jamak
38. Kolom B tidak akan berubah apabila di-copy sedangkan nomor kolom 3 akan berubah, maka penulisan alamat sel tersebut adalah ...
- \$B3
 - B\$3
 - \$B\$3
 - \$B3\$
 - B3\$
39. Fungsi yang digunakan untuk mendapatkan suatu nilai dari suatu table secara vertikal disebut fungsi ...
- VLOOKUP
 - HLOOKUP
 - MID
 - RIGHT
 - LEFT
40. Fitur yang digunakan untuk mengelompokkan menu, sehingga tidak membutuhkan menu berlapis saat menjalankannya adalah ...
- Themes
 - Kolom
 - Ribbon
 - Button
 - Range
41. Daerah tempat penulisan rumus excel disebut...
- menubar
 - titlebar
 - formula bar
 - toolbar
 - Fungsibar
42. Dibawah ini yang bukan termasuk fungsi statistic adalah...
- =sum()
 - =count()
 - =MIN()
 - MAX()
 - =if()
43. Untuk memberi bingkai pada sel, menu yang harus dipilih pada kotak dialog Format Cells adalah
- Number
 - Alignment
 - Borders
 - Font
 - Fill
44. Menu yang harus dipilih untuk memperlebar atau mempersempit ukuran kolom pada worksheet adalah....
- Insert Sheet Column
 - Insert Sheet
 - Borders
 - Row Height
 - Column Width

45. Untuk menembah garis dalam Excel, perintah yang diklik pada menu Insert adalah
- Insert Cells
 - Insert Sheet Rows
 - Insert Sheet Column
 - Insert Sheet
 - Insert Name
46. Fungsi utama program Microsoft Excel adalah ...
- Pengolah kata
 - Pengolah data angka
 - Mengelola dokumen
 - Berkomunikasi
 - Mencari informasi
47. Worksheet adalah ...
- Kumpulan dari worksheet
 - Kumpulan beberapa sel
 - Pertemuan antara baris dengan kolom
 - Pertemuan antara sel dengan range
 - Lembar kerja dalam excel
48. Apa yang dimaksud dengan sel (Cell) dalam excel ?
- Kumpulan dari worksheet
 - Kumpulan beberapa sel
 - Pertemuan antara baris dengan kolom
 - Pertemuan antara sel dengan range
 - Lembar kerja dalam excel
49. Apa yang dimaksud dengan Range dalam excel ?
- Kumpulan dari worksheet
 - Kumpulan dari beberapa sel
 - Pertemuan antara baris dengan kolom
 - Pertemuan antara sel dengan range
 - Lembar kerja dalam excel
50. SUM digunakan untuk ...
- Menjumlah data pada suatu range
 - Mencari nilai terendah pada suatu range
 - Mengurangi data
 - Mencari nilai terbesar pada suatu range
 - Mencari nilai rata-rata pada suatu range

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(RPP 2)

Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas/Semester : X TGB / Gasal
Alokasi Waktu : 3 Pertemuan @ 3 Jam Pelajaran (3 x 135 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

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.

2. Keterampilan

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.2 Pengetahuan

Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online).

4.2 Keterampilan

Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui komunikasi daring (online).

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1 Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan (Daring).
- 3.2.2 Mengetahui pelaksanaan komunikasi daring asinkron.
- 3.2.3 Mengetahui pelaksanaan komunikasi daring sinkron.
- 3.2.4 Menjelaskan sikap kewargaan digital.
- 4.2.1 Menguasai komunikasi dalam jaringan (Daring).

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui praktek dan penjelasan guru diharapkan siswa dapat:

1. Mengetahui pengertian komunikasi dalam jaringan (Daring).
2. Mampu mengetahui pelaksanaan komunikasi daring asinkron.
3. Mampu mengetahui pelaksanaan komunikasi daring sinkron.
4. Mengetahui kewargaan digital.

E. Materi Pembelajaran

1. Macam-macam pelbagai jenis komunikasi dalam jaringan (daring/online).
2. Komunikasi daring asinkron.
3. Komunikasi daring sinkron.
4. Kewargaan digital.

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Project Based Learning
- Metode : Pemaparan, Presentasi dan Praktek

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I → Indikator No. 3.2.1.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	15 menit
Kegiatan Inti	ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)	110 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai pelbagai jenis komunikasi dalam jaringan (daring/online). 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai pelbagai jenis komunikasi dalam jaringan (daring/online). <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial menggunakan macam-macam komunikasi dalam jaringan (daring/online). 2. Peserta didik secara individu mencoba pelbagai jenis komunikasi dalam jaringan (daring/online). <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial terlebih dahulu sebelum siswa melaksanakan. 2. Peserta didik mulai mempraktekan macam-macam komunikasi dalam jaringan (daring/online). <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
--	--	--

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi. 2. Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. 3. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 4. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 5. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 6. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam. 	10 menit
----------------	---	----------

Pertemuan II : → Indikator 3.2.2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai komunikasi daring asinkron. 	110 menit

	<p>2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai komunikasi daring asinkron.</p> <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial menggunakan komunikasi daring asinkron. 2. Peserta didik secara individu mempraktekan komunikasi daring asinkron. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai mencoba komunikasi daring asinkron. 2. Guru memantau dan memonitor siswa. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 2. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 3. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran dan layanan remedial/pengayaan. 4. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 5. Menutup pelajaran dengan salam. 	10 menit

Pertemuan III → Indikator No. 3.2.3 & 3.2.4

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai komunikasi daring sinkron dan kewargaan digital. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai komunikasi daring sinkron dan kewargaan digital <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial menggunakan komunikasi daring sinkron. 2. Peserta didik secara individu mempraktekan komunikasi daring sinkron. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai mencoba komunikasi daring sinkron. 	110 menit

	<p>2. Guru memantau dan memonitor siswa.</p> <p>MENGUJI HASIL</p> <p>1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru.</p> <p>2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa.</p> <p>EVALUASI</p> <p>1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik.</p> <p>2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat.</p>	
Penutup	<p>1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa.</p> <p>2. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi.</p> <p>3. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran dan layanan remedial/pengayaan.</p> <p>4. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang.</p> <p>5. Menutup pelajaran dengan salam.</p>	10 menit

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian : Tes evaluasi
2. Analisis Hasil Penilaian : Nilai < KKM, pembelajaran remedial
3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan :
 - a. Pembelajaran remedial meliputi remedial test, dan revisi pekerjaan.

I. Alat, Bahan, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Komputer/ Laptop: OS Windows, Papan tulis/*white board* dan alat tulisnya.
2. Bahan : Buku Paket, Modul
3. Media : LCD proyektor, papan tulis.
4. Sumber Belajar : File materi, Buku panduan: Simulasi Digital Jilid 1 kelas X semester 1, internet.

