

LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
LOKASI:
SMK N 1 WONOSARI
Jalan Veteran, Wonosari, Yogyakarta

Laporan ini disusun sebagai bahan pertanggungjawaban pelaksanaan Praktik
Pengalaman Lapangan (PPL)
15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016



Disusun Oleh:

ANGGA TRI CAHYO PRASETYO
13520241016

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan Karunia, Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan PPL ini dengan lancar. Laporan ini merupakan pertanggungjawaban tertulis atas pelaksanaan PPL di SMK N 1 Wonosari yang dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2015 – 15 September 2016.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dalam ketrampilan menyusun rencana pembelajaran, ketrampilan mengimplementasikan rencana pembelajaran, ketrampilan mengevaluasi pelaksanaan proses pembelajaran dan merefleksi pelaksanaan pembelajaran. PPL ini tidak akan berjalan lancar dan berhasil apabila tidak didukung oleh berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, curahan perhatian, pengarahan, dan bantuan dalam pelaksanaan kegiatan PPL. Oleh karena itu, penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Lembaga Pengembangan dan Penjamin Mutu Pendidikan (LPPMP) Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Saefur Rochmat, MIR, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL
4. Dra. Mudji Muliatna, M.M. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Wonosari, Gunungkidul yang telah memberikan izin kepada penyusun untuk melaksanakan PPL.
5. Wasita, S.Pd. selaku Koordinator PPL SMK Negeri 1 Wonosari, Gunungkidul yang telah memberikan bimbingan kepada kami.
6. Apriliana wulandari, selaku guru pembimbing PPL yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pelaksanaan PPL.
7. Bapak/Ibu guru dan para karyawan SMK Negeri 1 Wonosari, Gunungkidul yang telah mendukung dan membantu kelancaran kegiatan PPL.
8. Kepada kedua orang tua dan keluarga saya, yang telah memberikan bantuan moral, material, spirit dan kasih sayang yang begitu besar.
9. Semua siswa siswi SMK Negeri 1 Wonosari yang luar biasa.
10. Kawan-kawan PPL di SMK Negeri 1 Wonosari yang selalu memberikan keceriaan, motivasi dan semangat yang kadang juga terdapat perselisihan namun dapat diselesaikan dengan baik.
11. Kawan-kawan Pendidikan Teknik Informatika yang tengah berjuang menghadapi KKN dan PPL di manapun kalian berada.

12. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan PPL di SMK Negeri 1 Wonosari.

Akhirnya laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari keterbatasan dalam penyusunan Laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini. Besar harapan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 12 September 2015

Penyusun

ABSTRAK

ANGGA TRI CAHYO PRASETYO

13520241016

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa kependidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam hal ini praktik pengalaman lapangan digunakan sebagai bekal mahasiswa kependidikan sebelum menjadi tenaga pendidik. Dalam kesempatan ini, mahasiswa melakukan praktik pengalaman lapangan di SMK N 1 Wonosari. Praktik pengalaman lapangan ini bertujuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku perkuliahan kedalam lingkungan pendidikan, dalam hal ini lingkungan sekolah. Dengan program PPL ini diharapkan praktikan dapat menjadi calon tenaga pendidik yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan profesional.

Dalam pelaksanaan PPL yang bertempat di SMK N 1 Wonosari, praktikan mengajarkan materi Simulasi Digital di X MM 1 dan MM 2. Hal-hal lain yang dilakukan praktikan selain mengajar adalah, konsultasi dengan guru pembimbing, pembuatan media pembelajaran, pembuatan RPP dan mengikuti kegiatan sekolah diluar program mengajar. Metode yang digunakan dalam mengajar bervariasi, yaitu presentasi, role and play, tanya jawab dan diskusi kelompok.

Hasil pelaksanaan PPL di SMK N 1 Wonosari mulai dari 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016 antara lain mahasiswa dapat menerapkan dan mengembangkan kompetensi keguruan dan kependidikan (kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional) yang diperoleh selama kuliah di UNY dengan baik. Praktikan mendapat kesempatan 10 kali pertemuan di kelas X MM 1 dan X MM 2.

Kata Kunci : Praktek Pengalaman Lapangan, SMK N 1 Wonosari, PPL SMK N 1 Wonosari 2016

Penyusun

Daftar Isi

BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi	1
1. Letak Geografis	1
2. Kondisi Sekolah	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL	4
1. Rumusan Kegiatan PPL	4
2. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).....	6
BAB II.....	7
PERENCANAAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	7
A. Perencanaan.....	7
1. Pengajaran Mikro (<i>Mikro Teaching</i>).....	7
2. Kegiatan Observasi	7
3. Pembekalan PPL	8
4. Penerjunan Mahasiswa PPL	8
B. Pelaksanaan	8
1. Pelaksanaan Praktik Mengajar	8
2. Penggunaan Metode	8
3. Media Pembelajaran.....	9
4. Evaluasi Pembelajaran	9
C. Analisis Hasil Dan Refleksi.....	10
BAB III.....	11
PENUTUP.....	11
A. Kesimpulan.....	11
B. Saran	11

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

1. Letak Geografis

SMK Negeri 1 Wonosari merupakan salah satu lembaga Pendidikan Menengah Kejuruan di Gunungkidul yang beralamat di jalan Veteran Wonosari, Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini berada di ibu kota Kabupaten Wonosari, dengan kata lain SMK N 1 Wonosari terletak di pusat Kabupaten Gunungkidul. Meskipun ditengah-tengah Kabupaten, SMK N 1 Wonosari tetap tenang dan nyaman sehingga kondusif untuk melaksanakan pembelajaran.

2. Kondisi Sekolah

SMK Negeri 1 Wonosari merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di wilayah kabupaten Gunungkidul. SMK N 1 Wonosari termasuk salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Gunungkidul. Hal ini dibuktikan dengan standar yang dimiliki SMK ini, yaitu telah memiliki Standar Internasional (ISO). Dengan faktor pendukung ini banyak lulusan SMP yang berminat meneruskan sekolah di SMK N 1 Wonosari, terutama pada masyarakat Gunungkidul.

SMK ini didirikan pada tanggal 1 Agustus pada tahun 1963 berdasarkan SK No.:294/B.3/ Kej tertanggal 1 Agustus 1964 dengan rumpun ilmu Bisnis dan Manajemen. Karena rumpun ilmu SMK ini Bisnis dan Manajemen maka siswa SMK N 1 Wonosari dominan berjenis kelamin perempuan. Sekolah ini menggunakan sistem *Rolling class* maksudnya siswa tidak mempunyai kelas tetap pada setiap mata pelajaran yang berbeda. Agar dapat memenuhi kegiatan belajar mengajar, SMK Negeri 1 Wonosari didukung oleh tenaga pengajar termasuk karyawan. SMK Negeri 1 Wonosari ini memiliki visi dan misi sebagai berikut:

VISI :

Menjadi lembaga pendidikan kejuruan yang berkualitas serta menghasilkan tamatan yang unggul dan berakhlak mulia.

MISI :

1. Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan tenaga kependidikan untuk mendukung tercapainya tujuan sekolah.
2. Memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana sekolah untuk memberikan pelayanan pendidikan yang maksimal kepada masyarakat.
3. Menyelenggarakan pelayanan pembelajaran dengan prinsip aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira, dan berbobot.
4. Menerapkan sistem manajemen mutu yang berstandar ISO 9001:2008.
5. Melaksanakan kegiatan pendidikan kejuruan agar siswa mampu berkompetensi nasional maupun internasional.
6. Mengoptimalkan kegiatan pendidikan agar siswa mampu berkarir sesuai kompetensi keahliannya (intensifikasi).
7. Menyelenggarakan kegiatan pendidikan agar siswa mampu mengembangkan diri sesuai minat dan bakat (ekstrakurikuler).
8. Mengkondisikan sikap dan perilaku yang religius, jujur, disiplin, semangat kebangsaan dan peduli lingkungan.
9. Mengembangkan nilai – nilai karakter budaya bangsa jiwa wirausaha dan anti korupsi.

SMK Negeri 1 Wonosari memiliki program keahlian yang disesuaikan

dengan kondisi lapangan kerja saat ini, rata-rata setiap kelas memiliki 32 siswa, rinciannya yaitu :

JURUSAN	KELAS X	KELAS XI	KELAS XII
Akuntansi	4 Kelas	4 Kelas	4 Kelas
Administrasi Perkantoran	3 Kelas	3 Kelas	3 Kelas
Pemasaran	2 Kelas	2 Kelas	2 Kelas
Multimedia	2 Kelas	2 Kelas	2 Kelas
Busana Butik	2 Kelas	2 Kelas	2 Kelas

SMK Negeri 1 Wonosari ini dilihat dari kondisi fisik sudah memiliki sarana dan prasarana pendukung yang cukup lengkap dan memadai yaitu:

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. Ruang Kepala Sekolah | 16. Ruang BKK |
| 2. Ruang Tata Usaha | 17. Ruang Audio dan Photo |

- | | |
|----------------------------------|---------------------------|
| 3. Receptionis dan Ruang Tamu | 18. Ruang Edu Smart Shop |
| 4. Ruang Guru | 19. Kantin |
| 5. Ruang Sidang | 20. Masjid |
| 6. Ruang UKS | 21. Toilet |
| 7. Ruang Teori (ruang kelas) | 22. Lapangan Upacara |
| 8. Ruang Mengetik Manual | 23. Tempat Parkir |
| 9. Ruang Perpustakaan | 24. Ruang Business Centre |
| 10. Ruang Bimbingan Konseling | 25. Ruang OSIS |
| 11. Ruang Ganti Penyimpanan Alat | 26. Laboratorium Bahasa |
| 12. Ruang Koperasi | 27. Laboratorium Komputer |
| 13. Ruang Pemasaran | 28. Laboratorium Jurusan |
| 14. Ruang Edu Mini Bank | 29. Laboratorium Jurusan |
| 15. Ruang ATK | 30. Pos Satpam |

Sedangkan dari segi nonfisik, siswa-siswi SMK N 1 Wonosari memiliki potensi yang cukup bagus. Dalam bidang akademis siswa dipersiapkan untuk dapat langsung memasuki lapangan kerja, mampu berkarir, mandiri, mampu berkompetisi, mengembangkan sikap profesional, atau melanjutkan study ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk mampu bersaing di dunia usaha maupun di bangku kuliah siswa-siswi dibekali dengan ilmu pengetahuan sesuai dengan jurusannya. Dalam membekali siswa ini guru menggunakan Kurikulum 2013, sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran.

