

**LAPORAN INDIVIDU
KEGIATAN**

**PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

Tahun Akademik 2017/2018

15 September 2017 – 15 November 2017



Disusun Oleh:

Agung Dwiyantoro

14520241033

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA DAN INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini telah melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Muhammadiyah 1 Bantul.

Nama : Agung Dwiyantoro
NIM : 14520241033
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik


Telah melaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Muhammadiyah 1 Bantul dari tanggal 15 September 2017 – 15 November 2017. Adapun hasil kegiatan tercakup dalam masalah laporan ini. Laporan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) ini telah disetujui dan disahkan oleh:


Yogyakarta, 15 November 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing


Drs. Djoko Santoso, M.Pd
NIP. 19580422 198403 1 002


Usfatun Khasanah, S.Kom
NBM. 1045929

Mengesahkan,

Kepala Sekolah


Koordinator PLT/Magang III

SMK Muhammadiyah 1 Bantul

SMK Muhammadiyah 1 Bantul




Widada, M.Pd
NIP. 19690212 200012 1 002


Harimawan, S. Pd T
NBM. 907793

DAFTAR ISI

LAPORAN INDIVIDU	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT	11
BAB II	14
PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL PELAKSANAAN	14
A. Persiapan	14
B. Pelaksanaan PLT	18
C. Analisis Hasil Pelaksanaan	22
BAB III	24
PENUTUP	24
A. Kesimpulan	24
B. Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN	27

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya sehingga saya dapat melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Muhammadiyah 1 Bantul sampai dengan penyusunan laporan hasil PLT ini dapat terselesaikan.

Laporan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) ini saya susun guna memenuhi kewajiban setelah melaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) dan sekaligus sebagai salah satu syarat kelulusan studi pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusunan laporan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) ini saya susun berdasarkan apa yang saya dapat dan saya lakukan saat Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) selama kurang lebih 2 bulan, yakni dari tanggal 15 September 2017 sampai dengan tanggal 15 November 2017 di SMK Muhammadiyah 1 Bantul.

Akhir kata, terwujudnya laporan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik dalam pengumpulan data laporan maupun dalam penyusunannya. Maka dari itu, penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya kepada kami untuk menjalankan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Muhammadiyah 1 Bantul.
2. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. , selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan PLT.
3. Dr. Widarto, M.Pd. , selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Moh. Khairudin, M.T, Ph.D, selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Drs. Djoko Santoso, M.Pd. , selaku Dosen Pembimbing PLT Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah mengarahkan kami selama proses kegiatan PLT di sekolah.
6. Bapak Widada, M.Pd., selaku Kepala SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang telah memberikan kami izin untuk melaksanakan kegiatan PLT.
7. Bapak Harimawan, S.Pd., selaku Koordinator PLT SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan.

8. Rohmat Husaini, M.Kom, selaku Kepala Jurusan RPL SMK Muhammadiyah 1 Bantul.
9. Usfatun Khasanah, S.Kom. selaku Guru Pembimbing di SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang telah memberikan bimbingan pada saat pelaksanaan kegiatan PLT sampai terselesaikannya laporan ini.
10. Seluruh guru dan karyawan SMK Muhammadiyah 1 Bantul.
11. Seluruh Siswa-Siswi SMK Muhammadiyah 1 Bantul khususnya kelas X RPL 1 dan X RPL 2 yang telah membantu dalam pelaksanaan PLT.
12. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu penyusunan laporan ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Saya menyadari bahwa penyusunan dan penulisan laporan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik maupun saran sangat saya harapkan guna menyempurnakan laporan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) selanjutnya. Saya sebagai penyusun mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila di dalam penulisan laporan ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan.

Yogyakarta, 15 November 2017

Penulis

ABSTRAK

PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING

DI SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Oleh:

Agung Dwiyantoro

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh mahasiswa. Kompetensi yang diupayakan untuk dapat dikuasai mahasiswa yaitu sosial, pedagogik, professional, dan kepribadian. Kegiatan PLT diharapkan mampu memberikan pengalaman mengajar bagi mahasiswa serta memberi peningkatan terhadap aspek lain seperti peningkatan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.

Secara umum pelaksanaan PLT meliputi empat tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan penyusunan laporan. Tahap persiapan yaitu kegiatan observasi kondisi sekolah yang dilakukan sebelum pelaksanaan PLT berlangsung. Tahapan pelaksanaan PLT diawali dengan pembekalan, penerjunan, dan praktik mengajar. Pelaksanaan kegiatan PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bantul dimulai dari tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017 yang diisi dengan kegiatan observasi kelas, konsultasi dengan guru pembimbing lapangan, pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pembuatan materi ajar dan jobsheet praktikum, praktik mengajar dan evaluasi. Dalam praktik mengajar kelas yang diampu yaitu kelas X RPL 1 dengan alokasi tatap muka kegiatan praktikum yaitu 9 jam pelajaran sedangkan alokasi tatap muka teori yaitu 2 jam pelajaran. Mata pelajaran yang diampu yaitu Praktik Desain Grafis dan Praktik Jaringan Dasar. Kegiatan evaluasi meliputi pemberian soal praktikum, pemberian post test, dan pembuatan tugas untuk siswa. Kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan target yang telah direncanakan dan dapat diselesaikan dengan baik.

Praktik Lapangan Terbimbing menjadi sarana untuk melatih mahasiswa sebelum terjun ke lapangan kerja yang sesungguhnya. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam mengatur dan mengelola kelas sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

Kata Kunci : PLT UNY 2017, SMK Muhammadiyah 1 Bantul, RPL

BAB I PENDAHULUAN

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan salah satu perguruan tinggi yang mencetak tenaga kependidikan. Oleh karena itu, UNY harus mampu meningkatkan kualitas lulusannya agar dapat bersaing dalam dunia kependidikan baik dalam lingkup nasional maupun internasional. Sesuai dengan visi dan misi UNY, bahwa produktivitas tenaga kependidikan, khususnya calon guru, baik dalam segi kualitas, maupun kuantitas tetap menjadi perhatian utama universitas. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya beberapa usaha pembaruan, peningkatan dalam bidang keguruan seperti: Pembelajaran Mikro dan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di sekolah, yang diarahkan untuk mendukung terwujudnya tenaga kependidikan yang profesional.

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Mata kuliah ini merupakan media bagi mahasiswa melatih kemampuan mengajarnya secara langsung di sekolah. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa melaksanakan tugas-tugas kependidikan. Tenaga pendidikan dalam hal ini, guru yang meliputi kegiatan praktik mengajar atau kegiatan kependidikan lainnya. Hal tersebut dilaksanakan dalam rangka memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa agar dapat mempersiapkan diri sebaik-baiknya sebelum terjun ke dunia kependidikan sepenuhnya.

Oleh sebab itu melalui kegiatan PLT diharapkan dapat meningkatkan kualitas sebagai seorang calon pendidik. Mahasiswa diharapkan dapat memberikan bantuan pemikiran tenaga dan ilmu pengetahuan dalam merencanakan dan melaksanakan program pengembangan sekolah dengan seluruh komponen masyarakat.

A. Analisis Situasi

Analisis situasi dilakukan sebelum mahasiswa melakukan program PLT yang diwujudkan dalam bentuk observasi dengan tujuan untuk mengetahui dan mengenal baik keadaan sekolah yang akan dijadikan sebagai lokasi kegiatan PLT. Metode yang digunakan dalam observasi adalah melakukan pengamatan langsung terhadap situasi dan kondisi sekolah dan juga melakukan wawancara dengan pihak sekolah di SMK Muhammadiyah 1 Bantul, sehingga diperoleh data sebagai berikut:

1. Letak Geografis SMK Muhammadiyah 1 Bantul

SMK Muhammadiyah 1 Bantul terdiri dari empat unit dan satu unit untuk usaha. Unit 1 untuk kegiatan pembelajaran normatif, adaptif, teori produktif

dan kegiatan pembelajaran kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Unit 2 untuk pembelajaran praktik produktif Teknik Kendaraan Ringan (TKR) dan Teknik Sepeda Motor (TSM). Unit 3 untuk pembelajaran praktik produktif Teknik Permesinan (TP) dan untuk usaha dalam bidang jasa perbaikan kendaraan ringan dan las. Unit 4 untuk pembelajaran praktik produktif Teknik Audio Video (TAV).

a. SMK Muhammadiyah 1 Bantul Unit 1

Unit 1 sebagai pusat SMK Muhammadiyah 1 Bantul beralamat di Jl. Parangtritis KM. 12 Manding, Tlirenggo, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Secara geografis:

Arah	Berbatasan dengan
Selatan	Rumah Warga
Utara	Rumah Warga
Barat	Persawahan
Timur	Rumah Warga

Beberapa fasilitas yang dimiliki SMK Muhammadiyah 1 Bantul Unit 1 beserta penjelasan kondisinya, antara lain:

1) Ruang Teori

Ruang teori yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran normatif adaptif dan teori produktif sebanyak 26 ruang. Kondisi semua ruangan termasuk baik. Sudah terdapat LCD proyektor pada setiap ruang teori sehingga memudahkan kegiatan pembelajaran.