Yogyakarta, 1 September 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.

NIP.

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

NIM. 13505244010

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(RPP 3)

Sekolah	: SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas/Semester	: X TGB / Gasal
Alokasi Waktu	: 6 Pertemuan @ 3 Jam Pelajaran (6 x 135 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

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.

2. Keterampilan

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.3 Pengetahuan

Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.

4.3 Keterampilan

Menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1 Mengetahui pemanfaatan kelas maya.
- 3.3.2 Mengetahui pemanfaatan *Sosial Learning Network* sebagai platform kelas maya.
- 3.3.3 Mengetahui pembuatan dan pengelolaan akun dan profil.
- 3.3.4 Mengetahui pemanfaatan catatan (*Note*).
- 3.3.5 Mengetahui pemanfaatan Perpustakaan maya (Backpack).
- 3.3.6 Mengetahui cara pengerjaan tugas melalui Assignment.
- 3.3.7 Mengetahui cara pengerjaan latihan/ujian daring melalui Quiz.
- 3.3.8 Mengetahui cara untuk melihat nilai yang diperoleh.

- 3.3.9 Mengetahui peran serta dalam pemungutan suara (Poll).
- 3.3.10 Mengetahui berbagi Parent Code.
- 3.3.11 Mengetahui pemanfaatan Planner.
- 3.3.12 Mengetahui pemanfaatan *Notifications*.
- 3.3.13 Mengetahui pemanfaatan fitur pencarian (Search dan Filter).
- 3.3.14 Mengetahui cara melihat lencana (Badge).
- 3.3.15 Mengetahui pemanfaatan Apps Launcher.
- 3.3.16 Mengetahui cara penulisan rumus, simbol, dan persamaan matematika.
- 4.3.1 Menguasai pemanfaatan kelas maya.
- 4.3.2 Menguasai pemanfaatan Sosial Learning Network sebagai platform kelas maya.
- 4.3.3 Menguasai pembuatan dan pengelolaan akun dan profil.
- 4.3.4 Menguasai pemanfaatan catatan (Note).
- 4.3.5 Menguasai pemanfaatan Perpustakaan maya (Backpack).
- 4.3.6 Menguasai cara pengerjaan tugas melalui Assignment.
- 4.3.7 Menguasai cara pengerjaan latihan/ujian daring melalui Quiz.
- 4.3.8 Menguasai cara untuk melihat nilai yang diperoleh.
- 4.3.9 Menguasai cara berbagi Parent Code.
- 4.3.10 Menguasai pemanfaatan Planner.
- 4.3.11 Menguasai pemanfaatan Notifications.
- 4.3.12 Menguasai pemanfaatan fitur pencarian (Search dan Filter).
- 4.3.13 Menguasai cara melihat lencana (Badge).
- 4.3.14 Menguasai pemanfaatan Apps Launcher.
- 4.3.15 Menguasai cara penulisan rumus, simbol, dan persamaan matematika.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui praktek dan penjelasan guru diharapkan siswa dapat:

1. Mengetahui pemanfaatan kelas maya.
2. Mengetahui pemanfaatan Sosial Learning Network sebagai platform kelas maya.
3. Mengetahui pembuatan dan pengelolaan akun dan profil.
4. Mengetahui pemanfaatan catatan (Note).
5. Mengetahui pemanfaatan Perpustakaan maya (Backpack).
6. Mengetahui cara pengerjaan tugas melalui Assignment.
7. Mengetahui cara pengerjaan latihan/ujian daring melalui Quiz.
8. Mengetahui cara untuk melihat nilai yang diperoleh.
9. Mengetahui peran serta dalam pemungutan suara (Poll).

10. Mengetahui berbagi Parent Code.
11. Mengetahui pemanfaatan Planner.
12. Mengetahui pemanfaatan Notifications.
13. Mengetahui pemanfaatan fitur pencarian (Search dan Filter).
14. Mengetahui cara melihat lencana (Badge).
15. Mengetahui pemanfaatan Apps Launcher.
16. Mengetahui cara penulisan rumus, simbol, dan persamaan matematika.

E. Materi Pembelajaran

1. Pemanfaatan e-learning.
2. Jenis-Jenis Perangkat Lunak Pendukung Kelas Maya.
3. Edmodo sebagai Social Learning Network (SLN).
4. Perbedaan Edmodo dengan Jejaring Sosial – Facebook.
5. Sosial Learning Network sebagai platform kelas maya.
6. Perpustakaan maya (Backpack).
7. Pengerjaan tugas melalui Assignment.
8. Parent Code.
9. Pemanfaatan Planner.
10. Pemanfaatan Notifications.
11. Fitur pencarian (Search dan Filter).
12. Pemanfaatan Apps Launcher.
13. Penulisan rumus, simbol, dan persamaan matematika.

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Project Based Learning
- Metode : Pemaparan, Presentasi dan Praktek

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I → Indikator No. 3.3.1. – 3.3.3.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai pemanfaatan kelas maya, pemanfaatan Sosial Learning Network sebagai platform kelas maya, pembuatan dan pengelolaan akun dan profil. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai pemanfaatan kelas maya, pemanfaatan Sosial Learning Network sebagai platform kelas maya, pembuatan dan pengelolaan akun dan profil. <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial tentang pemanfaatan kelas maya, pemanfaatan Sosial Learning Network sebagai platform kelas maya, pembuatan dan pengelolaan akun dan profil. 2. Peserta didik secara individu mempraktekkan pemanfaatan kelas maya, pemanfaatan Sosial Learning Network sebagai platform kelas maya, pembuatan dan pengelolaan akun dan profil. 	110 menit

	<p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial terlebih dahulu sebelum siswa melaksanakan. 2. Peserta didik mulai membuat dokumen sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi. 2. Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. 3. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 4. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 5. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 6. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam. 	10 menit

Pertemuan II : → Indikator No. 3.3.4. – 3.3.6.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa.	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai pemanfaatan catatan (Note), pemanfaatan perpustakaan maya (Backpack), pengerjaan tugas melalui Assignment. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai pemanfaatan catatan (Note), pemanfaatan perpustakaan maya (Backpack), pengerjaan tugas melalui Assignment. <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial pemanfaatan catatan (Note), pemanfaatan perpustakaan maya (Backpack), pengerjaan tugas melalui Assignment. 2. Peserta didik secara individu membuat catatan (Note), pemanfaatan perpustakaan maya (Backpack), pengerjaan tugas melalui Assignment. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p>	110 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai membuat dokumen sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. 2. Guru memantau dan memonitor siswa. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 2. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 3. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran dan layanan remedial/pengayaan. 4. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 5. Menutup pelajaran dengan salam. 	10 menit