Selain di bidang akademis formal siswa-siswi SMK N 1 Wonosari juga dibekali dengan akademis nonformal agar lebih mengajarkan siswa dalam keterampilan yang berguna di dunia usaha pada saat mereka lulus nanti. Keterampilan yang diberikan di SMK ini dan wajib diikuti semua siswa yaitu bernama Intensifikasi. Intensifikasi merupakan kursus yang diberikan setelah pembelajaran formal sesuai KBM atau dilakukan setelah pulang sekolah. Intensifikasi yang diberikan antara lain komputer (Word, Exel dan Power Point), Bahasa Inggris dan Produktif sesuai dengan jurusan masing-masing siswa. Setiap siswa yang lulus dalam Intensifikasi ini berhak mendapatkan sertifikat yang berlaku. Bukan hanya intensifikasi saja yang diajarkan di SMKN 1 Wonosari dalam mengembangkan keterampilan siswa, namun di SMK N 1 Wonosari juga mengajarkan siswanya untuk berkarir sendiri. Hal ini diajarkan dalam belajar Dagang Keliling (Kewirausahaan), menjaga Kantin, Toko dan Koperasi Sekolah.

Sekolah juga tidak hanya memperhatikan pengembangan akademis saja melainkan juga mengembangkan potensi siswa secara non akademis yaitu melalui ekstrakurikuler. Kegiatan ini sebagai wahana penyaluran dan pengembangan minat dan bakat para siswa SMK Negeri 1 Wonosari. Dalam kegiatan ekstrakurikuler para siswa berperan aktif, sehingga tidak hanya bidang akademisnya yang bagus tetapi non akademisnya juga terlatih. Siswa dibekali dengan kegiatan non akademis seperti OSIS, Pramuka, Rohis dan kegiatan- kegiatan ekstrakurikuler yang lain sehingga siswa tidak hanya menguasai materi akademis tetapi juga dipersiapkan untuk menguasai keterampilan- keterampilan seperti berorganisasi, bersosialisasi, dan keterampilan- keterampilan lainnya.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

1. Rumusan Kegiatan PPL

Pelaksanaan PPL dimulai dari tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Secara garis besar, kegiatan PPL terdiri dari :

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dikampus dengan kegiatan sebagai berikut :

a. Pembekalan

- 1) Pelaksanaan pembekalan secara serentak di kampus.
- 2) Semua mahasiswa peserta PPL wajib mengikuti.
- 3) Pelaksanaan dipandu oleh Tim dari LPPMP.
- 4) Pelaksanaan pembekalan dilaksanakan 3 kali, pertama dilaksanakan sebelum pembelajaran Mikro, kedua dilaksanakan setelah selesainya pembelajaran Mikro dan yang ke tiga dilaksanakan sebelum penerjunan PPL.

b. Observasi di Sekolah

Kegiatan observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata tentang pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan kondisi sekolah secara umum. Observasi pelaksanaan pembelajaran meliputi observasi perangkat pembelajaran seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kalender pendidikan, jam mengajar, perilaku siswa di dalam dan di luar kelas, pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sarana pembelajaran seperti perpustakaan, media pembelajaran, peraturan sekolah, guru pembimbing, dan lainlain. Observasi keadaan fisik sekolah meliputi sarana-prasarana, kegiatan ekstra kurikuler sekolah dan lain-lain. Hasil observasi ini nantinya digunakan untuk menyusun program PPL. Pelaksanaan observasi sekolah dilaksanakan

sebelum pembelajaran mikro dan sebelum penerjungan PPL. Observasi dilaksanakan 4 kali.

c. Praktik Pembelajaran Micro

- 1) Setiap kelompok mahasiswa yang terdiri dari 14 orang dibimbing oleh seorang dosen pembimbing.
- 2) Mahasiswa membuat rencana pembelajaran yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.
- 3) Mahasiswa bergiliran praktik *micro teaching* yang dibimbing oleh dosen pembimbing.
- 4) Mahasiswa melakukan praktik minimal 3 kali dengan berlatih berbagai keterampilan mengajar.
- 5) Setiap akhir praktik, mahasiswa dan dosen memberikan masukan pada praktikan.

2. Kegiatan PPL

Kegiatan PPL meliputi tiga hal yaitu :

a. Program Mengajar

Program mengajar PPL ini tergolong dalam praktik terbimbing. Artinya praktik mengajar dilakukan setelah mahasiswa melakukan pengamatan dan penyusunan program, penyusunan rencana pembelajaran, persiapan pembelajaran, sampai pelaksanaan praktik mengajar dibawah bimbingan guru.

b. Program Non Mengajar

Dalam kegiatan PPL ini bukan hanya program mengajar yang dilaksanakan, namun juga ada program non mengajar. Program non mengajar yang dijalankan antara lain mengikuti upacara bendera hari senin, Mengikuti upacara kemerdekaan Indonesia, membersamai siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun latihan upacara, mengikuti workshop guru serta mengikuti piket lobby maupun perpustakaan.

c. Ujian PPL

Ujian PPL dilakukan diakhir pelaksanaan praktik mengajar dengan tujuan untuk melihat sejauh mana mahasiswa terdapat peningkatan dalam keterampilan mengajar.

3. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan merupakan tugas akhir dari kegiatan PPL yang berfungsi sebagai laporan pertanggungjawaban mahasiswa atas pelaksanaan PPL. Laporan

juga merupakan syarat kelulusan, laporan PPL mencakup seluruh kegiatan PPL mulai dari pembekalan, observasi, praktik mengajar terbimbing, dan praktik mengajar mandiri. Meskipun merupakan tugas akhir dari kegiatan PPL penyusunan laporan dimulai sejak PPL dilaksanakan, hal ini bertujuan agar pada saat penarikan PPL laporan telah siap dikumpulkan.

Laporan PPL merupakan laporan individu yang berisi paparan singkat mengenai kegiatan yang telah dilakukan mahasiswa dengan penekanan refleksi mahasiswa atas kegiatan PPL (misalnya: peningkatan pengetahuan, sikap, dan kecakapan atau kemampuan yang diperoleh mahasiswa selama melaksanakan PPL).

2. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)

a. Pembekalan

Sebelum mahasiswa terjun untuk mengajar (PPL) mahasiswa terlebih dahulu harus memiliki kesiapan mental maupun penguasaan materi. Oleh karena itu selain di laksanakan praktik mengajar, mahasiswa juga diberi pembekalan tambahan.

b. Persiapan Praktik Mengajar

Tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting, dikarenakan berhubungan dengan kesiapan dan kemampuan mahasiswa PPL dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.

Beberapa hal yang berkaitan dengan kegiatan ini adalah:

- a. Mengadakan persiapan mengajar termasuk membuat RPP dan media pembelajaran dan modul pembelajaran sesuai silabus kurikulum 2013.
- b. Memiliki dan menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan di dalam kelas.
- c. Mengevaluasi proses belajar mengajar dalam pelaksanaan PPL di SMK Negeri 1 Wonosari.

BAB II

PERENCANAAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Perencanaan

Mahasiswa praktikan wajib melaksanakan observasi praPPL. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi sekolah dan kegiatan yang ada di sekolah, baik kegiatan pembelajaran maupun kegiatan non pembelajaran secara nyata. Dengan adanya kegiatan observasi ini diharapkan dalam pelaksanaan PPL, mahasiswa praktikan telah mendapatkan gambaran umum mengenai lingkungan yang akan ditempati PPL, sehingga mahasiswa tidak mengalami kendala saat beradaptasi. Kegiatan yang dilaksanakan yang sehubungan dengan PPL baik sebelum sampai maupun sesudah pelaksanaan PPL, melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Pengajaran Mikro (*Mikro Teaching*)

Pembelajaran mikro merupakan sebuah mata kuliah yang wajib ditempuh bagi mahasiswa yang akan melakukan PPL. Mahasiswa dituntut untuk mendapatkan nilai di pembelajaran mikro minimal B agar dapat mengambil mata kuliah PPL.

Pembelajaran mikro bertujuan untuk memberi bekal dalam melaksanakan PPL. Hal ini tercermin dalam kegiatan pembelajaran mikro, antara lain mahasiswa dituntut untuk melakukan praktik mengajar dan mengelola kelas kecil, dari program (RPP) sampai kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran mikro ini, mahasiswa secara bergantian berperan menjadi guru, sedangkan mahasiswa lain yang tidak berperan menjadi guru berperan sebagai siswa.

Dalam pembelajaran mikro, mahasiswa memiliki dosen pembimbing. Dosen pembimbing bertugas memberikan bimbingan, arahan, motivasi, kritik dan saran yang membangun kepada mahasiswa praktikan setiap kali selesai melakukan simulasi pembelajaran.

2. Kegiatan Observasi

Observasi pelaksanaan pembelajaran meliputi observasi perangkat pembelajaran seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), perilaku siswa, pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sarana pembelajaran seperti perpustakaan, media pembelajaran, peraturan sekolah, guru pembimbing, dan lain-lain. Hasil observasi pembelajaran dan observasi kondisi sekolah didiskusikan bersama dosen pembimbing lapangan (DPL). Hasil observasi ini nantinya digunakan untuk menyusun program PPL selama 2 bulan. Adapun kegiatan pelaksanaan PPL yaitu pada hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis, dan Jumat (setengah hari).

Tujuan dari kegiatan ini untuk memperoleh gambaran nyata tentang pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan kondisi sekolah secara umum, sebagai prediksi dalam menentukan langkah-langkah dan strategi yang akan ditempuh dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dan sebagai tahap awal sosialisasi dengan para siswa yang akan diajar.

3. Pembekalan PPL

Pembekalan bertujuan untuk mempersiapkan materi teknis dan moril mahasiswa yang akan diterjunkan ke lokasi PPL.

4. Penerjunan Mahasiswa PPL

Kegiatan ini menandakan bahwa mahasiswa resmi diterima menjadi bagian dari sekolah selama berlangsungnya kegiatan PPL. Penerjunan mahasiswa PPL dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2016 di SMK Negeri 1 Wonosari, Gunungkidul.

B. Pelaksanaan

1. Pelaksanaan Praktik Mengajar

Praktik mengajar yang ditentukan LPPMP yaitu 8 kali pertemuan. Disini saya melaksanakan praktik mengajar 10 kali pertemuan dalam 1 bulan. 1 kali pertemuan memiliki alokasi waktu 3 jam pelajaran. Saya mengampu 3 kelas. Jadi dalam 1 minggu saya masuk ke kelas dengan jumlah 6 jam pelajaran. Dengan demikian selama saya PPL melakukan praktik mengajar selama 60 jam pelajaran. Selama praktik mengajar saya membuat 6 RPP.

2. Penggunaan Metode

Materi yang disampaikan dalam pembelajaran dilakukan dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran. Beberapa metode tersebut adalah: diskusi kelompok, presentasi, ceramah, penugasan, tanya jawab dan bermain peran (simulasi menjadi seorang humas).