2) Ruang Guru

Terdapat 1 ruang guru untuk guru-guru mata pelajaran umum. Ruang ini cukup memadai, terdapat AC, ruangan cukup luas, serta terdapat meja dan kursi yang memadai.

3) Ruang Kepala Sekolah

Terdapat 1 ruang khusus yang dijadikan sebagai ruang kepala sekolah dan wakil kepala sekolah dan kondisi ruangan tersebut cukup baik.

4) Ruang K3 Kompetensi Keahlian RPL

Ruang ini digunakan sebagai ruang guru kompetensi keahlian RPL dan teknisi laboratorium komputer. Ruang ini sangat nyaman dan memadai, terdapat komputer untuk teknisi, server, dan dua printer.

5) Ruang IPM

Ruang IPM terbilang kecil untuk menampung banyak barang-barang dan alat-alat untuk kebutuhan kegiatan IPM.

6) Kantor Tata Usaha (TU)

Terdapat 1 ruang tata usaha dengan kondisi ruangan baik dan tertata rapi.

7) Perpustakaan

Ruang perpustakaan terletak di lantai 2 di sebelah kiri tangga. Kondisi perpustakaan sudah cukup baik walaupun masih terbilang kecil yaitu sekitar 72m². Fasilitas-fasilitas di perpustakaan SMK Muhammadiyah 1 bantul sangat mendukung, diantaranya terdapat 5 Kipas angin, 5 set komputer, rak buku dan buku-buku yang cukup lengkap. Di perpustakaan juga terdapat LCD proyektor dan kadang digunakan untuk kegiatan pembelajaran oleh guru.

8) Laboratorium kimia dan fisika

Laboratorium kimia dan fisika menjadi satu ruangan, terletak di lantai 2, tepatnya di atas ruang dapur sekolah.

9) Laboratorium Komputer

Terdapat 2 ruang laboratorium. Ruang laboratorium digunakan untuk kegiatan pembelajaran produktif RPL kelas X, XI, dan XII serta digunakan untuk kegiatan pembelajaran simulasi digital (TIK). Masing-masing laboratorium terdapat 40 komputer siswa dan 1 komputer guru, 2 AC, LCD proyektor serta speaker aktif untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Laboratorium RPL merupakan binaan intel, seluruh set komputer pada laboratorium 2 menggunakan Intel NUC dengan spesifikasi Intel Core i3 dan RAM 4 Gigabyte. Sudah cukup memadai untuk kegiatan pembelajaran kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

10) Tempat Parkir

Terdapat 3 tempat parkir yaitu tempat parkir untuk siswa, tempat parkir guru, dan tempat parkir tamu. Untuk tempat parkir siswa yang dibagi lagi untuk putri, kelas 1, kelas 2, dan kelas 3. Untuk tempat parkir siswa, kendaraan harus dihadapkan ke Utara / Barat sesuai jalan keluar tempat parkir.

11) Masjid

Terdapat sebuah masjid dengan nama Al-Manar yang digunakan sebagai tempat utama untuk sholat, masjid Al-Manar terdapat 2 lantai. 2 Tempat wudlu, dan 2 kamar mandi.

12) Aula

Ruang aula juga digunakan untuk jamaah sholat, dan untuk absen menggunakan sidik jari.

13) Gedung Pertemuan

Gedung pertemuan terletak di lantai 2 di atas tempat parkir guru dan karyawan. Ruang pertemuan digunakan untuk berbagai macam acara seperti rapat atau pertemuan secara umum.

14) Lapangan Olahraga

Lapangan olah raga berukuran lapangan basket, digunakan untuk futsal basket dan upacara, serta ekstra tapak suci dan hisbul waton.

15) Studio Musik

Terdapat studio musik dengan fasilitas minimal dan jarang dipakai.

16) Ruang BP/BK

Ruang BP/BK terletak di bagian tengah gedung SMK Muhammadiyah 1 Bantul Unit 1 secara keseluruhan. Ruang ini dalam kondisi baik. Bimbingan konseling SMK Muhammadiyah 1 Bantul mempunyai tujuh macam layanan bimbingan dan konseling, yaitu:

- a) Layanan Orientasi
- b) Layanan Informasi
- c) Layanan Penempatan dan Penyaluran
- d) Layanan Pembelajaran
- e) Layanan Bimbingan Kelompok
- f) Layanan Konseling Kelompok

17) Dapur

Terdapat sebuah dapur yang digunakan untuk melayani kebutuhan konsumsi guru dan karyawan di SMK Muhammadiyah 1 Bantul.

18) Toilet

Toilet guru disediakan 3 tempat dan beberapa toilet siswa yang cukup memadai jumlahnya. Kebersihan toilet guru dan siswa selalu terjaga karena terdapat petugas kebersihan.

19) Ruang UKS

Terletak di sebelah selatan masjid tepatnya dibawah sebelah tangga naik lantai 2. Kondisi ruang UKS cukup baik serta fasilitas yang ada di UKS sudah lengkap berupa kasur dengan tirai tertutup dan obat-obatan.

20) Koperasi Siswa

Baru berusia 2 tahun, awalnya unit percetakan berkembang menjadi koperasi akan tetapi masih memiliki kekurangan yaitu belum adanya struktur organisasi. Penanggung jawab adalah Bapak Wahid, Ibu Rini Rahayu dan Ibu Budiman. Tidak memiliki simpanan wajib dan simpanan pokok. Beranggotakan guru dan karyawan. Dikelola mandiri terpisah dari sekolah.

b. SMK Muhammadiyah 1 Bantul Unit 2

Digunakan sebagai tempat berlangsungnya kegiatan praktik produktif program keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR) dan Teknik Sepeda Motor (TSM). Unit 2 beralamat di Dusun Manding, Tlirenggo, Bantul, tepatnya di sebelah utara unit 1. Secara geografis :

Arah	Berbatasan dengan
Selatan	Persawahan
Utara	Rumah Warga
Barat	Persawahan
Timur	Rumah Warga

c. SMK Muhammadiyah 1 Bantul Unit 3

Digunakan sebagai unit berlangsungnya kegiatan praktikum kompetensi keahlian Teknik Permesinan. Unit 3 beralamat di Dusun Nyangkringan Bantul, tepatnya dikomplek sebelah timur pasar bantul. Secara geografis :

Arah	Berbatasan dengan
------	-------------------

Selatan	Rumah Warga
Utara	Rumah Warga
Barat	Rumah Warga
Timur	Rumah Warga

Beberapa fasilitas yang dimiliki Unit 3 di SMK Muhammadiyah 1 Bantul yaitu ada 3 ruang teori, ruang praktek bubut, ruang praktek CNC, ruang las, ruang cad, ruang guru, dan gudang bahan praktek.

d. SMK Muhammadiyah 1 Bantul Unit 4

Digunakan sebagai unit berlangsungnya kegiatan praktikum kompetensi keahlian Teknik Audio Video, Unit 4 beralamat di Jalan Sultan Agung. Unit 4 juga sebagai service center evercoss.

Arah	Berbatasan dengan
Selatan	Rumah Warga
Utara	Rumah Warga
Barat	Rumah Warga
Timur	Rumah Warga

2. Sejarah Berdirinya SMK Muhammadiyah 1 Bantul

SMK Muhammadiyah 1 Bantul merupakan sebuah Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di kawasan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini beralamat lengkap di Jl. Parangtritis Km. 12, Manding, Tlirenggo, Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. SMK Muhammadiyah 1 Bantul pada awal berdirinya bernama STM Muhammadiyah Bantul. STM Muhammadiyah Bantul didirikan atas prakarsa Bapak Mursidi yang kemudian membentuk panitia Pendirian STM Muhammadiyah Bantul. Pada bulan Nopember 1969 Panitia menghadap Pimpinan Muhammadiyah Daerah, dilanjutkan kepada Ketua Majelis Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan

Daerah Kabupaten Bantul untuk mendapatkan persetujuan pendirian STM Muhammadiyah Bantul, sehingga pada tanggal: 01 JANUARI 1970 berhasil mendapatkan piagam pendirian nomor: E-45/MPPM/SK/1970 dari Majelis Pendidikan Pengajaran dan Kebudayaan. Pada perkembangannya STM Muhammadiyah Bantul kemudian menyesuaikan dengan regulasi pemerintah dan mengubah nama menjadi SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang awalnya hanya memiliki 2 jurusan yaitu Mesin Kontruksi, Bangunan Gedung, hingga saat ini mempunyai 5 Program Keahlian yaitu :

1. Teknik Pemesinan
2. Teknik Kendaraan Ringan
3. Teknik Audio Video
4. Rekayasa Perangkat Lunak
5. Teknik Sepeda Motor

3. VISI dan MISI SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Visi:

”Membentuk tamatan yang berakhlak mulia, mandiri, dan berdaya saing.”

Misi:

- a. Menerapkan kedisiplinan dan kejujuran yang di kandasi ketaqwaan kepada Allah SWT.
- b. Menyelenggarakan pendidikan dan latihan dengan mengedepankan keunggulan, keterampilan, kemandirian, berjiwa usaha serta memiliki sikap profesional yang berorientasi ke masa depan.
- c. Melaksanakan penjaminan manajemen mutu yang mengacu pada ISO 9001:2008, untuk membekali siswa dengan kemampuan yang dapat bersaing untuk mengantarkan pada dunia kerja.