Pertemuan III → Indikator No. 3.3.7. – 3.3.9.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai pengerjaan latihan/ujian daring melalui Quiz, cara untuk melihat nilai yang diperoleh, peran serta dalam pemungutan suara (Poll). 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai pengerjaan latihan/ujian daring melalui Quiz, cara untuk melihat nilai yang diperoleh, peran serta dalam pemungutan suara (Poll). <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial pengerjaan latihan/ujian daring melalui Quiz, cara untuk melihat nilai yang diperoleh, peran serta dalam pemungutan suara (Poll). 2. Peserta didik secara individu membuat pengerjaan latihan/ujian daring melalui Quiz, cara untuk melihat nilai yang diperoleh, peran serta dalam pemungutan suara (Poll). <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai membuat dokumen sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. 2. Guru memantau dan memonitor siswa. <p>MENGUJI HASIL</p>	110 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p style="text-align: center;">EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 2. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 3. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran dan layanan remedial/pengayaan. 4. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 5. Menutup pelajaran dengan salam. 	10 menit

Pertemuan IV → Indikator No. 3.3.10. – 3.3.12.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 	15 menit

	8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan).	
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai berbagi Parent Code, pemanfaatan Planner, pemanfaatan Notifications. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait berbagi Parent Code, pemanfaatan Planner, pemanfaatan Notifications. <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial berbagi Parent Code, pemanfaatan Planner, pemanfaatan Notifications. 2. Peserta didik secara individu membuat pengaturan berbagi Parent Code, pemanfaatan Planner, pemanfaatan Notifications. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai membuat dokumen sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. 2. Guru memantau dan memonitor siswa. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	110 menit

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 2. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 3. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran dan layanan remedial/pengayaan. 4. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 5. Menutup pelajaran dengan salam. 	10 menit
----------------	--	----------

Pertemuan V → Indikator No. 3.3.13. – 3.3.14.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai pemanfaatan fitur pencarian (Search dan Filter), cara melihat lencana (Badge). 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait 	110 menit

	<p>mengenai pemanfaatan fitur pencarian (Search dan Filter), cara melihat lencana (Badge).</p> <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial pemanfaatan fitur pencarian (Search dan Filter), cara melihat lencana (Badge). 2. Peserta didik secara individu membuat pengerjaan pemanfaatan fitur pencarian (Search dan Filter), cara melihat lencana (Badge). <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai membuat dokumen sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. 2. Guru memantau dan memonitor siswa. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 2. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 3. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran dan layanan remedial/pengayaan. 4. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 5. Menutup pelajaran dengan salam. 	10 menit

Pertemuan VI → Indikator No. 3.3.15. – 3.3.16.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	15 menit
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai pemanfaatan Apps Launcher, penulisan rumus, simbol, dan persamaan matematika. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai pemanfaatan Apps Launcher, penulisan rumus, simbol, dan persamaan matematika. <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial pemanfaatan Apps Launcher, penulisan rumus, simbol, dan persamaan matematika. 2. Peserta didik secara individu membuat tugas dengan menggunakan Apps Launcher, penulisan rumus, simbol, dan persamaan matematika. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p>	110 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mulai membuat dokumen sesuai dengan ketentuan yang telah ditentukan. 2. Guru memantau dan memonitor siswa. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 2. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 3. Menyampaikan tindak lanjut pembelajaran dan layanan remedial/pengayaan. 4. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 5. Menutup pelajaran dengan salam. 	10 menit

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian : Tes evaluasi
2. Analisis Hasil Penilaian : Nilai < KKM, pembelajaran remedial
3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan :
 - a. Pembelajaran remedial meliputi remedial test, dan revisi pekerjaan.

I. Alat, Bahan, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Komputer/ Laptop: OS Windows, Papan tulis/*white board* dan alat tulisnya.
2. Bahan : Buku Paket, Modul
3. Media : LCD proyektor & screen.

4. Sumber Belajar : File materi, Buku panduan: Simulasi Digital Jilid 1 kelas X semester 1, internet.

Yogyakarta, 1 September 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.

NIP.

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

NIM. 13505244010

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(RPP 4)

Sekolah : SMK Negeri 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas/Semester : X TGB / Gasal
Alokasi Waktu : 3 Pertemuan @ 3 Jam Pelajaran (3 x 135 menit)

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan

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.

2. Keterampilan

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.4 Pengetahuan

Menerapkan pengetahuan Perancangan Visualisasi Konsep.

4.4 Keterampilan

Menyajikan hasil penerapan Perancangan Visualisasi Konsep.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.4.1 Mengidentifikasi dan perumuskan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi.

3.4.2 Mengetahui pemilihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan.

3.4.3 Mengetahui pengembangan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan.

3.4.4 Menjelaskan perencanaan visualisasi konsep.

3.4.5 Mengetahui penyusunan sinopsis, naskah, dan storyboard.

4.4.1 Menguasai rumusan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi.

4.4.2 Menguasai pemilihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan.

4.4.3 Menguasai pengembangan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan.

4.4.4 Menguasai perencanaan visualisasi konsep.

4.4.5 Menguasai penyusunan sinopsis, naskah, dan storyboard.

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui praktek dan penjelasan guru diharapkan siswa dapat:

1. Mampu mengidentifikasi dan perumuskan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi.
2. Mampu memilih pemilihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan.
3. Mampu mengembangkan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan.
4. Mampu merencanakan visualisasi konsep.
5. Mampu menyusun sinopsis naskah dan storyboard.

E. Materi Pembelajaran

1. Identifikasi dan perumuskan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi.
2. Solusi dan penalaran ide menjadi gagasan.
3. Pengembangan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan.
4. Perencanaan visualisasi konsep.
5. Penyusunan sinopsis naskah dan storyboard.

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Project Based Learning
- Metode : Pemaparan, Presentasi dan Praktek

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I → Indikator No. 3.4.1.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa.2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama.3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri.4. Guru mendata kehadiran peserta didik.	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan). 	
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai identifikasi dan perumuskan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai identifikasi dan perumuskan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi. <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan contoh mengidentifikasi dan perumuskan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi. 2. Peserta didik secara individu mencoba mengidentifikasi dan perumuskan masalah untuk mendapatkan ide sebagai solusi. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial terlebih dahulu sebelum siswa melaksanakan. 2. Peserta didik mulai mempraktekan. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p>	110 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi. 2. Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. 3. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 4. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 5. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 6. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam. 	10 menit

Pertemuan II → Indikator No. 3.4.2. – 3.4.3.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa. 2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama. 3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri. 4. Guru mendata kehadiran peserta didik. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. 6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan. 	15 menit