Diskusi kelompok merupakan metode yang paling sering digunakan oleh guru. Karena dengan metode ini membuat siswa lebih aktif dan melatih kreatifitas siswa sendiri. Setelah selesai diskusi kelompok siswa diwajibkan untuk melakukan presentasi mengenai hal yang telah didiskusikan. Presentasi adalah salah satu pertanggung jawaban siswa mengenai terlaksananya diskusi kelompok. Dalam presentasi kelompok lain diperbolehkan bertanya atau menanggapi hasil diskusi

kelompok yang presentasi. Dengan demikian tercipta suasana saling tanya jawab dari kelompok 1 ke kelompok lain, ini membuat siswa lebih aktif dan kreatif.

Ceramah merupakan metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi atau informasi. Meski hal ini kurang membuat siswa aktif namun tidak dipungkiri metode ceramah tidak dapat ditinggalkan 100%. Untuk mensiasati agar siswa aktif meski menggunakan metode ceramah adalah dengan menyelingi tanya jawab dengan siswa. Hal ini juga untuk memastikan apakah penjelasan guru mampu diterima oleh siswa dengan baik atau tidak.

Pengamatan merupakan metode yang dilakukan oleh praktikan dengan cara mengamati siswa-siswi di dalam kelas pada saat pemberian tugas dan pada saat pembelajaran berlangsung serta menanyakan kepada siswa-siswi kesulitan yang ditemukan dan memberikan solusinya. Selain metode di atas, siswa-siswi juga diberi tugas untuk dikerjakan di rumah.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah dan benar. Keberadaan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa.

Media pendukung disesuaikan dengan materi dan metode yang digunakan. Adapun media yang digunakan oleh praktikan selama mengajar adalah berupa modul belajar, power point, Mind Map (Peta Berfikir), Video dan Gambar, serta buku-buku penunjang lainnya.

4. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan tes lisan setelah selesai pembelajaran, tugas dirumah dan ulangan harian. Tes lisan ini dilakukan secara acak bagi siswa-siswa, hal ini dilakukan untuk menegaskan pemahaman siswa atas materi. Meskipun dilakukan secara acak namun hal itu tetap dinilai, semua siswa memiliki kesempatan untuk tes lisan ini. Tugas dirumah diberikan 2 kali.

Dalam tugas dirumah ini siswa diberikan tugas mengerjakan tugas evaluasi di modul, selain itu siswa diberikan tugas untuk berdiskusi dengan teman kelompok mengenai tema yang didapatkan oleh kelompok mereka untuk dipresentasikan. Ulangan harian dilakukan 2 sesi, sesi pertama ulangan teori kemudian sesi kedua

ulangan praktek. Ulangan harian ini bertujuan untuk menegaskan pemahaman materi yang telah diajarkan dimateri ini, sehingga tidak ada siswa yang tertinggal dalam materi ini.

C. Analisis Hasil Dan Refleksi

Menjalani profesi sebagai guru selama pelaksanaan PPL telah memberikan gambaran yang cukup jelas bahwa untuk menjadi seorang guru tidak hanya cukup dalam hal penguasaan materi dan pemilihan metode serta model pembelajaran yang sesuai dan tepat bagi siswa, namun juga dituntut untuk menjadi manajer kelas yang handal sehingga metode dan skenario pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Pengelolaan kelas yang melibatkan seluruh anggota kelas memiliki karakter yang berbeda, sering kali menuntut kepekaan dan kesiapan guru untuk mengantisipasi, memahami, menghadapi dan mengatasi berbagai permasalahan yang mungkin terjadi dalam proses pembelajaran.

Komunikasi dengan para siswa di luar jam pelajaran sangat efektif untuk mengenal pribadi siswa sekaligus untuk menggali informasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran khususnya mengenai kesulitan–kesulitan yang dihadapi siswa.

Selama pelaksanaan PPL, tidak terlepas dari kekurangan yang ada dan dilakukan oleh mahasiswa selama melaksanakan PPL, baik itu menyangkut materi yang diberikan, penguasaan materi dan pengelolaan kelas, kami menyadari bahwa kesiapan fisik dan mental sangat penting guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pelaksanaan PPL di SMK Negeri 1 Wonosari, Gunungkidul berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan tersebut memberi manfaat serta pengalaman bagi praktikan baik yang menyangkut kegiatan KBM maupun kegiatan di luar KBM. Dari hasil PPL yang dilakukan maka, dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa kegiatan PPL dapat :

1. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran di sekolah untuk melatih dan mengembangkan potensi kependidikan.
2. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengenal serta menghayati seluk beluk sekolah dan segala permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran.
3. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu, pengetahuan, dan keterampilan yang telah didapat di dalam kehidupan nyata di sekolah.
4. Kegiatan ini memiliki makna sebagai persiapan untuk mahasiswa jika nanti terjun ke dalam masyarakat sekolah yang sesungguhnya.
5. PPL melatih mahasiswa bekerja dalam tim dan semua pihak yang terlibat yang memiliki karakteristik yang berbeda.
6. Memberdayakan semua elemen sekolah sehingga potensi masing-masing dapat dikembangkan untuk kemajuan sekolah.
7. Meningkatkan hubungan baik antara pihak Universitas Negeri Yogyakarta dengan SMK Negeri 1 Wonosari, Gunungkidul.

B. Saran

1. Untuk UNY

- a. Perlu adanya koordinasi antara pihak LPPM dengan LPPMP dalam mengadakan KKN dan PPL. Pada tahun ini banyak mahasiswa yang mengeluhkan tidak dapat membagi waktu karena KKN dan PPL dilaksanakan secara bersamaan namun berbeda hari. Untuk melaksanakan kegiatan KKN saja tidak cukup kalau dikerjakan pada waktu KKN saja namun tetap menyita pada hari PPL sehingga banyak yang tidak bias membagi waktu secara efisien. Untuk jadwal pelaksanaan hari PPL senin, selasa, rabu, kamis dan jum'at pagi pihak sekolah tidak dapat menjamin mahasiswa untuk mendapatkan jadwal sesuai dengan hari tersebut. Pada kenyataannya ada sebagian mahasiswa yang mendapat jadwal pada hari diluar jam PPL misalnya pada

hari sabtu dimana pada hari itu adalah jadwal hari KKN. Sekolah membuat jadwal sesuai dengan kepentingan dan ketentuan agar tidak terjadi tabrakan jadwal atau rebutan kelas. Oleh karena itu hari pelaksanaan PPL sebenarnya tidak tepat jika ditentukan harinya, karena jadwal yang membuat sekolah guru mengikuti jadwal tersebut dan kami sebagai mahasiswa harus mengikuti jadwal guru pembimbing kami. Pelaksanaan PPL seperti tahun ini sebaiknya tidak digunakan lagi karena akan mengganggu pelaksanaan PPL maupun KKN. Sehingga tidak dapat berjalan dengan baik.

2. Untuk SMK Negeri 1 Wonosari

- a. Perlu adanya pengoptimalan penggunaan media pembelajaran.
- b. Perlu adanya tambahan buku pelajaran di perpustakaan sekolah terlebih buku tentang Simulasi Digital serta buku-buku penunjang jurusan MULTIMEDIA dan jurusan lainnya.



FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH*)

NPma.2

Universitas Negeri Yogyakarta

untuk mahasiswa

NAMA : SMK Negeri 1
SEKOLAH Wonosari

NAMA : Angga Tri Cahyo
MAHASISWA Prasetyo

ALAMAT : Jl. Veteran, Wonosari
SEKOLAH Gunung Kidul

NOMOR MHS. : 13520241016
FAK/JUR/PRODI : Teknik/ PTI/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Bangunan bagus, penataan baik, ada taman dan pepohonan, lingkungan nyaman, sarana prasarana cukup lengkap, hanya saja sempitnya lahan parkir untuk siswa maupun guru.	Ada beberapa tanaman yang perlu diganti karena kondisinya kurang bagus.
2	Potensi siswa	Input baik/ cukup tinggi, siswa memiliki kemampuan di atas rata-rata, berprestasi dan banyak meraih kejuaraan.	Kejuaraan rata-rata di tingkat provinsi dan nasional terlihat banyaknya trophy di lobi dan ruang kepala sekolah
3	Potensi guru	Disiplin tinggi dan berkompeten. Sebagian besar sudah berprestasi	
4	Potensi Karyawan	Disiplin, kinerja baik dan mampu bekerja sama	
5	Fasilitas KBM, media	Cukup tersedia dalam segi ruangan, menggunakan moving class ketika KBM.	Jumlah ruangan belum memadai
6	Perpustakaan	Penataan buku belum tertata rapi dan belum semua buku diberi nomor.	Pegawai hanya 1 orang saja, koleksi buku masih kurang.
7	Laboratorium	Laboratorium sangat lengkap	



FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH*)

Universitas Negeri Yogyakarta

NPma.2

untuk mahasiswa

		dalam menunjang praktik saat KBM berlangsung.	
8	Bimbingan Konseling	Kondisi ruang bk dalam keadaan baik, ada guru yang selalu siap melayani siswa baik dalam akademik maupun non akademik	
9	Bimbingan belajar	Bimbingan belajar dikhususkan untuk mata pelajaran matematika, bahasa inggris, bahasa Indonesia dan kejuruan, dilaksanakan pada jam setelah KBM selesai.	
10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMR, basket, drumband, dsb)	Ekstakurikuler yang ada di SMK N 1 Wonosari sebagai berikut: Pramuka, PMR, Basket, Voli, Drumband, PKS, Qiro'ah	
11	Organisasi dan Fasilitas OSIS	Ruang OSIS terletak disamping ruang BK, cukup luas untuk keperluan berorganisasi para siswa yang menjadi osis.	
12	Organisasi dan Fasilitas UKS	Fasilitas UKS cukup lengkap, salah satunya tersedia tabung oksigen apabila ada siswa yang membutuhkan.	
13	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Setiap kantin sekolah dijaga oleh karyawan sebagai pengelola dan pengawas kantin, banyak poster berisi kata-kata mutiara, motivasi sehingga akan memberikan siswa semangat belajar. Di	



FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH*)

Universitas Negeri Yogyakarta

NPma.2

untuk mahasiswa

		berbagai tempat strategis diberi papan pengumuman agar memudahkan pemberian informasi.	
14	Karya Ilmiah oleh Guru	Karya tulis ilmiah telah disimpan di perpustakaan dan tertata rapi, ada banyak jenis karya tulis ilmiah yang telah dibuat oleh siswa-siswi SMK N 1 Wonosari.	
15	Koperasi siswa	Kopsis selalu dijaga dua siswa yang ditugaskan, ruangan agak sempit namun penataan barang sudah rapi.	Sebaiknya memperkerjakan karyawan khusus untuk menjaga kopsis, agar tidak ada siswa yang ketinggalan pelajaran karena menjaga kopsis
16	Tempat ibadah	Tempat ibadah terutama masjid dalam keadaan yang baik, semua tertata rapi dan tempat wudhu juga bersih, hanya karpet yang belum mencakup semua bagian masjid.	
17	Kesehatan lingkungan	Drainase air dalam keadaan baik, lingkungan bersih dan bebas sampah, wc sekolah juga resik dan tidak menimbulkan bau.	
18	Lain-lain: Taman dan Tempat Parkir	Banyak rumput tanaman yang sudah mati, ada beberapa pot tanaman yang pecah dan perlu pergantian. Lahan untuk parkir siswa	Sebaiknya menambah fasilitas parkir, sehingga terlihat lebih rapi dan tertata.