Slogan:

SMK Muhammadiyah 1 Bantul mempunyai Slogan ”5R” yaitu:

- a. Ringkas
- b. Resik
- c. Rapi
- d. Rajin
- e. Rawat

Motto:

Sekolah bertekad memenuhi persyaratan *stakeholders*:

Menjadikan Allah SWT sebagai sumber kekuatan,

Usaha membangun kerjasama dan saling menghargai,

Selalu ramah dan ikhlas dalam melayani,

Arif dalam berpikir, bertindak, dan bersikap,

Bersemangat dalam mencapai tujuan,

Amanah yang berorientasi solusi dan prestasi.

4. Potensi Siswa

SMK Muhammadiyah 1 Bantul tahun ajaran 2016/2017 memiliki jumlah pelajar laki-laki lebih banyak dari pada jumlah pelajar perempuan. Pelajar laki-laki sebanyak 1091 sedangkan pelajar perempuan sebanyak 39 saja. Sebagian besar siswa berasal dari daerah Bantul, selebihnya dari kota Yogyakarta, Gunung Kidul, Kulon Progo dan luar DIY. Adanya perbedaan latar belakang tempat asal siswa menyebabkan perlunya pendekatan yang tepat untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah. Siswa SMK Muhammadiyah 1 Bantul 100% beragama Islam, sehingga kegiatan keislaman banyak diadakan di sekolah, bahkan nuansa islami sangat terasa di lingkungan SMK.

5. Potensi Guru dan Karyawan

a. Jumlah Guru

- 1) Guru pengajar normatif, adaptif dan produktif : 88
- 2) Guru BP/BK : 8
- 3) Staf dan Karyawan : 29

b. Latar Belakang Pendidikan Guru

- 1) Magister (S2) : 1
- 2) Strata (S1) : 81
- 3) Sarjana Muda : 2
- 4) Diploma (D3) : 4

c. Fasilitas KBM dan Media Pembelajaran

- 1) Ruang teori : 29 ruang,
- 2) Ruang gambar : - ruang
- 3) Ruang bengkel
 - a) Bengkel Teknik Pemesinan : 4 ruang
 - b) Bengkel TKR : 3 ruang

- c) Bengkel TAV : 3 ruang
- d) Bengkel RPL : 2 ruang
- 4) Laboratorium komputer
- 5) Lapangan olahraga
- 6) OHP
- 7) LCD Proyektor

Ruang perpustakaan

6. Bidang Akademis

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran normatif, adaptif dan teori produktif Kompetensi Keahlian RPL berlangsung di Unit 1. Sedangkan kegiatan pembelajaran produktif selain kompetensi keahlian RPL berlangsung di bengkel praktik masing-masing kompetensi keahlian. Bidang keahlian/ Kompetensi keahlian yang dimiliki SMK Muhammadiyah 1 Bantul, antara lain:

- a) Bidang Keahlian Teknik Pemesinan (Akreditasi A)
- b) Bidang Keahlian Teknik Kendaraan Ringan (Akreditasi A)
- c) Bidang Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (Akreditasi A)
- d) Bidang Keahlian Teknik Audio Video (Akreditasi A)
- e) Bidang Keahlian Teknik Sepeda Motor

7. Bimbingan Belajar

SMK Muhammadiyah 1 Bantul memiliki bimbingan belajar yang dilaksanakan pada kelas 3 untuk persiapan menghadapi ujian akhir. Waktu pembelajaran adalah pada sore hari dimana aktifitas sekolah sudah selesai dan dilaksanakan setiap harinya. Bimbingan belajar dilaksanakan di sekolah tepatnya di ruang kelas.

Bimbingan belajar SMK Muhammadiyah 1 Bantul berupa pembelajaran materi materi yang akan diujikan pada ujian akhir nasional (UAS) dan dilaksanakan juga ujian uji coba untuk mengukur kemampuan siswa. Hasil ujian uji coba akan mendapatkan data kemampuan siswa dan untuk siswa yang mempunyai kemampuan yang kurang akan mendapat perlakuan khusus agar dapat menyesuaikan dengan siswa siswa yang lainnya.

8. Ekstrakurikuler SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Ekstrakurikuler yang terdapat di SMK Muhammadiyah 1 Bantul, antara lain: Bola Voli, Sepak Bola, Tenis Meja, Bulu Tangkis, Pencak Silat, Band, Setir Mobil (khusus bagi prodi Otomotif). Peserta ekstrakurikuler merupakan kelas 1 dan 2, karena kelas 3 lebih fokus dalam mempersiapkan UAN dan uji kompetensi. Kegiatan ekstrakurikuler SMK Muhammadiyah 1 Bantul sering

mengikuti lomba antar pelajar di Yogyakarta dan pernah meraih juara 2 dan 3 pada lomba yang diselenggarakan di UNY untuk cabang Bola Voli.

9. Organisasi dan Fasilitas OSIS

SMK Muhammadiyah 1 Bantul memiliki organisasi kesiswaan yang biasa disebut dengan IPM (Ikatan Pemuda Muhammadiyah) atau setara dengan OSIS. Memiliki ruangan tersendiri, namun tidak cukup besar sehingga apabila ingin mengadakan rapat tertentu dengan jumlah peserta yang banyak, biasanya menggunakan ruangan serbaguna dan masjid. Anggota IPM merupakan kelas 1 dan 2. Sering mengikuti berbagai lomba dan tahun 2010 menjadi tuan rumah lomba antar pelajar sekolah menengah se kabupaten Bantul.

10. Kegiatan Kesiswaan

- a) Hisbul Wathon (HW) : Aktif dan wajib untuk kelas X
- b) Tapak Suci : Aktif dan wajib untuk kelas X
- c) Ekstrakurikuler Jaringan : Aktif dan wajib untuk kelas X
- d) Ekstrakurikuler Games : Aktif dan wajib untuk kelas XI
- e) Tim IT : Aktif dan tidak wajib untuk kelas XI
- f) Olah Raga
 - a. Sepakbola : Aktif
 - b. Bola basket : Aktif
 - c. Bola voli : Aktif
 - d. Bulutangkis : Aktif
 - e. Tenis Meja : Aktif
- g) Ismuba
 - a. Khotbah : Tidak Aktif
 - b. Qiro'ah : Tidak Aktif
 - c. Iqro' : Aktif
 - d. Tartil : Tidak Aktif
- h) Keputrian : Aktif
- i) Seni Musik : Aktif
- j) Paduan Suara : Aktif
- k) Mading : Aktif
- l) Pleton Inti : Aktif

11. Prestasi Siswa SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Tabel 1. Daftar Prestasi Siswa SMK Muhammadiyah 1 Bantul

No.	Jenis	Juara/Prestasi	Tahun	Tingkat
-----	-------	----------------	-------	---------

1.	Lomba Kompetensi Siswa	Juara I	2007	Kabupaten
2.	Lomba Pembuatan Jingle	Finalis Terbaik	2008	Provinsi
3.	Lomba Pembuatan Jingle	Juara I	2008	Provinsi
4.	Lomba Tenis Meja	Juara I	2008	Provinsi
5.	Lomba Kompetensi Siswa	Juara I	2008	Nasional
6.	Lomba Adzan	Juara II	2009	Kabupaten
7.	Lomba Cipta Lagu	Juara Harapan I	2010	Provinsi
8.	Lomba Sepak Takraw POR Pelajar	Juara II	2010	Kabupaten
9.	Lomba Pencak Silat Kelas E 51-54 Kg Putri	Juara III	2010	Kabupaten
10.	Lomba Design Grafis	Juara III	2010	Kabupaten
11.	Lomba Religi Akustik 1 Abad Muhammadiyah	Juara III	2010	PDM
12.	Lomba Gerak Jalan 1 Abad Muhammadiyah	Juara II	2010	PDM
13.	Lomba Sepak Bola POR Pelajar	Juara II	2010	Kabupaten
14.	Lomba Gerak Jalan 1 Abad Muh.	Juara I	2010	PDM
15.	Lomba Bola Voli POR Pelajar	Juara II	2010	Kabupaten
16.	Lomba Gulat	Juara I	2010	Kabupaten
17.	Lomba Pencak Silat	Juara II	2010	DIY-Jateng
18.	Lomba Pencak Silat	Juara I	2010	DIY-Jateng
19.	Lomba Baris-Berbaris Pleton Inti	Juara I	2010	Kabupaten
20.	Lomba Voli POR Pelajar	Juara II	2014	Kabupaten

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT

Perumusan program yang disusun dalam kegiatan PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bantul berdasarkan atas hasil observasi yang dilakukan pada tahap awal. Beberapa program yang kemudian direncanakan sesuai dengan kebutuhan siswa khususnya dan sekolah pada umumnya. Perencanaan program disusun berdasar hasil observasi yang diperoleh disertai dengan *time schedule* yang diupayakan memenuhi dan mampu mengakomodasi berbagai kegiatan terhadap waktu pelaksanaan yang hanya selama 2 bulan. Program kegiatan yang dirancang tentunya sesuai dengan tujuan dari kegiatan PLT.