	8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan).	
Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai pemilihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan, pengembangan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai pemilihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan, pengembangan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan. <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan contoh pemilihan solusi dan penalaran ide menjadi gagasan, pengembangan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan. 2. Peserta didik secara individu mencoba memilih solusi dan penalaran ide menjadi gagasan, pengembangan gagasan menjadi konsep produk/konsep layanan. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial terlebih dahulu sebelum siswa melaksanakan. 2. Peserta didik mulai mempraktekan. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan 	110 menit

	<p>memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik.</p> <p>2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat.</p>	
Penutup	<p>1. Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi.</p> <p>2. Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi.</p> <p>3. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa.</p> <p>4. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi.</p> <p>5. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang.</p> <p>6. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.</p>	10 menit

Pertemuan III → Indikator No. 3.4.4. – 3.4.5.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>1. Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa.</p> <p>2. Membuka pelajaran / salam dan berdoa bersama.</p> <p>3. Menyanyikan Lagu Kebangsaan Indonesia Raya dengan panduan pusat, guru dan siswa wajib berdiri.</p> <p>4. Guru mendata kehadiran peserta didik.</p> <p>5. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.</p> <p>6. Menjelaskan manfaat materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>7. Menyampaikan garis besar materi/tugas yang harus diselesaikan.</p> <p>8. Menginformasikan penilaian (sikap, pengetahuan, dan keterampilan).</p>	15 menit

Kegiatan Inti	<p>ORIENTASI MASALAH (Mengamati, Menanya)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati dan memperhatikan materi yang dipaparkan guru melalui LCD Proyektor mengenai perencanaan visualisasi konsep, penyusunan sinopsis, naskah, dan storyboard. 2. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya/ berpendapat/ diskusi kelas guna lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Mengerjakan lembar kerja/tugas secara individu terkait mengenai perencanaan visualisasi konsep, penyusunan sinopsis, naskah, dan storyboard. <p>PRAKTEK/PELAKSANAAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan contoh perencanaan visualisasi konsep, penyusunan sinopsis, naskah, dan storyboard. 2. Peserta didik secara individu mencoba merencanakan visualisasi konsep, penyusunan sinopsis, naskah, dan storyboard. <p>MEMONITOR PESERTA DIDIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan tutorial terlebih dahulu sebelum siswa melaksanakan. 2. Peserta didik mulai mempraktekan. <p>MENGUJI HASIL</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menunjukkan hasil pekerjaan yang telah dibuat kepada guru. 2. Guru mengoreksi dan merevisi hasil pekerjaan siswa. <p>EVALUASI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan koreksi kepada peserta didik secara individu maupun keseluruhan dan memberi masukan apa yang sudah dikerjakan peserta didik. 2. Peserta didik menyimak pekerjaan yang sudah dikoreksi dan direvisi guru kemudian peserta didik merevisi pekerjaan yang dibuat. 	110 menit
----------------------	--	-----------

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menanyakan hal-hal yang masih ragu dan melaksanakan evaluasi. 2. Guru membantu peserta didik untuk menjelaskan hal-hal yang diragukan sehingga informasi menjadi benar dan tidak terjadi kesalahpahaman terhadap materi. 3. Membuat rangkuman/simpulan pelajaran dengan melibatkan siswa. 4. Cek ketercapaian penyelesaian tugas siswa, umpan balik dan arahan/motivasi. 5. Menginformasikan materi/tugas pertemuan yang akan datang. 6. Menutup pelajaran dengan berdoa dan salam. 	10 menit
----------------	---	----------

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian : Tes evaluasi
2. Analisis Hasil Penilaian : Nilai < KKM, pembelajaran remedial
3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan :
 - a. Pembelajaran remedial meliputi remedial test, dan revisi pekerjaan.

I. Alat, Bahan, Media, dan Sumber Belajar

1. Alat : Komputer/ Laptop: OS Windows, Papan tulis/*white board* dan alat tulisnya.
2. Bahan : Buku Paket, Modul
3. Media : LCD proyektor & screen.
4. Sumber Belajar : File materi, Buku panduan: Simulasi Digital Jilid 1 kelas X semester 1, internet

Yogyakarta, 1 September 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.

NIP.

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

NIM. 13505244010

DAFTAR HADIR

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Kelas : X GB 1
 Kompetensi Keahlian : Teknik Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2016 / 2017

NO.	NIS	NAMA	L/P	PERTEMUAN KE / TANGGAL							
				1	2	3	4	5	6	7	8
1	GB. 1616732	ABDUL RAHMAN WANDI	L	√	√	√	√	√	√	√	√
2	GB. 1616733	AFRIZAL BAGUS FAUZI	L	√	√	√	√	√	√	√	√
3	GB. 1616734	AHSAN FAHRUROJI	L	√	√	√	√	√	√	√	√
4	GB. 1616735	ALIF MUHQANI	L	√	√	√	√	√	√	√	√
5	GB. 1616736	ALIF YUDHA KENDRI YUANSA	L	√	√	√	√	√	√	√	√
6	GB. 1616737	ALVI RIVANI	L	√	√	√	T	√	√	√	S
7	GB. 1616738	ANDIKA RISKY KURNIA ADI	L	√	√	√	√	√	√	√	√
8	GB. 1616739	ANDREAN DAVITSON	L	√	√	√	√	√	√	√	S
9	GB. 1616740	ANDREAN FERI NUGROHO	L	√	√	√	√	√	√	√	√
10	GB. 1616741	APRILIA SEKAR WAHYUNINGTYAS	P	√	√	√	√	√	√	√	√
11	GB. 1616742	AQDAN NURULLAH	L	√	√	√	√	√	√	√	√
12	GB. 1616743	ARDA AIYS VIONITA	L	√	√	√	√	√	√	√	i
13	GB. 1616744	ARI LUKMANSYAH	L	√	√	√	√	√	√	√	√
14	GB. 1616745	BAGUS PANGESTU	L	√	√	√	T	S	i	√	T
15	GB. 1616746	BELLY AVANSA	L	√	√	√	√	√	i	√	√
16	GB. 1616747	CHRISTOPHER DIAN ARIADNE	L	√	√	√	√	√	√	√	√
17	GB. 1616748	DHEA NUR RACHMATULLAIL	P	√	√	√	√	√	√	√	√
18	GB. 1616749	DHIMAS WAHYU PRASETYA	L	√	√	√	√	√	√	√	√
19	GB. 1616750	DHORIKA HUSNIWAN	L	√	√	√	√	√	√	√	√
20	GB. 1616751	DIMAS SURYA LAKSONO	L	√	√	√	√	√	√	√	√
21	GB. 1616752	DUFANO PHASA BRILIANO	L	√	√	√	√	√	√	√	√
22	GB. 1616753	DWI IRAWAN GARDANA	L	√	√	√	√	√	√	√	√
23	GB. 1616754	EGA HERAWATI	L	√	T	√	√	√	√	√	-
24	GB. 1616755	ERFAN KHOLIS FEBRIANSAH	L	√	√	√	√	√	i	√	√
25	GB. 1616756	ERLINA RIA ANDRIYANI	P	√	√	√	√	√	√	√	√
26	GB. 1616757	ESTU PRAMBANDARI	P	√	√	√	√	√	√	√	i
27	GB. 1616758	FARIHNA NURIYANTI	P	√	√	√	√	√	√	√	√
28	GB. 1616759	FARIS FERDIANSYAH PAORAN	L	√	√	√	√	√	√	√	√
29	GB. 1616760	FARRADILA ANYZA PUTRI	P	√	√	√	√	√	√	√	√
30	GB. 1616761	FATURRAHIM ALIF	L	√	√	√	√	√	√	√	√
31	GB. 1616762	FERDINAN BENI ANSHORI	L	√	√	√	√	√	√	√	√
32	GB. 1616763	FERY KUSUMA	L	√	√	√	√	√	√	√	√