FORMAT OBSERVASI KONDISI SEKOLAH*)

NPma.2

Universitas Negeri Yogyakarta

untuk mahasiswa

		sehingga memanfaatkan taman ruang kosong di depan kelas untuk tempat parkir, terkadang menghalangi jalan untuk lewat.	
--	--	---	--

*) Catatan : sebagai bahan penyusunan program kerja PPL.

Yogyakarta, 27 Februari 2016

Koordinator PPL
SMKN 1 Wonosari

Mahasiswa,

Wasita, S.Pd.

Angga Tri Cahyo Prasetyo

NIP : 19620402 198303 1 015

NIM : 13520241016



Universitas Negeri Yogyakarta

FORMAT OBSERVASI PEMBELAJARAN DI KELAS DAN OBSERVASI PESERTA DIDIK

NPma.1

untuk mahasiswa

NAMA : Angga Tri Cahyo Prasetyo PUKUL : 10.00 – 11.30
NO. : MAHASISWA : 13520241016 TEMPAT : SMK Negeri 1
PRAKTIK : Wonosari
TGL. : 19 Maret 2016 FAK/JUR/PRODI : Teknik/PTI/PTI
OBSERVASI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)/Kurikulum 2013	Menggunakan kurikulum 2013
	2. Silabus	Ada, lengkap sesuai dengan standar kompetensi
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Ada, sesuai dengan silabus untuk SK dan KD
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka Pelajaran	Dibuka dengan salam dan berdoa, ada apersepsi ketika pertemuan baru dibuka
	2. Penyajian Materi	Siswa diskusi kelompok tentang materi pembelajaran dipandu oleh guru. Siswa bertanya ketika ada materi yang belum jelas. Siswa mengerjakan tugas diskusi. Siswa presentasi kelompok di depan kelas
	3. Metode Pembelajaran	1. Diskusi 2. Tanya jawab 3. Presentasi
	4. Penggunaan Bahasa	1. Guru sudah menggunakan bahasa Indonesia dengan baik 2. Siswa menggunakan bahasa Indonesia ketika berinteraksi dengan guru. Namun, dengan teman yang lain menggunakan bahasa sehari-hari. 3. Interaktif
5. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu dimanfaatkan dengan baik, tidak melebar (efektif)	



FORMAT OBSERVASI PEMBELAJARAN DI KELAS DAN OBSERVASI PESERTA DIDIK

Universitas Negeri Yogyakarta

NPma.1

untuk mahasiswa

	6. Gerak	Gerak guru cukup variatif. Guru tidak hanya duduk di depan, tetapi sesekali berjalan mengelilingi kelas.
	7. Cara memotivasi siswa	Aplikasi(mengkaitkan materi dengan kehidupan nyata) selain itu juga diberikan teguran.
	8. Teknik bertanya	Memotivasi siswa untuk bertanya
	9. Teknik penguasaan kelas	Siswa dipandu diskusi dengan meja sebangku, guru sebagai fasilitator. Kelas cukup kondusif
	10. Penggunaan media	Menggunakan lembar disposisi
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Praktek, penugasan, menyimpulkan bersama
	12. Menutup pelajaran	Menyimpulkan dan penguatan oleh guru. Penugasan, serta ditutup dengan doa.
C	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Siswa mendengarkan, membaca, aktif bertanya dan menjawab. Ada beberapa anak yang mengobrol sendiri saat diskusi kelompok
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Siswa aktif, sopan, dan ramah

Yogyakarta, 27 Februari 2016

Guru Pembimbing

Mahasiswa,

Apriliana Wulandari S.T

Angga Tri Cahyo Prasetyo

NIP : 19860428 201001 2 012

NIM : 13520241016

		Pendampingan PLS	<ul style="list-style-type: none"> - Mengajak murid untuk berlatih menyayikan lagu mars SMKN 1 Wonosari. - Mendampingi murid baru untuk mempelajari atau melihat tata cara upacara yang ada di SMKN 1 Wonosari. 		
		Membuat RPP			
		Membuat Media Pembelajaran			
	Selasa, 19 Juli 2016	Konsultasi RPP	Konsultasi RPP mata pelajaran Simulasi Digital dan meminta jadwal kepada guru pembimbing.		
		Mencari Sumber belajar di perpustakaan	Mencari sumber belajar untuk mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di perpustakaan SMKN 1 Wonosari.		
		Membuat RPP			
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan pertama		

	Rabu, 20 Juli 2016	Pendampingan Display Ektrakurkuler	Ektrakurkuler SMKN 1 Wonosari ada ektrakurkuler basket, voli, rohis, dan lain-lain		
		Mencari sumber belajar			
		Membuat RPP	Melanjutkan pembuatan RPP untuk pertemuan pertama		
		Mebuat Media pembelajaran			
	Kamis, 21 Juli 2016	Pelaksanaan Pembelajaran	Pertemuan pertama MMI dengan materi pengertian Simulasi Digital Menerangkan, memberikan tugas dan berdiskusi.		
		Mengoreksi Pekerjaan Siswa	Mengoreksi penugasan yang telah diberikan. Penugasan berupa rangkuman materi.		
	Jum'at 22 Juli 2016	Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
	Senin, 25 Juli 2016	Upacara bendera			
		Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
		Membuat RPP			

		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya			
	Selasa, 26 Juli 2016	Jaga Piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.			
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.			
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya			
	Rabu, 27 juli 2016	Konsultasi RPP	Konsultasi RPP mata pelajaran Simulasi Digital untuk pertemuan selanjutnya.			
		Pelaksanaan Pembelajaran	Proses belajar mengajar MMI melanjutkan materi Microsoft Word. Menerangkan dan berdiskusi kelompok dan presentasi.			
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.			

	Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
	Kamis, 28 Juli 2016	Pelaksanaan Pembelajaran	Proses belajar mengajar MM2 melanjutkan materi Microsoft Word. Menerangkan, memberikan tugas dan berdiskusi kemudian presentasi kelompok.	
		Mengoreksi Pekerjaan Siswa	Mengoreksi penugasan yang telah diberikan. Penugasan berupa hasil diskusi kelompok.	
	Jumi'at, 29 Juli 2016	Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.	
	Senin, 1 Agustus 2016	Upacara bendera		
		Jaga Piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.	
		Membuat RPP		
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya	

	Selasa, 2 Agustus 2016	Jaga Piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.			
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.			
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya			
	Rabu, 3 Agustus 2016	Konsultasi RPP	Konsultasi RPP mata pelajaran Simulasi Digital.			
		Pelaksanaan Pembelajaran	Proses belajar mengajar MMI melanjutkan materi. Menerangkan dan berdiskusi kelompok dan presentasi.			
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.			
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya			

	Kamis, 4 Agustus 2016	Pelaksanaan Ulangan Harian KD 1	Melaksanakan Ulangan Harian KD 1 dibagi menjadi 2 sesi, sesi 1 ulangan teori dan sesi ke 2 ulangan praktek.		
		Mengoreksi Ulangan Harian 1	Mengoreksi Ulangan Harian 1		
	Jumi'at, 5 Agustus 2016	Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
	Senin, 8 Agustus 2016	Upacara bendera			
		Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
		Mencari Sumber belajar di perpustakaan	Mencari sumber belajar untuk mata pelajaran Simulasi Digital di perpustakaan SMKN 1 Wonosari.		
		Membuat RPP			

		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
	Selasa, 9 Agustus 2016	Jaga Piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.		
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
	Rabu, 10 Agustus 2016	Konsultasi RPP	Konsultasi RPP mata pelajaran Simulasi Digital untuk pertemuan selanjutnya.		
		Pelaksanaan Ulangan Harian KD 1	Melaksanakan Ulangan Harian KD 1 dibagi menjadi 2 sesi, sesi 1 ulangan teori dan sesi ke 2 ulangan praktek.		
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.		

		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
	Kamis, 11 Agustus 2016	Pelaksanaan Pembelajaran	Proses belajar mengajar MMI melanjutkan materi KD 2 Microsoft Excel Menerangkan dan presentasi.		
		Mengoreksi Pekerjaan Siswa	Mengoreksi Ulangan Harian 1 dengan KD 1 dan KD 2		
	Jum'at, 12 Agustus 2016	Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
	Senin, 15 Agustus 2016	Upacara bendera			
		Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		

		Mencari Sumber belajar di perpustakaan	Mencari sumber belajar untuk mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di perpustakaan SMKN 1 Wonosari.		
		Membuat RPP			
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
	Selasa, 16 Agustus 2016	Jaga Piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.		
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
	Rabu, 17 Agustus 2016	Upacara Bendera	Upacara bendera dalam rangka HUT RI		

		Pendampingan Lomba-lomba HUT RI dan Ulang Tahun SMKN 1 Wonosari	Menjadi panitia lomba HUT RI di SMKN 1 Wonosari bersama dengan OSIS yang diikuti oleh seluruh siswa-siswi SMKN 1 Wonosari.		
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.		
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
	Kamis, 18 Agustus 2016	Pendampingan Lomba-lomba HUT RI dan Ulang Tahun SMKN 1 Wonosari	Menjadi panitia lomba HUT RI di SMKN 1 Wonosari bersama dengan OSIS yang diikuti oleh seluruh siswa-siswi SMKN 1 Wonosari.	Molornya waktu karena acara kepotong adanya sosialisasi dari KPU.	
		Membuat Modul	Membuat Modul untuk menunjang pembelajaran yang mencakup 6 KD yang ada.		
	Jum'at, 19 Agustus 2016	Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
	Senin, 22 Agustus 2016	Upacara bendera			

		Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.			
		Mencari Sumber belajar di perpustakaan	Mencari sumber belajar untuk mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di perpustakaan SMKN 1 Wonosari.			
		Membuat RPP				
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya			
	Selasa, 23 Agustus 2016	Jaga Piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.			
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.			
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya			

	Rabu, 24 Agustus 2016	Konsultasi RPP	Konsultasi RPP mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan untuk pertemuan selanjutnya.		
		Pelaksanaan Pembelajaran	Proses belajar mengajar MMI melanjutkan materi KD 2 Microsoft Excel. Menerangkan dan presentasi.		
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.		
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
	Kamis, 25 Agustus 2016	Pelaksanaan Pembelajaran	Proses belajar mengajar MMI melanjutkan materi KD 2 Microsoft Excel. Menerangkan dan presentasi.		
		Mengoreksi Pekerjaan Siswa	Mengoreksi penugasan yang telah diberikan. Penugasan berupa hasil diskusi kelompok.		