Kegiatan PLT dimulai sejak tanggal 15 September 2017 sampai 15 November 2017 yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang diawali dengan pelaksanaan kegiatan observasi untuk persiapan PLT pada bulan Februari

dan Maret 2016. Secara garis besar, tahap-tahap kegiatan PLT adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan di Kampus

Pengajaran Mikro/PLT I (Micro Teaching) dilaksanakan pada semester VI di Fakultas Teknik UNY. Kegiatan ini merupakan latihan pengajaran yang dibatasi dalam skala kecil yaitu dalam waktu mengajar maupun jumlah siswa yang mengikuti. Dalam kegiatan PLT semua ikut terlibat baik mahasiswa yang berperan sebagai murid maupun dosen pembimbing. Pengajaran mikro merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa sebelum mengambil mata kuliah PLT.

Kemudian dilakukan adanya Real Teaching yaitu praktik nyata mengajar siswa secara langsung namun masih dalam skala kecil.

2. Observasi di Sekolah

Observasi dilakukan sebelum praktikan praktik mengajar, yakni pada bulan Februari 2016. Pada kesempatan observasi ini praktikan diberi waktu untuk mengamati hal-hal berkenaan dengan proses belajar mengajar di kelas. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat memberi informasi tidak hanya mengenai kegiatan proses belajar mengajar tetapi juga mengenai sarana dan prasarana yang tersedia dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran di tempat praktikan melaksanakan PLT.

Kegiatan ini meliputi pengamatan langsung dan wawancara dengan guru pembimbing dan siswa. Hal ini mencakup antara lain:

a. Observasi lingkungan sekolah

Dalam pelaksanaan observasi praktikan mengamati beberapa aspek yaitu:

- 1) Kondisi fisik sekolah
- 2) Potensi siswa, guru, dan karyawan
- 3) Fasilitas KBM, media pembelajaran, perpustakaan, laboratorium
- 4) Kegiatan ekstrakurikuler dan organisasi siswa
- 5) Bimbingan Konseling
- 6) UKS
- 7) Administrasi
- 8) Koperasi, tempat ibadah, dan kesehatan lingkungan.

b. Observasi perangkat pembelajaran

Praktikan mengamati bahan ajar serta kelengkapan administrasi yang dipersiapkan guru pembimbing sebelum KBM berlangsung agar praktikan lebih mengenal perangkat pembelajaran.

c. Observasi proses pembelajaran

Tahap ini meliputi kegiatan observasi proses kegiatan belajar mengajar langsung di kelas. Hal-hal yang diamati dalam proses belajar mengajar adalah : membuka pelajaran, penyajian materi, metode pembelajaran, penggunaan bahasa, penggunaan waktu, gerak, tehnik bertanya, tehnik penguasaan kelas, penggunaan media, bentuk dan cara penilaian dan menutup pelajaran.

d. Observasi perilaku siswa

Praktikan mengamati perilaku siswa ketika mengikuti proses kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Persiapan Praktik Pembelajaran

Persiapan ini merupakan praktek pengajaran terbimbing. Mahasiswa mendapatkan arahan dari guru pembimbing disekolah untuk menyiapkan perangkat pembelajaran yang harus diselesaikan seorang guru. Perangkat pembelajaran diantaranya adalah RPP dan jobsheet.

4. Praktik Mengajar

Mahasiswa melaksanakan praktik mengajar sesuai dengan program studi masing-masing, Rekayasa Perangkat Lunak pada khususnya, yang mulai tanggal 15 September sampai 15 November 2017. Praktek mengajar merupakan inti pelaksanaan PLT, mahasiswa dilatih menggunakan seluruh kemampuan dan keterampilan yang dimiliki.

5. Penyusunan Laporan

Kegiatan penyusunan laporan merupakan tugas akhir dari kegiatan PLT yang berfungsi sebagai laporan pertanggungjawaban mahasiswa yang telah melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing.

6. Penarikan PLT

Kegiatan penarikan PLT dilakukan tanggal 15 November 2017 sekaligus menandai berakhirnya kegiatan PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Penarikan PLT dilakukan di sekolah di ruang pertemuan SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang didampingi oleh Dosen Pembimbing Lapangan dan Koordinator PLT Sekolah.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL PELAKSANAAN

A. Persiapan

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan untuk mengamati pembelajaran sebelum pelaksanaan PLT. Kegiatan Observasi ini bersifat wajib untuk semua praktikan. Observasi tersebut dimaksudkan agar mahasiswa dapat merancang program PLT sesuai dengan situasi dan kondisi di lapangan serta mengetahui kondisi siswa di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Observasi dibagi menjadi dua macam, yaitu:

a. Observasi Lembaga / Lingkungan Sekolah

Tujuan observasi adalah untuk mengetahui kondisi sekolah secara mendalam agar mahasiswa dapat menyesuaikan diri pada pelaksanaan PLT di sekolah. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam observasi itu adalah lingkungan fisik sekolah, sarana prasarana sekolah, dan kegiatan belajar mengajar secara umum. Observasi lingkungan sekolah dilaksanakan pada bulan Februari 2016.

b. Pembelajaran di dalam Kelas

Observasi ini bertujuan agar mahasiswa dapat secara langsung melihat dan mengamati proses belajar di kelas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan tersebut, mahasiswa mendapat masukan tentang cara guru mengajar dan metode yang akan digunakan. Selain itu, sikap siswa dalam menerima pelajaran juga dapat memberi gambaran bagaimana metode yang tepat untuk diaplikasikan pada saat praktik mengajar. Observasi pembelajaran di kelas dilaksanakan di kelas X RPL 1 pada Februari 2016 di Laboratorium Komputer 1. Adapun hasil observasi belajar adalah sebagai berikut:

1) Perangkat Pembelajaran

a) Satuan Pembelajaran

Guru SMK Muhammadiyah 1 Bantul menggunakan Kurikulum 2013 pada saat penulis melakukan observasi di kelas XI.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Guru RPL di SMK Muhammadiyah 1 Bantul membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada silabus sebagai persiapan dan panduan dalam mengajar di kelas.

2) Proses Pembelajaran

a) Membuka Palajaran membuka pelajaran dengan cara memberi salam, berdoa lalu diisi dengan tadarus bersama. Setelah itu guru juga memberi motivasi kepada siswa tentang keagamaan dan karekter yang baik. Sebelum menuju inti pembelajaran, terlebih dahulu guru mengaitkani hubungan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari. Waktu yang dibutuhkan dari berdoa, tadarus hingga apersepsi sekitar 30 menit.

b) Penyajian Materi

Materi yang disajikan sesuai dengan RPP yang ada dan disampaikan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Materi disampaikan secara singkat dan jelas, tetapi tidak terpaku pada materi di dalam buku. Pada saat pembelajaran praktik, setelah guru sedikit memberi penjelasan kemudian siswa diberikan jobsheet untuk dikerjakan dan selama kegiatan tersebut guru dapat memantau pekerjaan siswa dengan menggunakan software NetSupport School.

c) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, diskusi, latihan dan demonstrasi. Guru juga sangat komunikatif sehingga siswa senang mengikuti pelajaran. Kompetensi keahlian RPL di SMK Muhammadiyah juga menerapkan *team teaching*. Kedua guru berkolaborasi memberikan bimbingan pada siswa. Satu menerangkan materi di depan, sedang yang satunya memantau pekerjaan siswa. Apabila ada siswa yang merasa kesulitan, siswa dapat bertanya pada guru yang bertugas memantau.

d) Penggunaan Bahasa

Guru RPL SMK Muhammadiyah 1 Bantul menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dan sesekali diselingi dengan menggunakan bahasa Jawa, bahasa Arab dan bahasa Inggris.

e) Penggunaan Waktu

Guru menggunakan setiap pertemuan untuk menyelesaikan satu kompetensi dasar, tetapi jika tidak selesai dapat dilanjutkan pada pertemuan berikutnya dan siswa dapat diberi pekerjaan rumah. Guru mampu mengaplikasikan alokasi waktu dengan tepat.

f) Gerak

Guru menjelaskan tidak hanya berdiri dalam satu tempat tapi juga berkeliling. Jika ada pertanyaan, guru juga mendekati siswa untuk menjawab pertanyaan. Guru juga yang bertugas memantau kinerja siswa, berkeliling memantau siswa satu per satu. Mereka juga kadang bertukar posisi antar pemantau dan pemerhati yang ada di depan.

g) Cara Memotivasi Siswa

Guru memberikan motivasi dengan nasihat yang bisa membangun semangat belajar siswa. Selain itu, guru juga memberi pujian atau tepuk tangan kepada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dari guru.

h) Teknik Bertanya

Berikut merupakan teknik bertanya yang digunakan guru untuk membangkitkan semangat belajar siswa, Guru memberikan satu pertanyaan lalu menunjuk salah satu siswa, apabila siswa yang ditunjuk tidak bisa menjawab maka pertanyaan tersebut akan dilontarkan ke siswa yang lain.

i) Teknik Penguasaan Kelas

Teknik penguasaan kelas baik, saat mengajar guru tidak hanya duduk dikursi, tapi berkeliling memantau siswa. Guru juga memberikan teguran bagi siswa yang tidak menaati aturan, dengan memanggil nama siswa sehingga akan kembali fokus dan mencatat di buku pelanggaran siswa jika ada yang melanggar tata tertib saat praktikum.

j) Penggunaan Media

Fasilitas kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan di SMK Muhammadiyah 1 Bantul sudah lengkap. Oleh karena itu, di keberadaan media di ruang kelas tempat mahasiswa melakukan observasi pun telah lengkap. Media tersebut adalah *white board*, spidol, penghapus, dan LCD.

k) Bentuk dan Cara Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara lisan dengan menanyakan beberapa hal kepada siswa secara spontan. Evaluasi ini lebih untuk memantau ketercapaian kemampuan siswa, bukan untuk mengambil nilai untuk laporan akademik. Guru juga memberikan latihan soal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Selain itu, guru juga memberikan tes teori atau tes praktik.