Yogyakarta, Juli 2016

Mengetahui :
 Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
 NIP.

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
 NIM 13505244010

DAFTAR HADIR

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Kelas : X GB 2
 Kompetensi Keahlian : Teknik Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2016 / 2017

NO.	NIS	NAMA	L/P	PERTEMUAN KE / TANGGAL							
				1	2	3	4	5	6	7	8
1	GB. 1616764	FIKRIALIANSYAH	L	√	√	√	√	√	√	√	√
2	GB. 1616765	FIRMAN HIDAYAT	L	√	√	√	√	√	√	√	√
3	GB. 1616766	GANDUNG TEJO SAKSOMO	L	√	√	√	√	√	√	√	√
4	GB. 1616767	GARNISSYA KUMALA	P	√	√	√	√	√	√	√	√
5	GB. 1616768	HAFID PRANADAHNIAR	L	T	T	√	T	√	T	T	T
6	GB. 1616769	HASAN AL FAUZAN	L	√	√	√	√	√	√	√	√
7	GB. 1616770	HELMY RAHMAD FAUZAN	L	√	√	√	√	√	√	√	√
8	GB. 1616771	IBNU SYARIFUDIN	L	√	√	√	√	√	√	√	√
9	GB. 1616772	IGA PUTRI HANIFAH	P	√	√	√	√	√	√	√	√
10	GB. 1616773	IMAM HANAFI	L	√	√	√	√	S	√	√	√
11	GB. 1616774	IRA	P	√	√	√	√	√	√	√	√
12	GB. 1616775	IRWAN MAHARDIKA	L	√	√	√	√	√	√	√	√
13	GB. 1616776	KABUL SLAMET RIYADI	L	√	√	√	√	√	√	√	√
14	GB. 1616777	KARINA OKTAVIA	P	√	√	√	√	√	√	√	√
15	GB. 1616778	KHOYRUL FEBRIHANSAH ARDIYANTO	L	T	√	√	√	√	√	√	√
16	GB. 1616779	LARAS AFITIANINGRUM	P	√	√	√	√	√	√	√	√
17	GB. 1616780	MAHARDDHIKA BALAPRADHANA	L	√	√	√	√	√	√	√	√
18	GB. 1616781	MAHFUD ADIAKSA	L	√	√	√	√	√	√	√	√
19	GB. 1616782	MASHUDA ABDUL KARIM	L	√	√	√	√	√	√	√	√
20	GB. 1616783	MUHAMMAD ARWANI	L	√	√	√	√	√	√	√	√
21	GB. 1616784	MUHAMMAD AZZAM HARTONO	L	√	√	√	√	√	√	√	√
22	GB. 1616785	MUHAMMAD DEANOVA SHEVCHENKO	L	√	√	√	√	√	√	√	√
23	GB. 1616786	MUHAMMAD GHOZY	L	√	√	√	√	√	√	√	√
24	GB. 1616787	MUHAMMAD RIFA'I	L	√	√	√	√	√	√	√	√
25	GB. 1616788	MUHAMMAD SYAIFUL KRISTYAWAN	L	√	√	√	√	√	√	√	√
26	GB. 1616789	MUHYIDDIN NURMAYAN AHNAF	L	√	√	√	√	√	√	√	√
27	GB. 1616790	NINDA ZUHAIRA FASYA	P	√	√	√	√	√	√	√	√
28	GB. 1616791	NOVA DWI NUGROHO	L	√	√	√	√	√	√	√	√
29	GB. 1616792	NUR CHATAMI	L	√	√	√	√	√	T	√	√
30	GB. 1616793	PUJA NURMALA	P	√	√	√	√	√	√	√	√
31	GB. 1616794	PUNGKAS GITA RAMADHAN	L	T	√	T	T	T	T	T	T
32	GB. 1616795	RAFIF NAFIS FURQONI	L	√	√	√	√	√	√	√	√

Yogyakarta, Juli 2016

Mengetahui :
Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

DAFTAR HADIR

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Kelas : X GB 3
 Kompetensi Keahlian : Teknik Bangunan

Wali Kelas :
 Semester : Ganjil
 Tahun Pelajaran : 2016 / 2017

NO.	NIS	NAMA	L/P	PERTEMUAN KE / TANGGAL						
				1	2	3	4	5	6	7
1	GB. 1616796	RAHMAT WAHYUDI DARU MURTI	L	√	√	√	√	√	√	√
2	GB. 1616797	REDY GUNAWAN	L	√	√	√	√	√	√	√
3	GB. 1616798	RETZA ARGAS PRASETYA	L	√	√	√	√	T	√	√
4	GB. 1616799	REYNALDI ADAM RAHMADI	P	√	T	√	√	√	√	√
5	GB. 1616800	RINGGITA OCTAVIANTARI	L	√	√	√	√	√	√	√
6	GB. 1616801	RISKI KURNIAWAN	L	√	√	√	√	√	√	√
7	GB. 1616802	RIZAL DWI ANDRIYANTO	L	√	√	√	√	√	√	√
8	GB. 1616803	RIZKI RESA MAHENDRA	L	√	√	√	√	i	√	√
9	GB. 1616804	RIZKI WAHYUNI	P	√	√	√	√	√	√	√
10	GB. 1616805	RULLY ARDIKA HAPSARI	L	√	√	√	√	√	√	√
11	GB. 1616806	SEPTETO KURNIAWAN	P	√	√	√	√	√	√	√
12	GB. 1616807	SEPTIAN ADI PUTRA	L	√	√	T	T	√	√	√
13	GB. 1616808	SHERLY KARTIKA PUTRI	L	√	√	√	√	√	√	√
14	GB. 1616809	SHOBRIAN SETIAJI	P	√	√	√	√	√	√	√
15	GB. 1616810	SIGIT SEPTIAN	L	√	√	√	√	√	√	√
16	GB. 1616811	SINDI FATMASARI	P	√	√	√	√	√	√	i
17	GB. 1616812	SKOLATIKA RATRI KUSWERDY ASTUTI	L	√	√	√	√	√	√	√
18	GB. 1616813	SUJARWADI GALIH SAPUTRA	L	√	√	√	√	√	√	√
19	GB. 1616814	TAUFIK ILHAM RAMADHAN	L	√	√	√	√	√	√	√
20	GB. 1616815	TEFFAN WASKITA DJATI	L	√	√	√	√	√	T	√
21	GB. 1616816	TSAL TSA RIZKI KURNIAWAN	L	√	√	√	√	√	√	√
22	GB. 1616817	VANIA CINDI MIRABEL	L	√	√	√	√	S	√	√
23	GB. 1616818	VANY NUR RACHMAD	L	√	√	√	√	√	√	√
24	GB. 1616819	VERONICA IKA SRI UTAMI	L	√	√	√	√	√	√	√
25	GB. 1616820	WAHYU	L	T	√	T	√	√	√	√
26	GB. 1616821	WASIS MURYANTA	L	√	√	√	√	√	√	√
27	GB. 1616822	WENDY KURNIADEWI FEBRIANTO	P	√	√	√	√	√	√	√
28	GB. 1616823	WULAN NUGRAHANI	L	√	√	√	√	√	√	√
29	GB. 1616824	YASINTA ANGGI DWI FEBRIANA	L	√	√	√	√	√	√	√
30	GB. 1616825	YULIANTO PRIHANTONO	P	√	√	√	√	√	√	√