	Jum'at, 26 Agustus 2016	Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
	Senin, 29 Agustus 2016	Upacara bendera			
		Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
		Mencari Sumber belajar di perpustakaan	Mencari sumber belajar untuk mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di perpustakaan SMKN 1 Wonosari.		
		Membuat RPP			
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
	Selasa, 30 Agustus 2016	Jaga Piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		

		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.		
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
		Konsultasi RPP	Konsultasi RPP mata pelajaran Simulasi Digital untuk pertemuan selanjutnya.		
		Pelaksanaan Pembelajaran	Proses belajar mengajar MMI melanjutkan materi KD 2 Microsoft Excel Menerangkan dan presentasi.		
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.		
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
		Membuat Modul	Membuat Modul untuk menunjang pembelajaran yang mencakup 6 KD yang ada.		

	Kamis, 1 September 2016	Pelaksanaan Ulangan Harian 2	Melaksanakan Ulangan Harian KD 2 Microsoft Excel		
	Jum'at, 2 September 2016	Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
	Senin, 5 September 2016	Upacara bendera			
		Jaga piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
		Mencari Sumber belajar di perpustakaan	Mencari sumber belajar untuk mata pelajaran Simulasi Digital yang ada di perpustakaan SMKN 1 Wonosari.		
		Membuat RPP			
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		

	Selasa, 6 September 2016	Jaga Piket	Mencatat kehadiran, memberikan surat izin, dan memberikan tugas ke kelas.		
		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.		
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
	Rabu, 7 September 2016	Konsultasi RPP	Konsultasi RPP mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan untuk pertemuan selanjutnya.		
		Pelaksanaan Ulangan Harian 2	Melaksanakan Ulangan Harian KD 2 Microsoft Excel		
		Ulangan Susulan	Ada dua siswa dari MM2 yang belum mengikuti Ulangan Harian 2. Sehingga harus segera ulangan susulan. Ulangan susulan diadakan di perpustakaan.		

		Membuat RPP	Mengedit atau merubah format RPP lama dengan Format RPP yang baru.		
		Membuat Media Pembelajaran	Media pembelajaran berupa PPT dengan materi pertemuan selanjutnya		
		Pelaksanaan Pembelajaran	Proses belajar mengajar MM2 melanjutkan materi tentang Microsoft PowerPoint. Menerangkan, memberikan tugas dan berdiskusi kemudian presentasi kelompok.		
		Mengoreksi Pekerjaan Siswa			
	Jumat, 9 September 2016	Konsultasi RPP dan Tugas Siswa	Mengkonsultasikan RPP dan Tugas-tugas selama mengajar. Mulai dari KD pertama hingga KD ketiga.		
	Selasa, 13 September 2016	Konsultasi RPP dan Tugas Siswa	Mengkonsultasikan RPP dan Tugas-tugas selama mengajar. Mulai dari KD pertama hingga KD ketiga.		

	Rabu, 14 September 2016	Membuat Laporan PPL	Mulai menyusun laporan PPL. Mulai dari catatan mingguan, RPP, serta yang lainnya.		
	Kamis, 15 September 2016	Penarikan PPL	Penarikan PPL oleh DPL Pamong bersama Kepala Sekolah SMKN 1 Wonosari, Waka Kurikulum dan Mahasiswa PPL.		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 1 Wonosari

Bidang Keahlian : Multimedia

Program Keahlian : Multimedia

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X/ 1 (Gasal)

Alokasi Waktu : 3 Jam (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolahan informasi.	3.1.1 Menjelaskan pengertian Simulasi Digital.
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan kata.	4.1.1 Mengatur paragraf, <i>font</i> , dan kolom paragraf. 4.1.2 Menambahkan gambar 4.1.3 Membuat tabel

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan diskusi dan menggali informasi, peserta didik mampu menjelaskan pengertian simulasi digital.
- Melalui kegiatan diskusi dan menggali informasi, peserta didik mampu.
- Melalui latihan peserta didik mampu membuat paragraf, mengganti font, membuat kolom paragraf.
- Melalui latihan peserta didik mampu menambahkan gambar ke dalam perangkat lunak pengolahan kata.
- Melalui latihan peserta didik mampu membuat tabel di perangkat lunak pengolahan kata.

D. Materi Pembelajaran

- Pengertian simulasi digital
- Perangkat lunak pengolahan kata Microsoft Word 2010

E. Pendekatan, Model PBM dan Metode

Pendekatan : Saintifik (Pendekatan keilmuan)

Model PBM : *Cooperative Learning*

Metode : Ceramah, diskusi kelompok.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Sintaks	Diskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		1. Guru mengkondisikan kelas, dan memulai pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.	15 menit
		2. Guru memberikan apersepsi.	
		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan.	
	1. Stimulation	1. Guru memberikan pengantar singkat	

Inti		tentang pengertian simulasi digital.	60 menit
	2. Identifikasi masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan file kepada siswa. 2. Siswa menempatkan diri didepan komputer yang ada di lab. 3. Siswa yang sudah mendapatkan file segera mengerjakan . 4. Mengumpulkan hasil pekerjaan. 	
	3. Pengumpulan data	1. Siswa membaca modul dan mencari materi di internet. Serta melalui pemikiran dan kreativitasnya masing-masing tentang simulasi digital.	
	4. Menarik kesimpulan/generalisasi	1. Guru bersama siswa melakukan refleksi materi yang telah dibahas.	
Penutup		1. Mengadakan evaluasi <i>follow up</i> atau tindak lanjut	15 menit
		2. Menyampaikan pesan untuk pertemuan berikutnya.	
		3. Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan salam	

G. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap
- b. Penilaian Pengetahuan (Kognitif) dengan menggunakan Tes Tulis (Essay)
- c. Penilaian Keterampilan (Psikomotor) dengan praktek

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Menerapkan pengetahuan pengelolaan informasi digital melalui pemanfaatan perangkat lunak pengolah informasi.	3.1.2 Menjelaskan pengertian Simulasi Digital.	1. Menjelaskan pengertian Simulasi Digital.	Uraian	1. Jelaskan pengertian Simulasi Digital !
4.2 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan kata.				

Soal Tertulis:

1. Diskripsikan apa yang dimaksud dengan Simulasi Digital ?
2. Berapakah ukuran kertas A2 dan F4 ?
3. Berapakah batas kiri, kanan, atas dan bawah margin Normal ?
4. Pengaturan paragraf ada 4, Sebutkan !

Jawaban:

No.	Kunci Jawaban	Score
1.	Simulasi Digital dalam pembelajaran berarti pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi melalui pengembangan bahan ajar berbasis web.	5
2.	Ukuran A2 : 420 mm x 594 mm Ukuran F4 : 210 mm x 330 mm	5
3.	Margin Normal Batas Kiri : 2,54 cm Batas Kanan : 2,54 cm Batas Atas : 2,54 cm Batas Bawah : 2,54 cm	5
4.	4 Paragraf <ul style="list-style-type: none">- Align Left- Align Right- Center- Justify	5

Lampiran1. Penilaian

a. Pengetahuan

No	Nama Siswa	Nilai
1		
2		
3		
4		

Bobot soal nomor 1 = 5

Bobot soal nomor 2 = 5

Bobot soal nomor 3 = 5

Bobot soal nomor 4 = 5

5+5+5+5 = 20

b. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Tujuan	Indikator Keterampilan	Jenis/ Teknik	Soal
1.3 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan kata.	1.4.1 Mengatur paragraf, <i>font</i> , dan kolom paragraf. 1.4.2 Menambahkan gambar	1. Siswa mampu mengatur paragraf, mengganti <i>font</i> dan menyakan kolom. 2. Siswa mampu menambahkan gambar ke dalam s 3. Siswa mampu menjelaskan tentang penerapan berpikir diakronis dan sinkronis dalam memahami dan merekonstruksi sejarah yang dipelajari	Membentuk beberapa kelompok untuk berdiskusi Mengerjakan tugas secara kelompok dan didiskusikan	1. Buatlah beberapa kelompok dan mendiskusikan tentang soal yang ada
1.4	1.4.3 Membuat tabel			

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai						Jml Nilai
		Essay				Praktek		
		1	2	3	4	1	2	
1								
2								

Aspek yang dinilai meliputi:

Teori :

Skor maksimal 25 /items

Jumlah skor = $25 \times 4 = 100$

Praktek :

Skor maksimal 50/items

Jumlah skor = $50 \times 2 = 100$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 1 Wonosari

Bidang Keahlian : Multimedia

Program Keahlian : Multimedia

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X/ 1 (Gasal)

Alokasi Waktu : 3 Jam (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan kata.	4.1.1 Mengatur persamaan/ <i>Equation</i> 4.1.2 Memanfaatkan fitur <i>Mail Merge</i> 4.1.3 Menggunakan indentasi, <i>Heading, section, Header, dan Footer</i> 4.1.4 Membuat daftar isi / <i>Table of Content</i>

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui latihan peserta didik mampu membuat persamaan/ *Equation* ke dalam perangkat lunak pengolahan kata.
- Melalui latihan peserta didik mampu memanfaatkan fitur *Mail Merge* di perangkat lunak pengolahan kata.

- Melalui latihan peserta didik mampu menggunakan *Heading, section, Header, dan Footer* di perangkat lunak pengolahan kata.
- Melalui latihan peserta didik mampu membuat daftar isi/ *Table of Content* di perangkat lunak pengolahan kata.

D. Materi Pembelajaran

- Perangkat lunak pengolahan kata Microsoft Word 2010

E. Pendekatan, Model PBM dan Metode

Pendekatan : Saintifik (Pendekatan keilmuan)

Model PBM : *Cooperative Learning*

Metode : Ceramah, diskusi kelompok.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Sintaks	Diskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		1. Guru mengkondisikan kelas, dan memulai pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.	15 menit
		2. Guru memberikan apersepsi.	
		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan.	
Inti	1. Stimulation	1. Guru memberikan pengantar singkat tentang tool-tools yang akan digunakan.	
	2. Identifikasi	1. Guru memberikan file kepada siswa.	