1) Menutup Pelajaran

Setelah proses pembelajaran berakhir, maka guru mengakhiri pelajaran dengan menarik kesimpulan dan garis besar hasil belajar. Setelah itu, post test digunakan untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Guru pun tidak lupa untuk memberikan tugas pertemuan selanjutnya. Kegiatan belajar mengajar diakhiri dengan berdoa bersama dan salam.

3) Perilaku Siswa

a) Perilaku Siswa di Dalam Kelas

Selama pembelajaran berlangsung, siswa antusias dengan penjelasan guru. Setelah guru selesai mendemokan, siswa juga langsung mempraktikkan apa yang diajarkan oleh guru. Secara keseluruhan, perilaku siswa masih bisa dikondisikan.

b) Perilaku Siswa di Luar Kelas

Saat siswa keluar kelas, proses keluar berlangsung ramai. Saat siswa istirahat sholat dzuhur, proses wudhu dan persiapan sholat berlangsung tertib walaupun ada beberapa yang telat mengikuti sholat jamaah khususnya perempuan. Sedangkan saat pembelajaran akan berlangsung kembali, banyak siswa yang terlambat memasuki halaman sekolah sehingga siswa terkunci di luar pintu gerbang dan harus melalui proses pembinaan dari BK sebelum diperbolehkan masuk sekolah dan mengikuti pelajaran kembali.

2. Pembelajaran Mikro

Bimbingan mikro untuk jurusan Pendidikan Teknik Informatika dilaksanakan di kampus FT UNY. Bimbingan mikro merupakan wadah bagi mahasiswa PLT untuk berlatih mengajar sebagai guru dengan siswanya adalah teman sekelas. Biasanya dalam pembelajaran mikro setiap kelas dibagi menjadi empat kelompok kecil. Disini mahasiswa diajarkan bagaimana cara menerangkan, membuat media ajar, memotivasi, membuat apersepsi, mengelola kelas dan penguatan kepada siswa.

3. Persiapan Mengajar

Persiapan mengajar sangat diperlukan sebelum dan sesudah mengajar. Melalui persiapan yang matang, mahasiswa PLT diharapkan dapat

memenuhi target yang ingin dicapai. Persiapan yang dilakukan untuk mengajar antara lain:

a. Konsultasi dengan Guru Pembimbing

Konsultasi dengan guru pembimbing dilakukan sebelum dan setelah mengajar. Sebelum mengajar guru memberikan materi yang harus disampaikan pada waktu mengajar. Bimbingan setelah mengajar dimaksudkan untuk mengevaluasi cara mengajar mahasiswa PLT.

b. Penguasaan Materi

Pada bagian ini, materi yang akan disampaikan pada siswa harus sesuai dengan kurikulum 2013 yang digunakan. Mahasiswa harus menguasai materi dan menggunakan berbagai macam bahan ajar. Materi harus tersusun dengan baik dan jelas.

c. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Penyusunan RPP dilaksanakan sebelum praktikan mengajar, sehingga praktikan dapat mempersiapkan materi, media, dan metode yang digunakan.

d. Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan faktor pendukung yang penting untuk keberhasilan proses pengajaran. Media pengajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi kepada siswa agar mudah dipahami oleh siswa. Media ini selalu dibuat sebelum mahasiswa mengajar agar penyampaian materi tidak membosankan.

e. Pembuatan Alat Evaluasi

Alat evaluasi ini berfungsi untuk mengukur seberapa jauh siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Alat evaluasi berupa jobsheet, latihan soal dan penugasan bagi siswa, baik secara individu maupun kelompok.

B. Pelaksanaan PLT

1. Observasi

Kegiatan observasi kelas dilaksanakan pada Bulan Februari di kelas X RPL 1 SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Observasi ini dilakukan dengan tujuan mengetahui proses pembelajaran yang ada di kelas untuk memberikan gambaran kepada mahasiswa tentang proses belajar mengajar. Pada akhirnya diharapkan mahasiswa dapat mempersiapkan diri dengan baik sebelum pelaksanaan PLT.

2. Pembekalan Bersama DPL

Pembekalan bersama DPL dilaksanakan di ruang kelas gedung LPTK FT UNY. Pembekalan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang profesionalisme tenaga kependidikan dan mekanisme pelaksanaan kegiatan PLT.

3. Penerjunan

Penerjunan PLT ini dilaksanakan tanggal 15 September 2017 yang bertempat di gedung pertemuan lantai 2 Unit 1 Gedung SMK Muhammadiyah 1 Bantul.

4. Praktik Mengajar

Praktik mengajar merupakan tahap utama dari kegiatan PLT. Praktikan melakukan praktik mengajar dengan pengawasan dan bimbingan dari guru pembimbing yang telah ditentukan oleh pihak sekolah pada setiap mahasiswa praktikan. Kegiatan mengajar dimulai pada tanggal 5 Oktober 2017. Kelas yang di ampu yaitu X RPL 1 dan membantu membimbing kegiatan belajar mengajar pada kelas X RPL 2. Praktikan mengajar pelajaran Produktif RPL yaitu Praktik Desain Grafis dan Praktik Jaringan Dasar. Pelaksanaan praktik mengajar diserahkan kepada praktikan untuk menentukan metode yang akan digunakan selama pengajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Materi yang diajarkan adalah sesuai silabus dan sebelum mengajar praktikan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu. Selama praktik mengajar, guru pembimbing mendampingi praktikan di kelas.

Kelas X RPL 1

Mata Pelajaran : Produktif RPL

Jam ke- : 1 sampai 9

Jumlah siswa : 31 orang

Pertemuan ke	Kompetensi Dasar	Materi yang Diajarkan	Metode
1 (Kamis, 5 Oktober 2017)	Praktik Desain Grafis : Garis, Kurva dan Tipografi	Penerapan garis dan kurva untuk membuat tipografi menggunakan Software Corel Draw.	Ceramah, tanya jawab, diskusi, praktikum.

2 (Sabtu, 7 Oktober 2017)	Praktik Desain Grafis : Format warna CMYK dan RGB	Perbedaan Format warna CMYK dan RGB. Penerapan format RGB dengan memberikan warna pada objek menggunakan software Corel Draw.	Ceramah, tanya jawab, diskusi, praktikum.
3 (Kamis, 12 Oktober 2017)	Praktik Desain Grafis : Prinsip – prinsip layout	Prinsip – prinsip layout : proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity) dan harmoni.	Ceramah, tanya jawab, praktikum.
4 (Sabtu, 14 Oktober 2017)	Praktik Desain Grafis : Format – format gambar digital	Konsep format gambar digital dan pembuatannya.	Ceramah, tanya jawab, penugasan individu dan kelompok.
5 (Kamis, 19 Oktober 2017)	Praktik Desain Grafis : Mengolah Gambar Bitmap (Raster).	Pengenalan Tool software pengolah gambar bitmap yaitu Adobe Photoshop.	Ceramah, tanya jawab, praktikum.
6 (Sabtu, 21 Oktober 2017)	Praktik Desain Grafis : Manipulasi Gambar.	Penggunaan fitur effect untun manipulasi gambar bitmap pada Adobe Photoshop.	Ceramah, tanya jawab, praktikum.
7 (Kamis, 26 Oktober 2017)	Praktik Desain Grafis : Auto-Blend layer dan Double Exposure.	Pembuatan efek Auto-Blend dan Double Exposure pada Adobe Photoshop.	Ceramah, tanya jawab, praktikum.
8 (Sabtu, 28 Oktober 2017)	Praktik Desain Grafis : Alpha Channel	Penggunaan Alpha channel dalam pemotongan gambar	Ceramah, tanya jawab, praktikum.

9 (Kamis, 2 November 2017)	Praktik Jaringan Dasar : Konsep Teknologo Jaringan	Konsep PAN, LAN, MAN dan WAN	Ceramah, tanya jawab, praktikum.
10 (Sabtu, 4 November 2017)	Praktik Jaringan Dasar : Model OSI	Konsep model OSI dan 7 layernya.	Ceramah, tanya jawab, praktikum.

5. Umpan Balik Pembimbing

Setiap kali setelah melaksanakan pembelajaran, praktikan mendapat pengarahan dari guru pembimbing mengenai hasil evaluasi dalam mengajar. Adanya evaluasi ini diharapkan praktikan mengetahui kelemahan dalam mengajar. Pengarahan ini bertujuan agar praktikan dapat memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang ada sehingga mampu meningkatkan kualitas mengajar.

6. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilaksanakan kepada praktikan maupun kepada siswa. Evaluasi yang dilaksanakan kepada praktikan dilakukan oleh guru pembimbing baik dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, persiapan mengajar, melakukan aktifitas mengajar di kelas, kepedulian terhadap siswa, maupun penguasaan kelas. Sedangkan evaluasi kepada siswa dilakukan oleh praktikan guna mengetahui sejauh mana kemampuan siswa yang telah diajar selama pelaksanaan PLT dalam menyerap materi yang diberikan. Kegiatan evaluasi diisi dengan tugas teori individu maupun kelompok dan tugas praktikum serta latihan soal.

7. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan merupakan suatu bentuk tindak lanjut dari pelaksanaan PLT. Laporan PLT berisi kegiatan yang dilakukan selama PLT. Laporan ini disusun secara individu dengan persetujuan guru pembimbing, koordinator PLT sekolah, Kepala Sekolah, dan DPL- PLT Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

8. Penarikan

Penarikan mahasiswa PLT dilaksanakan pada tanggal 15 November 2017 oleh pihak LPPMP yang diwakilkan oleh DPL-PLT masing-masing.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan

Rencana program PLT sudah disusun sedemikian rupa sehingga dapat dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dalam pelaksanaannya, ada sedikit perubahan dari program yang telah disusun, tetapi perubahan-perubahan tersebut tidak memberikan pengaruh yang berarti dalam pelaksanaan PLT. Berdasarkan catatan-catatan, selama ini seluruh program kegiatan PLT dapat terealisasi dengan baik. Adapun seluruh program yang dilaksanakan adalah:

1. Mahasiswa telah mengajar 10 kali tatap muka untuk 8 Kompetensi Dasar mata pelajaran Praktik Desain Grafis dan 2 kali tatap muka untuk 2 Kompetensi dasar Praktik Jaringan dasar di kelas X RPL 1.

Berikut merupakan hasil analisis setiap kelas sesuai pembelajaran yang telah dilaksanakan dan dijabarkan secara deskriptif:

a. X RPL 1

Kelas X RPL 1 terdiri dari siswa laki-laki dengan jumlah 29 anak. Masing-masing individu memiliki karakteristik yang berbeda sehingga penanganan masing-masing siswa dalam belajar juga berbeda. Beberapa anak terlihat lebih menonjol dalam kemampuan memahami materi yang diajarkan, sehingga bisa membantu teman-teman lainnya yang kurang paham. Dalam mengerjakan praktikum, kelas ini lebih cepat dibandingkan kelas satunya, namun ada beberapa siswa yang belum paham dengan materinya. Solusi untuk siswa tersebut yaitu dengan memberikan latihan dan tugas yang sama untuk dikerjakan. Hasil keseluruhan pembelajaran dapat dikatakan baik terutama pada diskusi kelompok. Siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cukup baik dan mengikuti soal latihan yang diberikan meski harus diberi waktu tenggang yang lebih lama. Pada akhir evaluasi pembelajaran, sebagian besar siswa mampu mencapai batas ketuntasan minimal yaitu 78.

2. Hambatan – Hambatan

Beberapa hambatan yang ditemui selama praktikan melaksanakan kegiatan PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bantul adalah sebagai berikut:

- a. Beberapa komputer ada yang rusak sehingga ada siswa yang harus berganti-ganti komputer saat dalam praktikum.

- b. Beberapa sikap siswa yang terkadang kurang mendukung saat kegiatan belajar mengajar seperti ribut di dalam kelas, bermain game, menonton video dan membuka media social pada komputer saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

D. Refleksi

Berdasarkan kegiatan PLT yang telah dilaksanakan, penulis dapat menganalisis beberapa faktor penghambat serta faktor pendukungnya. Berikut merupakan beberapa faktor yang dimaksud:

1. Faktor Pendukung

- a. Guru pembimbing memberikan dukungan terhadap mahasiswa PLT dengan memberikan masukan-masukan untuk perbaikan.
- b. Sebagian besar siswa kelas X RPL antusias dan cepat akrab dengan mahasiswa PLT sehingga menambah semangat mengajar bagi praktikan.

2. Faktor Penghambat

- a. Beberapa komputer yang digunakan mengalami masalah sehingga sedikit menghambat kegiatan pembelajaran.
- b. Beberapa siswa susah diatur dan sering rebut di kelas sehingga kegiatan belajar mengajar terganggu.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pelaksanaan program PLT Universitas Negeri Yogyakarta di SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang dilaksanakan tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017, beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) selain memberikan pengalaman belajar dan mengajar juga memberikan pengalaman berkomunikasi dan meningkatkan rasa tanggung jawab.
2. Keberhasilan proses belajar mengajar harus ditunjang dengan sarana dan prasarana pendukung.
3. Secara umum, kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Muhammadiyah 1 Bantul telah berjalan sesuai rencana.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa PLT
 - a. Mahasiswa diharapkan bisa bergaul dengan guru pembimbing maupun rekan – rekan guru di sekolah.
 - b. Mahasiswa diharapkan bisa meluangkan waktu lebih banyak di sekolah agar jika sekolah memerlukan bantuan mahasiswa sudah *stand by* di sekolah.
 - c. Mahasiswa diharapkan mempersiapkan rencana pembelajaran beberapa hari sebelum pelaksanaan praktik pembelajaran sebagai pedoman dalam mengajar. Hal ini dimaksudkan agar praktikan benar-benar menguasai materi yang akan diajarkan dengan metode yang tepat dan memudahkan dalam membuat materi ajar.
 - d. Mahasiswa diharapkan sering berkonsultasi pada guru dan dosen pembimbing sebelum dan sesudah mengajar, supaya bisa diketahui kelebihan, kekurangan dan permasalahan selama mengajar. Dengan demikian proses pembelajaran akan mengalami peningkatan kualitas secara terus menerus.
2. Bagi Sekolah (SMK Muhammadiyah 1 Bantul)
 - a. Apabila terjadi kesalahan dari pihak mahasiswa PLT sebaiknya dibicarakan secara terbuka demi kebaikan bersama.

- b. Pihak sekolah diharapkan membuka forum komunikasi kepada mahasiswa PLT sehingga terjadi hubungan yang akrab.
- 3. Bagi Universitas (Universitas Negeri Yogyakarta)
 - a. Pihak Universitas (UNY) lebih meningkatkan kinerjanya dalam mempersiapkan pelaksanaan PLT, agar tidak terjadi pendaftaran berulang kali yang disebabkan daftar tempat PLT yang sering berubah – ubah.
 - b. Pihak UNY diharapkan memberikan bekal yang lebih banyak dan matang kepada calon – calon pelaksana PLT.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Penyusun Panduan PLT. 2017. *Panduan PLT/Magang III*. Yogyakarta: LPPMP
Universitas Negeri Yogyakarta

LAMPIRAN



KARTU BIMBINGAN PLT
PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
 LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY
 TAHUN 2017

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : ..SMK Muhammadiyah 1 Bantul.....
 Alamat Sekolah : ..Jl. Panatik, km. 12 Manting, Tirogogo, Bantul, DIY..... Fax./ Telp. Sekolah :
 Nama DPL PLT : ..Drs. Djoko Santoso, M. Pd.....
 Prodi / Fakultas DPL PLT : ..Drs. Djoko Santoso, M. Pd. Pent. Teknik Elektronika.....
 Jumlah Mahasiswa PLT : ..4.....

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PLT
1	28 Sept 2017	4	Materi dgn jrs, Catatan kelas		
2	7 Oktober 2017	4	RPP Siapa & jank		
3	14 Oktober 2017	4	Siapa & Bkib kelas ke-3		
4	23 Oktober 2017	4	Catatan harian dibuat lengkap		
5	11 Nov 2017	4	Laporan dgn & selesai		
6	15 Nov 2017	4	Penyuluhan		

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

Mengetahui,
 Kepala PP PPL DAN PKL,

Dr. Sulis Triyono, M.Pd
 NIP. 19580506 198601 1 001



Mengetahui,
 Kepala Sekolah / Lembaga

Widada, S.P.d.
 NIP. 19690212 200012 1002

Ketua Kelompok PLT

(...Lisainul... Fahrizar)

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian : Multimedia (C2)

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah :

Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika

Mata Pelajara : Dasar Desain Grafis

Durasi (Waktu) : 144 JP @ 45 menit

Kelas/Semester : X /1 dan 2

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal

dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1	2	3	4	5	6
<p>3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p> <p>4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang</p>	<p>3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tata letak garis.</p> <p>3.1.2 Menguraikan unsur-unsur warna</p> <p>3.1.3 Mendeskripsikan tekstur dan ruang.</p> <p>4.1.1 Menetapkan tata letak unsu-unsur garis.</p> <p>4.1.2 Menetapkan tata letak unsur-unsur warna</p> <p>4.1.3 Menatapkan tata letak unsur-unsur warna</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya: • Karakteristik, kegunaan, dan makna warna. • Warna sebagai representasi dari alam • Warna sebagai komunikasi, dan ekspresi. 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsur desain grafis. • Mengumpulkan data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. • Mengolah data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. • Mengomunikasikan tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
<p>3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB</p>	<p>3.2.1 Menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB</p> <p>3.2.2 Membandingkan warna CMYK dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi warna CMYK dan RGB. • Persamaan dan perbedaan warna CMYK dengan RGB. 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur warna CMYK dan RGB. 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis

<p>4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.</p>	<p>RGB</p> <p>4.2.1 Melakukan kombinasi warna CMYK dan RGB.</p> <p>4.2.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi warna CMYK dngan RGB 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. • Mengolah data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. • Mengomunikasikan tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. 	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
<p>3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</p> <p>4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>),</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan prinsip tata letak desain.</p> <p>3.3.2 Menguraikan prinsip desain</p> <p>4.3.1 Mengintegrasikan perinsip ke dalam</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kesatuan (Unity) and keselarasan (harmony) • Keseimbangan (Balance) • Proporsi (Proportion) • Irama (Rhythm) • Penekanan/ fokus dan <i>emphasis</i> • Contrast dan variety. • Repetisi (Repetition) 	<p>8</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip tata letak. • Mengumpulkan data tentang prinsip tata letak desain. • Mengolah data tentang prinsip tata letak desain. • Mengomunikasikan tentang prinsip tata letak desain. 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja

keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	desain. 4.3.2 Menunjukkan desain sesuai prinsip.				
3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar 4.4 Menempatkan berbagai format gambar	3.4.1 Menjelaskan format gambar. 3.4.2 Menguraikan berbagai format. 4.4.1 Membandingkan format gambar. 4.4.2 Menyimpan gambar dengan format pilihan.	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam format gambar. • Fungsi dan manfaat format gambar. • Perbedaan fungsi setiap format. 	8	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang format gambar. • Mengumpulkan data tentang berbagai format gambar. • Mengolah data tentang berbagai format gambar. • Mengomunikasikan tentang berbagai format gambar. 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
3.5 Menerapkan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain	3.5.1 Menjelaskan fungsi <i>scanning</i> . 3.5.2 Menguraikan prosedur <i>scanning</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis scanner. • Langkah-langkah <i>scanning</i>. 	12	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang <i>scanning</i>. 	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis

<p>4.5 Melakukan proses <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dengan alat <i>scanner</i> dalam desain</p>	<p>4.5.1 Memilih gambar untuk discan. 4.5.2 Menunjukkan hasil <i>scanning</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kelebihan dan kekurangan proses <i>scanning</i>. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang prosedur <i>scanning</i>. • Mengolah data tentang prosedur <i>scanning</i>. • Mengomunikasikan tentang prosedur <i>scanning</i>. 	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
<p>3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p>4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p>	<p>3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor. 3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur. 4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam menolah gambar vektor. 4.6.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak. 	<p>12</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar vektor. • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
<p>3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan</p>	<p>3.7.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar vektor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar vektor. 	<p>12</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis

<p>menggunakan fitur efek</p> <p>4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek</p>	<p>3.7.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.</p> <p>4.7.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.</p> <p>4.7.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik memanipulasi gambar vektor. 		<p>tentang manipulasi gambar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. 	<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
<p>3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor</p> <p>4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor</p>	<p>3.8.1 Menguraikan desain gambar berbasis vektor.</p> <p>3.8.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis vektor.</p> <p>4.8.1 Mensketsa desain gambar.</p> <p>4.8.2 Menunjukkan desain gambar berbasis vektor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis vektor. • Mengedit gambar berbasis vektor. 	<p>12</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis vektor. • Mengolah data tentang desain gambar berbasis vektor. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor. 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
<p>3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar</p>	<p>3.9.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar. 	<p>12</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah 	<p>Pengetahuan:</p>

<p>bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p>	<p>3.9.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.</p> <p>4.9.1 Mengintegrasikan fitur dalam menolah gambar vector.</p> <p>4.9.2 Menunjukkan gambar vector hasil pengolahan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak. 		<p>tentang pengolah gambar bitmap.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
<p>3.10 Menerapkan manipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek</p> <p>4.10 Memanipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek</p>	<p>3.10.1 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap.</p> <p>3.10.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar.</p> <p>4.10.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.</p> <p>4.10.2 Menunjukkan gambar hasil manipulasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar bitmap. • Teknik memanipulasi gambar bitmap. 	<p>18</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang manipulasi gambar. • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
<p>3.11 Menerapkan desain berbasis</p>	<p>3.11.1 Menguraikan desain gambar berbasis</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis bitmap. 	<p>12</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan 	<p>Pengetahuan:</p>

<p>gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)</p>	<p>bitmap.</p> <p>3.11.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap.</p> <p>4.11.1 Mensketsa desain gambar.</p> <p>4.11.2 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengedit gambar berbasis bitmap. 		<p>merumuskan masalah tentang desain gambar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengolah data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja
<p>3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)</p>	<p>3.17.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap</p> <p>3.17.2 Menyusun kriteria penilaian</p> <p>4.17.1 Melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap</p> <p>4.17.2 Menyusun laporan penilaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap • Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap • Menyusun laporan penilaian. 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penilaian gambar. • Mengumpulkan data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengolah data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengomunikasikan tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. 	<p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tes tertulis <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan • Unjuk kerja

**SILABUS MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR
SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

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,tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

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	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari							

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya							
1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam							
1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari							
2.1. Menunjukkan perilaku							

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
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 implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi							

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan							

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1. Memahami konsep jaringan komputer 4.1 Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan konsep jaringan komputer Memahami konsep jaringan komputer Menjelaskan kebutuhan jaringan suatu organisasi Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi 	<p>Setelah mempelajari uraian materi dalam bab pembelajaran dan kegiatan belajar diharapkan peserta didik dapat memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Penggunaan protokol pengalaman dalam jaringan Perangkat keras jaringan yang sesuai 	<p>Konsep Teknologi Jaringan Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> PAN (Personal Area Network) LAN (Local Area Network) MAN (Metropolit Area Network) WAN (Wide Area Network) 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pelbagai jenis jaringan PAN (Personal Area Network) Pelbagai jenis jaringan LAN (Local Area Network) Pelbagai jenis jaringan MAN (Metropolit Area Network) Pelbagai jenis jaringan WAN (Wide Area Network) <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan Konsep teknologi jaringan komputer Mendiskusikan cara kerja PAN (Personal Area Network) Mendiskusikan cara kerja LAN (Local Area Network) Mendiskusikan cara kerja MAN (Metropolit Area Network) 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah yang melibatkan jenis konsep teknologi jaringan komputer dan jenis jaringan PAN, LAN, MAN serta WAN <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain 	9 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Teks Pelajaran Buku Panduan Guru Wahana Komputer. Konsep Jaringan Komputer dan Pengembangannya .2003. Sal emba Infotek <i>Networking Complete, 2000 sibex Inc.</i> Buku-buku dan referensi lain yang relevan Media cetak/elektronik

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		dengan kebutuhan <ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi jaringan pada sistem operasi komputer • Penggelaran jaringan sederhana horisontal 		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan cara kerja WAN (Wide Area Network) <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pelbagai teknologi jaringan komputer • Mengeksplorasi Pelbagai jenis jaringan PAN (Personal Area Network) • Mengeksplorasi Pelbagai jenis jaringan LAN (Local Area Network) • Mengeksplorasi Pelbagai jenis jaringan MAN (Metropolit Area Network) • Mengeksplorasi Pelbagai jenis jaringan WAN (Wide Area Network) • Mengeksplorasi Komonikasi pengiriman data 	<p>Portofolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essay dan/atau pilihan ganda 		<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				<p>menggunakan email atau jejaring soasial</p> <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan Konsep tentang teknologi jaringan komputer dan jenis jaringan PAN ,LAN,MAN serta WAN <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan hasil tentang Konsep tentang teknologi jaringan komputer dan jenis jaringan PAN ,LAN,MAN serta WAN 			

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2 Memahami model OSI dalam jaringan komputer 4.2. Menyajikan konsep dan fungsi setiap layer dalam lapisan OSI	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan model OSI dalam jaringan komputer Memahami model OSI dalam jaringan komputer Menjelaskan konsep dan fungsi setiap layer dalam lapisan OSI Menyajikan konsep dan fungsi setiap layer dalam lapisan OSI 	<p>Setelah mempelajari uraian materi dalam bab pembelajaran dan kegiatan belajar diharapkan peserta didik dapat memiliki kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Memahami Model Referensi OSI Menganalisis Model Referensi OSI Memahami data link 	<p>Model OSI</p> <ul style="list-style-type: none"> Lapisan fisik Lapisan Data Link Lapisan Network Lapisan Transport Lapisan Sesion Lapisan Presentasi Lapisan Aplikasi 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kecepatan (wire speed) dan susunan kabel pada lapisan fisik Proses paket data menjadi byte dan byte menjadi Frame pada lapisan data link Pengalaman secara logical pada lapisan network Metode pengiriman data pada lapisan transport Proses aplikasi pada lapisan session Pemrosesan data pada lapisan presentasi Penyediaan user interface pada lapisan aplikasi <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan Kecepatan (wire speed) dan susunan 	<p>Tugas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan masalah tentang pengolahan data pada lapisan fisik ,Data Link,Network ,Transport,Sesion,Presentasi dan Aplikasi <p>Observasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar 	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Teks Pelajaran Buku Panduan Guru Wahana Komputer.Konsep Jaringan Komputer dan Pengembangannya .2003.Sal emba Infotek <i>Networking Complete, 2000 sibex Inc.</i> Buku-buku dan referensi lain yang relevan Media cetak /elektronik