Yogyakarta, Juli 2016

Mengetahui :
 Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
 NIP.

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
 NIM 13505244010

F/751/WKS1/13

24-Mei-14

AGENDA HARIAN

Nama : Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
 NIM : 13505244010
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X GB 1
 Tahun Pelajaran : 2016/2017 (Gasal)

No	Hari/Tgl	Kelas	Jam	Materi yang disampaikan (SK/KD)	No.RPP	Keterangan
1	Senin/26 Juli 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	1	
2						
3	Senin/1 Agsts 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	1	
4						
5	Senin/8 Agsts 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	1	
6	Senin/15 Agsts 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	1	
7						
8	Senin/22 Agsts 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online).	2	
9						
10	Senin/29 Agst 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui komunikasi daring (<i>online</i>).	2	
11	Senin/5 Sept 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui komunikasi daring (<i>online</i>).	2	
12	Senin/12 Sept 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya	3	
13	Senin/19 Sept 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya	3	
14	Senin/26 Sept 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya	3	
15	Senin/3 Okt 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya	3	
16	Senin/7 Okt 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya	3	
17	Senin/17 Okt 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya	3	
18	Senin/24 Okt 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan Perancangan Visualisasi Konsep	4	
19	Senin/31 Okt 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan Perancangan Visualisasi Konsep	4	
19	Senin/7 Nov 2016	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan Perancangan Visualisasi Konsep	4	
19	Senin/14 Nov 2016	X GB 1	1 s/d 3	Mid Semester		
19	Senin/21 Nov 2016	X GB 1	1 s/d 3	Cadangan		

Guru Pembimbing,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
 NIP.

Yogyakarta, Juli 2016
 Mahasiswa PPL

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
 NIM 13505244010

F/751/WKS1/13

24-Mei-14

AGENDA HARIAN

Nama : Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
 NIM : 13505244010
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X GB 1
 Tahun Pelajaran : 2016/2017 (Genap)

No	Hari/Tgl	Kelas	Jam	Materi yang disampaikan (SK/KD)	No.RPP	Keterangan
1	Senin/2 Jan 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.	5	
2	Senin/9 Jan 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.	5	
3	Senin/16 Jan 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.	5	
4	Senin/23 Jan 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.	5	
5	Senin/30 Jan 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk presentasi video.	5	
6	Senin/6 Feb 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	6	
7	Senin/13 Feb 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	6	
8	Senin/20 Feb 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	6	
9	Senin/27 Feb 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	6	
10	Senin/20 Maret 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	6	
11	Senin/27 Maret 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	6	
12	Senin/3 April 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	6	
13	Senin/24 April 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.	6	
14	Senin/1 Mei 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menerapkan pengetahuan pemformatan dokumen/buku digital.	7	
15	Senin/8 Mei 2017	X GB 1	1 s/d 3	Menyajikan hasil penerapan pemformatan dokumen/buku digital.	7	
16	Senin/15 Mei 2017	X GB 1	1 s/d 3	Mid Semester		
17	Senin/22 Mei 2017	X GB 1	1 s/d 3	Cadangan		

Guru Pembimbing,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
 NIP.

Yogyakarta, Juli 2016
 Mahasiswa PPL

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
 NIM 13505244010

PROGRAM PERBAIKAN / PENGAYAAN

Tahapan :

1. Analisis Ketuntasan Belajar
2. Melakukan Pembinaan/Pengarahannya sesuai dengan jenis kesukaran
3. Pemberian Tugas / Materi Perbaikan / Pengayaan
4. Pemberian Nilai Perbaikan / Pengayaan

1. Perhitungan Ketuntasan Belajar

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Program : X GB 1

Kompetensi Dasar :

Tanggal Tes :

NILAI (INTERVAL)	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
N < 49	0	
50 < N < 74	19	
N > 75	8	

Keterangan :

1. Mengikuti Perbaikan
2. Mengikuti Pengayaan

2. Sebelum mendapat tugas, peserta didik mendapat arahan/bimbingan berupa jenis kesukaran

NO	NAMA	NILAI	KESUKARAN	KETERANGAN

3. Setelah mendapat bimbingan siswa mendapat tugas

- a. Remedial / PR soal nomor
- b. Membuat ringkasan
- c. Mengerjakan soal berikutnya

4. Data peserta didik yang mendapat nilai Perbaikan / Pengayaan

NO	NAMA	NILAI			KETERANGAN
		Sebelum Perbaikan	Setelah Perbaikan		

Guru Pembimbing,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Yogyakarta, Juli 2016

Mahasiswa PPL

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

DAFTAR BUKU PEGANGAN

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Kelas : X GB 1
 Kompetensi Keahlian : Teknologi dan Rekayasa
 Program Studi Keahlian : Teknik Gambar Bangunan
 Tahun Pelajaran : 2016 / 2017

A. PEGANGAN PENDIDIK

No.	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun
1.	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1	Ilham Penta Priyadi	Kemendikbud	2013
		Haritz Cahya Nugraha		
		Cahya Kusuma Ratih		
		Heri Arum Nugroho		
		Karyana		
		Reinaldo Rhesky N		
		Yusmar Hadi S		
		Puryanto		
		Eko Subiyantoro		
		Tim SEAMOLEC		
2.	Buku Siswa Simulasi Digital Jilid 1	Reinaldo Rhesky N.	Kemendikbud	2013
		Yusmar Hadi S.		
		Puryanto		
		Prayitno		
		Aggry Tiharapitra		
		Abdul Munif		
		Tim SEAMOLEC		
3.	Simulasi Digital SMK Kelas X	Heriyanto	Yudhistira	2015
		Gito Rolis		
		Muhammad Hasan		

B. PEGANGAN PESERTA DIDIK

No.	Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun
1.	Simulasi Digital SMK Kelas X	Heriyanto	Yudhistira	2015
		Gito Rolis		
		Muhammad Hasan		

Guru Pembimbing,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
 NIP.