		2. Siswa menempatkan diri didepan komputer yang ada di lab. 3. Siswa yang sudah mendapatkan file segera mengerjakan . 4. Mengumpulkan hasil pekerjaan.	60 menit
	3. Pengumpulan data	1. Siswa membaca modul dan mencari materi di internet.	
	4. Menarik kesimpulan/generalisasi	1. Guru bersama siswa melakukan refleksi materi yang telah dibahas.	
Penutup		1. Mengadakan evaluasi <i>follow up</i> atau tindak lanjut	15 menit
		2. Menyampaikan pesan untuk pertemuan berikutnya.	
		3. Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan salam	

G. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap
- b. Penilaian Keterampilan (Psikomotor) dengan praktek

2. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan kata.	<p>4.1.1 Mengatur persamaan /<i>Equation</i></p> <p>4.1.2 Memanfaatkan fitur <i>Mail Merge</i></p> <p>4.1.3 Menggunakan indentasi, <i>Heading, section, Header, dan Footer</i></p> <p>4.1.4 Membuat daftar isi / <i>Table of Content</i></p>	<p>1. Mencoba membuat bilangan kuadrat.</p> <p>2. Mencoba menggunakan fitur <i>Mail Merge</i>.</p> <p>3. Mencoba menggunakan fitur <i>Heading, section, Header, dan Footer</i></p> <p>4. Mencoba membuat daftar isi / <i>Table of Content</i></p>	Keterampilan	<p>1. Buatlah bilangan kuadrat seperti berikut ! 5^2</p> <p>2. Buatlah</p> <p>3. Berikan <i>Heading</i> dan <i>Footer</i> pada lembar kerja kalian !</p> <p>4. Beri daftar isi pada lembar kerja kalian !</p>

Soal Tertulis:

1. Buatlah bilangan kuadrat seperti berikut ! 5^2
2. Buatlah
3. Berikan *Heading* dan *Footer* pada lembar kerja kalian !
4. Beri daftar isi pada lembar kerja kalian !

H. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : power point
2. Alat : proyektor, laptop.

Lampiran1. Penilaian

a. Pengetahuan

No	Nama Siswa	Nilai
1		
2		
3		
4		

Bobot soal nomor 1 = 5

Bobot soal nomor 2 = 5

Bobot soal nomor 3 = 5

Bobot soal nomor 4 = 5

5+5+5+5 = 20

b. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Tujuan	Indikator Keterampilan	Jenis/ Teknik	Soal
1.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan kata.	1.1.1 Mengatur persamaan/Equation 1.1.2 Memanfaatkan fitur Mail Merge 1.1.3 Menggunakan indentasi	1. Mencoba membuat bilangan kuadrat. 2. Mencoba menggunakan fitur Mail Merge. 3. Mencoba menggunakan fitur Heading, section, Header, dan Footer 4. Mencoba membuat daftar isi / Table of Content	Keterampilan	1. Buatlah bilangan kuadrat seperti berikut ! 5^2 2. Buatlah 3. Berikan Heading dan Footer pada lembar kerja kalian !

	<i>Heading, section, Header, dan Footer</i> 1.1.4 Membuat daftar isi <i>/ Table of Content</i>			4. Beri daftar isi pada lembar kerja kalian !
--	---	--	--	---

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai				Jml Nilai
		Praktek				
		1	2	3	4	
1						
2						

Aspek yang dinilai meliputi:

Praktek :

Skor maksimal 10/items

$$\text{Jumlah skor} = \frac{40}{4} = 10$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 1 Wonosari

Bidang Keahlian : Multimedia

Program Keahlian : Multimedia

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X/ 1 (Gasal)

Alokasi Waktu : 3 Jam (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan angka.	4.1.1 Mengolah data numerik menggunakan operator-operator aritmatika.
	4.1.2 Mengolah data numerik Menggunakan operator-operator statistik

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui latihan peserta didik mampu mengolah data numerik perangkat lunak pengolahan angka.
- Melalui latihan peserta didik mampu menggunakan rumus-rumus pada perangkat pengolahan angka.

D. Materi Pembelajaran

- Perangkat lunak pengolahan kata Microsoft Excel 2010

E. Pendekatan, Model PBM dan Metode

Pendekatan : Saintifik (Pendekatan keilmuan)

Model PBM : *Cooperative Learning*

Metode : Ceramah, praktek.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Sintaks	Diskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		1. Guru mengkondisikan kelas, dan memulai pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.	15 menit
		2. Guru memberikan apersepsi.	
		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan.	
Inti	1. Stimulation	1. Guru memberikan pengantar singkat tentang tool-tools yang akan digunakan. 2. Guru memberikan contoh rumus-rumus di perangkat pengolahan angka.	60 menit
	2. Identifikasi	1. Guru memberikan file kepada siswa. 2. Siswa menempatkan diri didepan komputer yang ada di lab.	

		3. Siswa yang sudah mendapatkan file segera mengerjakan . 4. Mengumpulkan hasil pekerjaan.	
	3. Pengumpulan data	1. Siswa membaca modul dan mencari materi di internet.	
	4. Menarik kesimpulan/generalisasi	1. Guru bersama siswa melakukan refleksi materi yang telah dibahas.	
Penutup		1. Mengadakan evaluasi <i>follow up</i> atau tindak lanjut	15 menit
		2. Menyampaikan pesan untuk pertemuan berikutnya.	
		3. Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan salam	

G. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap
- b. Penilaian Keterampilan (Psikomotor) dengan praktek

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak	4.1.1 Memformat data dengan memanfaatkan fungsi	4.1.1 Mencoba merapikan data dengan memanfaatkan	Uraian	1. Rapikanlah data berikut ! 2. Isi hasil dari

<p>pengolahan Angka.</p>	<p><i>Format Cell</i></p> <p>4.1.2 Mengolah data numerik menggunakan operator-operator aritmatika.</p> <p>4.1.3 Mengolah data numerik Menggunakan operator-operator statistik</p>	<p>an fungsi <i>Format Cell.</i></p> <p>4.1.2 Mencoba mengolah data numerik dengan menggunakan operator-operator aritmatika.</p> <p>4.1.4 Mencoba menjumlahkan, mencari rata-rata dll</p>	<p>perkalian berikut ! menggunkan operator-operator aritmatika.</p> <p>3. Jumlah dan isikan rata-rata nilai tersebut !</p>
------------------------------	---	---	--

Soal:

1. Rapihanlah data berikut !
2. Isi hasil dari perkalian berikut ! menggunakan operator-operator aritmatika.
3. Jumlah dan isikan rata-rata nilai tersebut !

H. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : power point
2. Alat : proyektor, laptop.
3. Sumber Belajar :
 - Kemendikbud. 2014. *Simulasi Digital Jilid 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lampiran1. Penilaian

a. Pengetahuan

No	Nama Siswa	Nilai
1		
2		
3		
4		

Bobot soal nomor 1 = 10

Bobot soal nomor 2 = 10

Bobot soal nomor 3 = 10

10+10+10 = 30

b. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Tujuan	Indikator Keterampilan	Jenis/ Teknik	Soal
1.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan angka.	1.1.1 Memformat data dengan memanfaatkan fungsi <i>Format Cell</i> 1.1.2 Mengolah data numerik menggunakan operator-operator	1.1.1 Mencoba merapikan data dengan memanfaatkan fungsi <i>Format Cell</i> . 1.1.2 Mencoba mengolah data numerik dengan menggunakan operator-operator aritmatika. 1.1.4 Mencoba menjumlahkan, mencari rata-rata dll.	Uraian	1. Rapikanlah data berikut ! 2. Isi hasil dari perkalian berikut ! menggunakan operator operator aritmatika. 3. Jumlah dan isikan rata-rata nilai tersebut !

	aritmatik a. 1.1.3 Mengolah data numerik Menggunakan operator-operator statistik			
--	---	--	--	--

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Jml Nilai
		Praktek			
		1	2	3	
1					
2					

Aspek yang dinilai meliputi:

Praktek :

Skor maksimal 10/items

$$\text{Jumlah skor} = \frac{30}{3} = 10$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 1 Wonosari

Bidang Keahlian : Multimedia

Program Keahlian : Multimedia

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X/ 1 (Gasal)

Alokasi Waktu : 3 Jam (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan angka.	4.1.1 Menyajikan informasi dalam bentuk grafik. 4.1.2 Mengolah data dalam bentuk grafik

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui latihan peserta didik mampu membuat informasi dalam bentuk grafik di perangkat lunak pengolahan angka.
- Melalui latihan peserta didik mampu mengolah data grafik di perangkat lunak pengolahan angka.

D. Materi Pembelajaran

- Perangkat lunak pengolahan kata Microsoft Excel 2010

E. Pendekatan, Model PBM dan Metode

Pendekatan : Saintifik (Pendekatan keilmuan)

Model PBM : *Cooperative Learning*

Metode : Ceramah, praktek.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Sintaks	Diskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		1. Guru mengkondisikan kelas, dan memulai pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.	15 menit
		2. Guru memberikan apersepsi.	
		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan.	
Inti	1. Stimulation	1. Guru memberikan pengantar singkat tentang tool-tools yang akan digunakan. 2. Guru memberikan beberapa contoh grafik di perangkat pengolahan angka.	60 menit
	2. Identifikasi	1. Guru memberikan file kepada siswa. 2. Siswa menempatkan diri didepan komputer yang ada di lab.	

		3. Siswa yang sudah mendapatkan file segera mengerjakan . 4. Mengumpulkan hasil pekerjaan.	
	3. Pengumpulan data	1. Siswa membaca modul dan mencari materi di internet.	
	4. Menarik kesimpulan/generalisasi	1. Guru bersama siswa melakukan refleksi materi yang telah dibahas.	
Penutup		1. Mengadakan evaluasi <i>follow up</i> atau tindak lanjut	15 menit
		2. Menyampaikan pesan untuk pertemuan berikutnya.	
		3. Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan salam	

G. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap
- b. Penilaian Keterampilan (Psikomotor) dengan praktek

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak	4.1.1 Menyajikan informasi dalam bentuk grafik.	4.1.1 Mencoba membuat informasi dalam bentuk grafik.	Uraian	1. Buatlah grafik berisikan hasil akhir

Lampiran1. Penilaian

a. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Tujuan	Indikator Keterampilan	Jenis/ Teknik	Soal
1.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan angka.	1.1.1 Menyajikan informasi dalam bentuk grafik. 1.1.2 Mengolah format grafik	1.1.1 Mencoba membuat informasi dalam bentuk grafik. 1.1.2 Mengolah format grafik	Uraian	1. Buatlah grafik berisikan hasil akhir penjumlahan tersebut ! 2. Beri judul dan ubahlah <i>series</i> dengan isi informasi

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai		Jml Nilai
		Praktek		
		1	2	
1				
2				

Aspek yang dinilai meliputi:

Praktek :

Skor maksimal 10/items

$$\text{Jumlah skor} = \frac{20}{2} = 10$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 1 Wonosari

Bidang Keahlian : Multimedia

Program Keahlian : Multimedia

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X/ 1 (Gasal)

Alokasi Waktu : 3 Jam (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan informasi.	4.1.1 Mengatur tata letak <i>slide</i> 4.1.2 Mengatur keserasian desain 4.1.3 Menyisipkan gambar dalam <i>slide</i>

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui latihan peserta didik mampu mengatur tata letak *slide* di perangkat lunak pengolahan informasi.
- Melalui latihan peserta didik mampu mengatur keserasian desain di perangkat lunak pengolahan informasi.
- Melalui latihan peserta didik mampu menyisipkan gambar dalam *slide* di perangkat lunak pengolahan informasi.

D. Materi Pembelajaran

- Perangkat lunak pengolahan kata Microsoft PowerPoint 2010

E. Pendekatan, Model PBM dan Metode

Pendekatan : Saintifik (Pendekatan keilmuan)

Model PBM : *Cooperative Learning*

Metode : Ceramah, praktek.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Sintaks	Diskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		1. Guru mengkondisikan kelas, dan memulai pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.	15 menit
		2. Guru memberikan apersepsi.	
		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan.	
Inti	1. Stimulation	1. Guru memberikan pengantar singkat tentang tool-tools yang akan digunakan. 2. Guru memberikan beberapa contoh <i>slide</i> di perangkat pengolahan informasi.	60 menit
	2. Identifikasi	1. Siswa menempatkan diri didepan komputer yang ada di lab. 2. Siswa membuat presentasi dengan	

		tema yang sudah ditentukan. 3. Mengumpulkan hasil pekerjaan.	
	3. Pengumpulan data	1. Siswa membaca modul dan mencari materi di internet.	
	4. Menarik kesimpulan/generalisasi	1. Guru bersama siswa melakukan refleksi materi yang telah dibahas.	
Penutup		1. Mengadakan evaluasi <i>follow up</i> atau tindak lanjut	15 menit
		2. Menyampaikan pesan untuk pertemuan berikutnya.	
		3. Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan salam	

G. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap
- b. Penilaian Keterampilan (Psikomotor) dengan praktek

2. Instrumen Penilaian

- a. Penilaian Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan informasi.	<p>4.1.1 Mengatur tata letak <i>slide</i></p> <p>4.1.2 Mengatur keserasian desain</p> <p>4.1.3 Menyisipkan gambar dalam <i>slide</i></p>	<p>4.1.1 Mencoba mengatur tata letak <i>slide</i></p> <p>4.1.2 Mencoba mengatur keserasian desain</p> <p>4.1.3 Memasukkan gambar dalam <i>slide</i></p>	Keterampilan	<p>1. Buat dan atur <i>slide</i> sebaik mungkin !</p> <p>2. Serasikan desain <i>slide</i> dengan informasi yang disajikan !</p> <p>3. Sisipkan gambar yang sesuai dengan informasi ke dalam <i>slide</i> !</p>

Soal:

1. Buat dan atur *slide* sebaik mungkin !
2. Serasikan desain *slide* dengan informasi yang disajikan !
3. Sisipkan gambar yang sesuai dengan informasi ke dalam *slide* !

Lampiran1. Penilaian

a. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Tujuan	Indikator Keterampilan	Jenis/ Teknik	Soal
1.1 Menggunakan an berbagai fitur perangkat lunak pengolahan informasi.	1.1.1 Mengatur tata letak <i>slide</i> 1.1.2 Mengatur keserasian desain 1.1.3 Menyisipkan gambar dalam <i>slide</i>	4.1.1 Mencoba mengatur tata letak <i>slide</i> 4.1.2 Mencoba mengatur keserasian desain 4.1.3 Memasukan gambar dalam <i>slide</i>	Keterampilan	1. Buat dan atur <i>slide</i> sebaik mungkin ! 2. Serasikan desain <i>slide</i> dengan informasi yang disajikan ! 3. Sisipkan gambar yang sesuai dengan informasi ke dalam <i>slide</i> !

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Jml Nilai
		Praktek			
		1	2	3	
1					
2					

Aspek yang dinilai meliputi:

Praktek :

Skor maksimal 10/items

$$\text{Jumlah skor} = \frac{30}{3} = 10$$

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Negeri 1 Wonosari

Bidang Keahlian : Multimedia

Program Keahlian : Multimedia

Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Kelas/Semester : X/ 1 (Gasal)

Alokasi Waktu : 3 Jam (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan informasi.	4.1.1 Membuat animasi <i>slide</i> 4.1.2 Menyisipkan <i>file</i> multimedia

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui latihan peserta didik mampu membuat animasi *slide* di perangkat lunak pengolahan informasi.
- Melalui latihan peserta didik mampu memasukan *file* multimedia di perangkat lunak pengolahan informasi.

D. Materi Pembelajaran

- Perangkat lunak pengolahan kata Microsoft PowerPoint 2010

E. Pendekatan, Model PBM dan Metode

Pendekatan : Saintifik (Pendekatan keilmuan)

Model PBM : *Cooperative Learning*

Metode : Ceramah, praktek.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Sintaks	Diskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		1. Guru mengkondisikan kelas, dan memulai pembelajaran dengan membaca do'a dan mengucapkan salam.	15 menit
		2. Guru memberikan apersepsi.	
		3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan.	
Inti	1. Stimulation	1. Guru memberikan pengantar singkat tentang tool-tools yang akan digunakan. 2. Guru memberikan beberapa contoh animasi <i>slide</i> di perangkat pengolahan informasi.	60 menit
	2. Identifikasi	1. Siswa menempatkan diri didepan komputer yang ada di lab. 2. Siswa membuat presentasi dengan tema yang sudah ditentukan.	

		3. Mengumpulkan hasil pekerjaan.	
	3. Pengumpulan data	1. Siswa membaca modul dan mencari materi di internet.	
	4. Menarik kesimpulan/generalisasi	1. Guru bersama siswa melakukan refleksi materi yang telah dibahas.	
Penutup		1. Mengadakan evaluasi <i>follow up</i> atau tindak lanjut	15 menit
		2. Menyampaikan pesan untuk pertemuan berikutnya.	
		3. Mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan salam	

G. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap
- b. Penilaian Keterampilan (Psikomotor) dengan praktek

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Kognitif

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan informasi.	4.1.1 Membuat animasi <i>slide</i> 4.1.2 Menyisipkan <i>file</i> multimedia	4.1.1 Mencoba membuat animasi <i>slide</i> 4.1.2 Mencoba menambahkan <i>file</i> multimedia ke dalam <i>slide</i>	Keterampilan	1. Buatlah animasi <i>slide</i> pada presentasi kalian ! 2. Masukan <i>file</i>

Lampiran1. Penilaian

a. Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Tujuan	Indikator Keterampilan	Jenis/ Teknik	Soal
1.1 Menggunakan berbagai fitur perangkat lunak pengolahan informasi.	1.1.1 Membuat animasi <i>slide</i> 1.1.2 Menyisipkan <i>file</i> multimedia	4.1.1 Mencoba membuat animasi <i>slide</i> 4.1.2 Mencoba menambahkan <i>file</i> multimedia ke dalam <i>slide</i>	Keterampilan	1. Buatlah animasi <i>slide</i> pada presentasi kalian ! 2. Masukkan <i>file</i> multimedia ke dalam presentasi kalian !

No	Nama Siswa	Aspek Yang Dinilai			Jml Nilai
		Praktek			
		1	2	3	
1					
2					

Aspek yang dinilai meliputi:

Praktek :

Skor maksimal 10/items

$$\text{Jumlah skor} = \frac{30}{3} = 10$$

SOAL ULANGAN KD 1

BAB 1

PENERAPAN 3R PENGOLAHAN SAMPAH RUMAH TANGGA

Reduce (*Mengurangi sampah dengan mengurangi pemakaian barang atau benda yang tidak terlalu kita butuhkan*)

- Kurangi pemakaian kantong plastik. Biasanya sampah rumah tangga yang paling sering di jumpai adalah sampah dari kantong plastik yang dipakai sekali lalu dibuang. Padahal, plastik adalah sampah yang perlu ratusan tahun (200-300 tahun) untuk terurai kembali. Karena itu, pakailah tas kain yang awet dan bisa dipakai berulang-ulang.
- Mengatur dan merencanakan pembelian kebutuhan rumah tangga secara rutin misalnya sekali sebulan atau sekali seminggu.
- Mengutamakan membeli produk berwadah, sehingga bisa diisi ulang.
- Memperbaiki barang-barang yang rusak (jika masih bisa diperbaiki).
- Membeli produk atau barang yang tahan lama.

Reuse (*Memakai dan memanfaatkan kembali barang-barang yang sudah tidak terpakai menjadi sesuatu yang baru*)

- Sampah rumah tangga yang bisa digunakan untuk dimanfaatkan seperti: koran bekas, kardus bekas susu, kaleng susu, wadah sabun lulur, dsb. Barang-barang tersebut dapat dimanfaatkan sebaik mungkin misalnya diolah menjadi tempat untuk menyimpan tusuk gigi atau cotton-but.
- Selain itu barang-barang bekas tersebut dapat dimanfaatkan oleh anak-anak, misalnya memanfaatkan buku tulis lama jika masih ada lembaran yang kosong bisa dipergunakan untuk corat coret, buku-buku cerita lama dikumpulkan untuk perpustakaan mini di rumah untuk mereka dan anak-anak sekitar rumah.
- Menggunakan kembali kantong plastik belanja, untuk belanja berikutnya.

Recycle (*Mendaur ulang kembali barang lama menjadi barang baru*)

- Sampah organik bisa di manfaatkan sebagai pupuk.
- Sampah anorganik bisa di daur ulang menjadi sesuatu yang bisa digunakan kembali contohnya: mendaur ulang kertas yang tidak di gunakan menjadi kertas kembali, botol plastik bisa di sulap menjadi tempat alat tulis, plastik detergen, susu, bisa di jadikan tas cantik, dompet, dll.
- Disetorkan ke bank sampah yang kemudian dikonversikan ke tabungan.