Yogyakarta, Juli 2016

Mahasiswa PPL

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
 NIM 13505244010

ADMINISTRASI PENDIDIK
BUKU III
MELAKSANAKAN EVALUASI & ANALISIS



TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015

Nama Pendidik : Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

N I M : 13505244010

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas : X GB 1

Kompetensi Keahlian : Gambar Bangunan

Program Studi Keahlian : Teknik Bangunan

Bidang Studi Keahlian : Teknologi dan Rekayasa

SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

Jalan R.W. Monginsidi 2

Telp./Fax : (0274) 513503, e-mail : humas@smkn3jogja.sch.id

DAFTAR ISI

III MELAKSANAKAN EVALUASI & ANALISIS

- 1 Kisi-kisi, Validasi & Verifikasi Soal
- 2 Menyusun Soal
- 3 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
- 4 Daftar Nilai
- 5 Analisis Butir Soal
- 6 Analisis Penilaian Hasil Belajar
- 7 Daya Serap
- 8 Target & Pencapaian Target Kurikulum
- 9 Program Perbaikan/Pengayaan
- 10 Hasil Perbaikan/Pengayaan

F/751/WKS1/16

24-Mei-14

KISI-KISI PENYUSUNAN SOAL EVALUASI

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Tahun Pelajaran : 2016/ 2017

Jumlah Soal : 50

Kelas : X GB 1

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Waktu : 2 x 45 menit

Kompetensi Keahlian : TEKNIK GAMBAR BANGUNAN

NO	STANDAR KOMPETENSI/KOMPETENSI DASAR	JUMLAH SOAL	URAIAN MATERI	INDIKATOR	NO SOAL
1	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.				
2	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.				
3	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online).				
4	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui komunikasi daring (online).				
5	Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.				
6	Menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.				
7	Menerapkan pengetahuan Perancangan Visualisasi Konsep.				
8	Menyajikan hasil penerapan Perancangan Visualisasi Konsep.				

Guru Pembimbing,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Yogyakarta, Juli 2016

Mahasiswa PPL

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

**VALIDASI NASKAH SOAL
SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA**

Jenis Soal : Evaluasi KD 1, 2, 3, 4
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X GB 1 / GANJIL
 Waktu : 2 x 45 menit
 Tanggal Pelaksanaan :

NO	SK/KD	INDIKATOR SOAL	NO. SOAL	KESESUAIAN DENGAN SK/KD		TINGKAT KESUKARAN			KUNCI		KEBAHASAAN	
				Ya	Tidak	M	Sd	Sk	Ada	Tidak	Baik	Tidak
1	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.											
2	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.											
3	Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan komunikasi daring (online).											
4	Menyajikan hasil penerapan pengelolaan informasi digital melalui komunikasi daring (online).											
5	Menerapkan pengetahuan tentang keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.											
6	Menyajikan hasil penerapan keikutsertaan dalam pembelajaran kelas maya.											
7	Menerapkan pengetahuan Perancangan Visualisasi Konsep.											
8	Menyajikan hasil penerapan Perancangan Visualisasi Konsep.											

Keterangan :

- Kolom 4 s.d. 11 diisi dengan tanda **centang** (v)
- Penentuan tingkat kesukaran soal menggunakan pedoman :
 - Jika untuk menyelesaikan soal memerlukan ≤ 2 langkah maka soal itu **Mudah (M)**.
 - Jika untuk menyelesaikan soal memerlukan ≤ 4 langkah maka soal itu **Sedang (Sd)**.
 - Jika untuk menyelesaikan soal memerlukan > 4 langkah maka soal itu **Sukar (Sk)**.

Validator,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Yogyakarta, Juli 2016
Mahasiswa PPL

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

VERIFIKASI NASKAH SOAL

Jenis Soal : Ulangan Harian/Tengah Semester/Akhir Semester
 Bentuk Soal : Obyektif (Pilihan Ganda)
 Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Kelas/Semester : X GB 1 / 1
 Waktu : 2 x 45 menit
 Tanggal Pelaksanaan :
 Penyusun Soal : Luxqi Arif Nugroho Pamungkas

NO	UNSUR YANG DIVERIKASI	HASIL VERIFIKASI
1	Jumlah soal sesuai dengan ketentuan dan waktu pelaksanaan	
2	Kesesuaian dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	
3	Tingkat kesulitan : 25% Mudah, 50% Sedang, 25% Sukar	

Catatan Verifikator/Guru Pembimbing :

Yogyakarta, Juli 2016
 Validator,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
 NIP.

F/751/WKS1/19

14-Okt-10

KRITERIA PENILAIAN

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas : X GB
Job / Semester : I (Pertama) / Ganjil

NO	KRITERIA PENILAIAN	NILAI
1	Cover	0-15
2	Daftar Isi	0-15
3	Header dan Footer	0-15
4	Mengetik	0-20
5	Tabel	0-15
6	Equation/Rumus	0-20
	JUMLAH	100

Guru Pembimbing,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Yogyakarta, Juli 2016

Mahasiswa PPL

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

DAYA SERAP DAN PENCAPAIAN KKM

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Kelas Kelas / sem : X GB 1 / Ganjil
 Jumlah Peserta Didik : 32