SOAL

1. Buat daftar isi, header footer dan Gutter 2cm

Bola Kristal

Brothers Grimm

Dahulu kala, ada seorang wanita penyihir yang memiliki tiga anak yang saling menyayangi antara satu dengan yang lainnya sebagai saudara, tetapi wanita penyihir tua itu tidak mempercayai anaknya sendiri, dan berpikir bahwa ketiga anaknya ingin mencuri kekuatannya darinya. Penyihir itu lalu mengubah anak sulungnya menjadi burung elang, yang terpaksa tinggal di pegunungan berbatu, dan sering terlihat terbang melayang di langit. Yang kedua, disihir sehingga berubah menjadi seekor ikan paus yang hidup di laut dalam, dan terkadang terlihat di permukaan laut menyemburkan sebuah pancuran air yang besar di udara. Kedua anak ini masing-masing masih bisa berubah bentuk menjadi manusia selama dua jam setiap hari. Anak yang ketiga, karena takut bahwa ibunya yang penyihir ini akan mengubahnya menjadi seekor binatang buas, dengan diam-diam pergi meninggalkan ibunya.

Saat itu, di pusat kerajaan, dia mendengar berita tentang seorang putri Raja yang disihir dan dipenjarakan di istana matahari, sedang menanti datangnya pertolongan. Mereka yang mencoba membebaskan sang Putri, mempertaruhkan nyawa mereka karena tugas untuk menyelamatkan sang Putri, tidaklah mudah. Sudah puluhan orang yang mencoba tetapi gagal, dan sekarang tidak ada orang yang berani untuk menyelamatkan sang Putri lagi.

Si Putra Ketiga menguatkan hatinya untuk mencoba menyelamatkan sang Putri. Dia lalu melakukan perjalanan untuk mencari istana matahari itu dalam waktu yang cukup lama tanpa bisa menemukannya. Suatu ketika, dia tiba tanpa sengaja di sebuah hutan yang besar, dan menjadi tersesat. Tiba-tiba dia melihat di kejauhan, dua raksasa yang melambaikan tangan mereka kepadanya, dan ketika dia datang kepada raksasa tersebut, mereka berkata,

"Kami bertengkar mengenai sebuah topi, siapa di antara kami yang berhak memilikinya, karena kami berdua sama kuatnya, tak ada satupun di antara kami yang lebih kuat dibandingkan yang lain. Manusia kecil lebih pandai dari kami, karena itu, kami menyerahkan keputusan kepada mu."

"Bagaimana kamu bisa bertengkar hanya karena sebuah topi tua?" kata si Putra Ketiga.

"Kamu tidak mengerti keajaiban topi itu! Itu adalah topi yang bisa mengabdikan keinginan kita; barang siapa yang memakainya, dan berharap untuk pergi ke tempat manapun dia mau, dalam sekejap dia akan tiba di tempat tersebut."

"Berikanlah topi itu kepadaku," kata si Putra Ketiga, "Saya akan berdiri di sana, ketika saya memanggil kalian, kalian harus berlomba lari, dan topi ini akan menjadi milik orang yang lebih duluan tiba di sana." Dia lalu memakai topi tersebut lalu berjalan pergi, dan saat berjalan, si Putra Ketiga berpikir tentang sang Putri, melupakan para raksasa dan berjalan terus. Akhirnya dia mendesah dalam hatinya dan bersedih, "Ah, jika saja saya bisa tiba di istana matahari," tiba-tiba si Putra Ketiga sudah berdiri di sebuah gunung yang tinggi tepat di depan pintu gerbang istana matahari.

Dia lalu masuk dan memeriksa semua kamar, saat sampai pada kamar terakhir dia menemukan putri Raja. Tapi betapa terkejutnya dia ketika melihat wajah sang Putri. Wajahnya pucat abu-abu penuh keriput, mata rabun, dan berambut merah."

Apakah kamu adalah putri raja, yang kecantikannya terkenal di seluruh pujian dunia?" tanyanya.

"Ah," jawabnya," ini bukan bentuk saya yang sebenarnya, mata manusia hanya bisa melihat saya dalam keadaan buruk rupa ini, tetapi kamu mungkin bisa melihat bentuk saya yang sebenarnya, lihat melalui cermin ini, karena cermin ini tidak akan salah dan akan menampilkan wajah saya yang sebenarnya."

Dia lalu memberinya cermin yang di pegangnya, dan saat si Putra Ketiga melihat bayangan di dalam cermin, dilihatnya wajah yang paling cantik di seluruh penjuru dunia, dan dia juga melihat butiran air mata yang bergulir di pipi sang Putri.

Lalu si Putra Ketiga bertanya, "Bagaimana kamu dapat dibebaskan ? Aku tidak takut akan mara bahaya.

Sang Putri berkata, "Dia yang mendapatkan bola kristal, dan mengacungkannya dihadapan penyihir, akan menghancurkan kekuatan sihirnya dengan bola kristal itu, dan saya akan kembali ke bentuk sejati saya. "Ah," dia menambahkan, "sudah banyak yang mencoba dan gagal, kamu begitu muda, saya sangat sedih karena kamu harus menghadapi bahaya yang begitu besar."

"Tidak ada yang bisa mencegah saya melakukannya," kata si Putra Ketiga, "coba katakan padaku apa saja yang harus kulakukan."

"Kamu harus tahu semuanya," kata sang Putri," ketika kamu menuruni gunung di mana istana ini berdiri, kamu akan menemukan seekor banteng liar di dekat sebuah mata air, dan kamu harus berkelahi dengan banteng itu, dan jika kamu bisa membunuhnya, seekor burung yang berapi-api akan muncul yang membawa sebuah telur yang membara, dan sebuah bola kristal terletak di dalam telur tersebut. burung itu tidak akan membiarkan telur tersebut terlepas kecuali dipaksa untuk melakukannya, dan saat telur itu jatuh di tanah, semuanya akan menyala dan membakar segala sesuatu yang berada dekat telur tersebut, dan dengan bola kristal semua masalahmu akan terselesaikan."

Pemuda itu lalu pergi ke mata air, di mana seekor banteng liar mendengus dan berteriak marah padanya. Setelah melalui perjuangan yang panjang, si Putra Ketiga berhasil menusukkan pedangnya ke tubuh hewan itu yang akhirnya jatuh mati. Seketika itu juga, seekor burung api muncul dan hendak terbang, tapi kakak si Putra Ketiga yang berubah bentuk menjadi elang, menukik turun, mengejar burung api tersebut sampai ke laut, dan memukul dengan paruhnya sampai sang Burung Api melepaskan telur yang dipegangnya. Telur tersebut tidak jatuh ke laut, tetapi ke sebuah gubuk nelayan yang berdiri di tepi pantai dan gubuk itu langsung terbakar api. Lalu tiba-tiba muncullah gelombang laut setinggi rumah, menerjang gubuk tersebut hingga seluruh api menjadi padam. Ternyata, saudara lain si Putra Ketiga yang menjadi ikan paus, yang telah mendorong dan menciptakan gelombang laut tersebut. Ketika api itu padam, si Putra Ketiga mencari telur itu dan menjadi sangat bahagia saat menemukannya. Kulit telur tersebut menjadi retak dan pecah akibat suhu panas yang tiba-tiba berubah menjadi dingin saat tersiram air, sehingga bola kristal di dalamnya dapat diambil oleh si Putra Ketiga.

Ketika pemuda pergi menghadap ke si Penyihir dan mengacungkan bola kristal itu di hadapannya, si Penyihir berkata, "kekuatan sihir saya telah hancur, dan mulai dari saat ini, kamulah yang menjadi raja di istana matahari. Dengan bola kristal itu juga, kamu telah mengembalikan bentuk saudara-saudara-mu ke bentuk manusia seperti semula."

Si Putra Ketiga pun bergegas menemui sang Putri, dan ketika dia memasuki ruangan, dia mendapati sang Putri berdiri di sana dengan segala kecantikan dan keindahannya, dan tidak lama, mereka pun menikah dan hidup berbahagia selamanya.

SOAL

- 1. Jadikan 2 kolom dan rapikan !!!**

SOAL ULANGAN KD 2

DAFTAR NILAI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL MODUL 1 KELAS X

	NO	NAMA	KB1	KB2	KB3	KB4	KB5	KB6	KB7	KB8	KB9	NILAI RATA-RATA
G	1	WIRAN	70	83	79	73	74	75	77	74	78	
	2	AHMA	73	80	80	75	76	76	81	78	77	
	3	ABU U	80	82	81	73	77	75	75	77	78	
	4	AKHM	76	64	83	74	69	77	80	79	73	
	5	BAYU	74	86	70	67	78	68	73	80	75	
	6	DICKY	73	60	88	77	80	81	82	76	73	
	7	EDI SA	75	89	75	74	82	80	76	74	89	
	8	EKO CI	88	72	78	73	84	84	73	73	84	
	9	FATKH	74	77	74	76	66	85	78	78	78	
	10	HADI F	72	63	71	66	88	90	79	77	73	
	11	IMAN	72	82	88	62	82	72	71	77	78	
	12	IRWAN	76	81	75	86	80	75	66	66	72	
	13	IZZUR	77	77	90	81	74	73	78	85	79	
	14	M FAIZ	78	78	78	80	73	77	74	83	84	
	15	MOCH	79	79	76	77	75	83	80	90	73	
	16	SYAHR	72	81	84	62	82	72	73	75	76	
	17	MITHA	72	88	88	62	82	72	71	77	78	
	18	NADYA	76	81	75	86	80	75	66	66	72	
	19	PANJI	78	74	66	80	73	77	85	64	84	
	20	AGUN	74	77	88	76	66	85	78	78	78	
	21	PEPI	72	63	71	66	88	90	79	77	73	
	22	NAHAI	72	82	88	62	82	72	71	80	78	
	23	NURU	76	81	75	86	80	75	66	66	72	
	24	IRVAN	77	77	90	81	57	73	78	85	79	
	25	NAND	78	78	78	80	73	77	85	83	84	
	26	KIKI	79	75	76	77	75	83	80	90	73	
	27	SEPTI	72	82	88	62	82	72	71	80	78	
	28	DEPO	76	81	75	86	80	75	66	66	72	
	29	FORM	77	77	90	81	57	73	78	85	79	
	30	KEYSA	72	88	85	62	82	72	71	77	78	

NILAI RATA-RATA

NILAI RATA-RATA TERTINGGI

NILAI RATA-RATA TERENDAH

SOAL !

1. ATUR DAN RAPIKAN DATA TERSEBUT !
2. ISIKAN RATA-RATA KELAS DAN RATA-RATA SISWA DARI KB1-KB9 !
3. SELEKSI LULUS/TIDAK LULUS DARI NILAI KB1-KB9 ! DENGAN NILAI MINIMUM 70

4. ISIKAN RATA-RATA SISWA TERTINGGI DAN TERENDAH !

5. BUATLAH GRAFIK BERISIKAN NILAI RATA-RATA KELAS DARI KB1-KB9 !

KET (L/T)