NO	NAMA	NILAI				RATA-RATA	KKM = 75		N Ideal = 80 Daya Serap Peserta Didik (%)
		K1	K2	K3	K4		Kompeten	Belum	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	ABDUL RAHMAN WANDI								
2	AFRIZAL BAGUS FAUZI								
3	AHSAN FAHRUROJI								
4	ALIF MUHQANI								
5	ALIF YUDHA KENDRI YUANSA								
6	ALVI RIVANI								
7	ANDIKA RISKY KURNIA ADI								
8	ANDREAN DAVITSON								
9	ANDREAN FERI NUGROHO								
10	APRILIA SEKAR WAHYUNINGTYAS								
11	AQDAN NURULLAH								
12	ARDA AIYS VIONITA								
13	ARI LUKMANSYAH								
14	BAGUS PANGESTU								
15	BELLY AVANSA								
16	CHRISTOPHERDIAN ARIADNE								
17	DHEA NUR RACHMATULLAIL								
18	DHIMAS WAHYU PRASETYA								
19	DHORIKA HUSNIAWAN								
20	DIMAS SURYA LAKSONO								
21	DUFANO PHASA BRILIANO								
22	DWI IRAWAN GARDANA								
23	EGA HERAWATI								
24	ERFAN KHOLIS FEBRIANSAH								
25	ERLINA RIA ANDRIYANI								
26	ESTU PRAMBANDARI								
27	FARINHA NURIYANTI								
28	FARIS FERDIANSYAH PAORAN								
29	FARRADILA ANYZA PUTRI								
30	FATTURRAHIIM ALIF								
31	FERDINAN BENI ANSHORI								
32	FERY KUSUMA								
Nilai Rata-rata Kelas						JUMLAH			Rata-rata Daya Serap Peserta Didik (%) :
Nilai Ideal									
Daya Serap Kelas (%)						JUMLAH			
Rata-rata Daya Serap Kelas (%)						(%)			

Keterangan :

1. K : Kompetensi

2. Rata-rata Daya Serap Peserta Didik (%) :

$$\frac{\text{Jml Daya Serap Peserta Didik}}{\text{Jml Peserta Didik}}$$

3. Daya Serap = $\frac{\text{Nilai Rata-rata Kelas}}{\text{Nilai Ideal}} \times 100\%$

Guru Pembimbing,

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Yogyakarta, Juli 2016
Mahasiswa PPL

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

Keterangan :

1. a. $\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yg diperoleh}}{\text{Total Skor}} \times 100$

b. $\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jml Peserta Didik yg Tuntas}}{\text{Jml Peserta Didik}} \times 100\%$

2. Peserta didik disebut TUNTAS belajar jika telah menguasai bahan (ketercapaian belajarnya) \geq KKM

3. Kelas disebut TUNTAS belajar jika Peserta Didik yang tuntas mencapai $\geq 85\%$

4. a. Jumlah Peserta Perbaikan :
b. Jumlah Tuntas :
c. Jumlah Tidak Tuntas :

- d. Ketuntasan Klasikal :
e. Secara Klasikal : Tuntas / Tidak Tuntas

Kesimpulan :

1. Perlu perbaikan secara klasikal untuk soal nomor :
2. Perlu program perbaikan secara individual untuk Peserta Didik nomor :
3. Perlu program pengayaan untuk Peserta Didik nomor :

Guru Pembimbing,

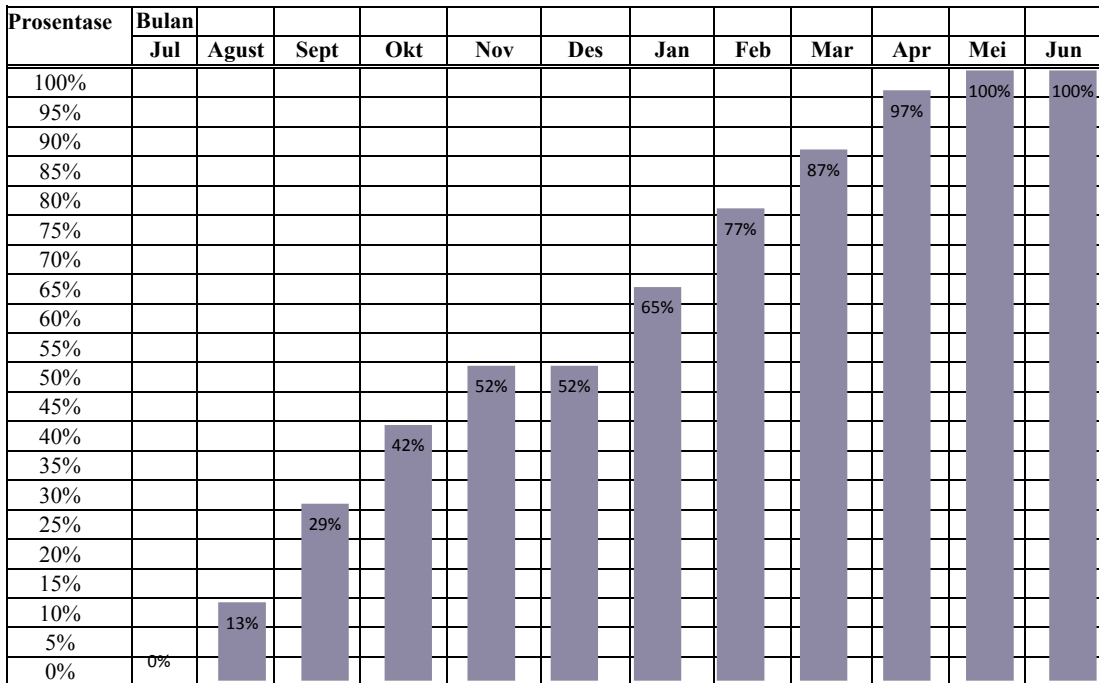
Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Yogyakarta, Juli 2016
Mahasiswa PPL

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010

PENCAPAIAN TARGET KURIKULUM

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
 Kelas : X GB 1
 Kompetensi Keahlian : Teknik Bangunan
 Program Studi Keahlian : Gambar Bangunan
 Semester : 1 dan 2
 Tahun Pelajaran : 2016 / 2017



Keterangan :

Target Kurikulum =

Banyak kompetensi dasar yang sudah diajarkan	x	100%
Banyak kompetensi dasar yang harus diajarkan dalam satu tahun		

Tempat Perhitungan Rencana :

Juli	:	0 x100%	=	0%	Jan	40 x100%	=	13%
Agustus	:	40 x100%	=	13%	Feb	40 x100%	=	13%
September	:	50 x100%	=	16%	Mar	30 x100%	=	10%
Oktober	:	40 x100%	=	13%	April	30 x100%	=	10%
Novemb	:	30 x100%	=	10%	Mei	40 x100%	=	3%
Desemb	:	0 x100%	=	0%	Juni	0 x100%	=	0%

Tempat Perhitungan Realisasi :

Juli	:	0 x100%	=	0%	Jan	x100%	=	
Agustus	:	x100%	=		Feb	x100%	=	
September	:	x100%	=		Mar	x100%	=	
Oktober	:	x100%	=		April	x100%	=	
Novemb	:	x100%	=		Mei	x100%	=	
Desemb	:	x100%	=		Juni	x100%	=	

Yogyakarta, Juli 2016

Mengetahui :
Guru Pembimbing,

Mahasiswa PPL

Irfan Krisna Saputra, S.Pd.T., M.Eng.
NIP.

Luxqi Arif Nugroho Pamungkas
NIM 13505244010