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		layer pada Jaringan Komputer <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis data link layer pada Jaringan Komputer • Memahami Lapisan jaringan (Network layer) • Menganalisis lapisan jaringan (Network layer) • Memahami transport layer pada Jaringan Komputer • Menganalisis transport layer pada Jaringan Komputer • Memahami session layer pada 		kabel pada lapisan fisik <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan Proses paket data menjadi byte dan byte menjadi Frame pada lapisan data link • Mendiskusikan Pengalamatan secara logical pada lapisan network • Mendiskusikan Metode pengiriman data pada lapisan transport • Mendiskusikan Proses aplikasi pada lapisan session • Mendiskusikan Pemrosesan data pada lapisan presentasi • Mendiskusikan Penyediaan user interface pada lapisan aplikasi <p>Mengeksplorasi:</p>	pengamatan atau dalam bentuk lain <p>Portofolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Laporan percobaan <p>Tes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essay dan pilihan ganda 		<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Jaringan Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis session layer pada Jaringan Komputer • Memahami Presentation layer pada Jaringan Komputer • Menganalisis Presentation layer pada Jaringan Komputer • Memahami Jaringan Komputer (Application Layer) • Menganalisis Jaringan Komputer (Application Layer) 		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan fisik • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan data link • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan network • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan transport • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan session • Mengeksplorasi identifikasi perangkat jaringan pada setiap lapisan presentasi <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan pelbagai pengamatan 			

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Materi Pokok	Pembelajaran*	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				<p>dan percobaan yang dilakukan terkait pengolahan data dalam lapisan fisik ,Data Link,Network ,Transport,Sesion,Pr esentasi dan Aplikasi</p> <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang pengolahan data dalam lapisan fisik ,Data Link,Network,Transport,Sesion,Presentasi dan Aplikasi 			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Mata Pelajaran : Praktik Desain Grafis
Standar Kompetensi : Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Alokasi Waktu : 9 Jam Pelajaran x 45 menit

PERTEMUAN 1

A. Kompetensi Inti (KI)

KI - 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1. Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
- 4.1. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

C. Indikator

- 3.1.1 Menjelaskan unsur-unsur tata letak garis.
- 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur tipografi
- 4.1.1 Menetapkan tata letak unsur-unsur garis
- 4.1.2 Menetapkan unsur-unsur tipografi

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu:

1. Memahami unsur-unsur tata letak garis
2. Memahami unsur-unsur tipografi
3. Menerapkan tata letak unsur-unsur garis
4. Menerapkan tata letak unsur-unsur tipografi

E. Materi Pembelajaran

1. Komponen dasar *software CorelDraw*
2. Unsur-unsur garis pada desain grafis dan prinsipnya
3. Jenis-jenis garis dan penerapannya
4. Penggunaan tipografi dalam desain grafis

Sumber : Bahan Ajar SMK Grafika Desain Grafis Kelas XI

F. Metode Pembelajaran

Metode	<ul style="list-style-type: none">• Demonstrasi• Latihan Keterampilan• Penugasan
Model	<i>Drill Learning / Latihan</i>

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - Komputer
 - LCD
 - Internet
2. Alat/Bahan
 - Komputer
3. Sumber Belajar
 - Buku
 - Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	Orientasi, Motivasi dan Apersepsi <ul style="list-style-type: none">• Salam dan Do'a• Peserta didik menerima informasi KI, KD, dan tujuan pembelajaran secara terurut• Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang akan diajarkan terhadap penerapannya di dunia kerja.• Menjelaskan pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan serta metode yang paling sesuai	10'
Inti	Mengamati <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menerima dan menghayati materi tentang komponen-komponen dasar <i>software CorelDraw</i> dan pemformatan garis, kurva, dan tipografi Menanya <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menanyakan tentang informasi yang tidak dipahami dari materi yang diterima / diamati Mencoba dan Menalar <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik melaksanakan praktik penerapan unsur garis dan warna pada <i>software Corel Draw</i> sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru• Peserta didik mencatat masalah-masalah yang timbul ke dalam jobsheet• Peserta didik melakukan trouble shooting masalah-masalah tersebut dan mencatatnya dalam jobsheet (melakukan identifikasi masalah - pengumpulan data - pengolahan data - pelaksanaan praktik)	380'

	Mengkomunikasikan Hasil <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan dan membuat laporan dari praktik yang telah dilakukan 	
Penutup	Rangkuman, Refleksi dan Tindak Lanjut <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimpulkan tentang unsur garis dan tipografi dibawah bimbingan guru • Guru memberikan tugas dan memberi informasi tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya • Do'a dan salam penutup 	15'
Jumlah		405'

I. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Afektif

Sikap	Skor	Kriteria
Mandiri	1	Siswa mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Siswa mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru maupun teman
	3	Siswa mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru maupun teman
	4	Siswa mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman

Rubrik Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Mandiri			
		1	2	3	4

- Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	No.	Soal
3.1	Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.1	Sebutkan jenis-jenis garis pada desain grafis
		3.1.2	Sebutkan 4 fungsi tipografi dalam desain grafis
4.1	Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.	4.1.1 & 4.1.2	Buatlah desain tipografi menggunakan prinsip garis dan kurva pada software CorelDraw

Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1	<ul style="list-style-type: none"> • Garis lurus • Garis putus-putus • Garis lengkung (kurva) • Garis zig-zag 	25
2	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai judul • Sebagai sub-judul • Sebagai naskah/kalimat • Sebagai <i>logotype</i> (Tulisan logo) 	25
3	Penilaian diperoleh dari hasil pengamatan dan hasil produk dari pekerjaan siswa	50

Panduan Penilaian

IPK	No. Soal	Skor Total	Nilai
3.1.1	1	25	Nilai Total maksimal 100
3.1.2	1	25	
4.1.1 & 4.1.2	1	50	
Jumlah		100	

Mengetahui

Guru Pembimbing PLT

Usfatun Khasanah, S.Kom.

NBM. 1045929

Bantul, 3 Oktober 2017

Mahasiswa PLT

AGUNG DWIYANTORO

NIM. 14520241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Mata Pelajaran : Praktik Desain Grafis
Standar Kompetensi : Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Alokasi Waktu : 9 x 45 menit Jam Pelajaran

PERTEMUAN 2

A. Kompetensi Inti (KI)

KI - 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.1. Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

4.1. Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

C. Indikator

3.2.1 Menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB

3.2.2 Membandingkan warna CMYK dengan RGB

4.1.1 Melakukan kombinasi warna CMYK dan RGB.

4.1.2 Menunjukkan penempatan warna sesuai fungsi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menguraikan fungsi warna CMYK dan RGB

2. Siswa mengetahui perbedaan warna CMYK dan RGB.

3. Siswa mampu mengombinasikan warna CMYK dan RGB

4. Siswa tahu kapan menggunakan / menerapkan kedua warna tersebut dalam grafis

E. Materi Pembelajaran

1. Fungsi warna CMYK dan RGB

2. Persamaan dan perbedaan warna CMYK dan RGB

3. Kombinasi warna CMYK dan RGB

Sumber : Bahan Ajar SMK Grafika Desain Grafis Kelas XI

F. Metode Pembelajaran

Metode	Praktikum
Model	<i>Drill Learning / Latihan</i>

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media

- Komputer
- LCD
- Internet

2. Alat / Bahan

- Komputer

3. Sumber Belajar

- Buku
- Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	Orientasi, Motivasi dan Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dilanjutkan berdoa bersama dan mendata kehadiran siswa. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberi motivasi belajar dan apersepsi pada siswa. 	10'
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penjelasan kepada siswa mengenai format warna CMYK dan RGB • Menjelaskan dan mempraktekan cara mengombinasikan warna pada corel draw. • Siswa melakukan praktek sesuai dengan jobsheet yang diberikan 	380'
Penutup	Rangkuman, Refleksi <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan • Guru memberi salam penutup dilanjutkan berdoa bersama. 	15'
Jumlah		405'

I. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Afektif

Sikap	Skor	Kriteria
Mandiri	1	Siswa mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Siswa mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru maupun teman
	3	Siswa mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru maupun teman
	4	Siswa mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman

- Rubrik Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Mandiri			
		1	2	3	4

--	--	--	--	--	--

• Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	No.	Soal
3.4	Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	3.4.1	Jelaskan perbedaan dari fungsi warna CMYK dan RGB !
4.4	Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.	4.4.1	Jelaskan kapan kedua unsur warna tersebut baik digunakan / aplikasikan!

Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1	RGB memiliki 3 warna dasar yaitu Merah, Green, Blue (RED, GREEN, BLUE), sedangkan CMYK memiliki 4 warna dasar yaitu Cyan, Magenta, Kuning, Hitam (Cyan, Magenta, Yellow, Black)	25
2	Singkatnya jika ingin mencetak sesuatu pada media kertas gunakan format CMYK. Sebaliknya jika yang anda buat hanya ditujukan untuk dilihat melalui media digital saja misalnya web maka gunakan format RGB.	25
3	Penilaian diperoleh dari hasil pengamatan dan hasil produk dari pekerjaan siswa	50

Panduan Penilaian

IPK	No. Soal	Skor Total	Nilai
3.4.1	1	25	Nilai Total maksimal 100
3.4.2	1	25	
4.4.1	1	50	
Jumlah		100	

Mengetahui
Guru Pembimbing PLT

Bantul, 3 Oktober 2017
Mahasiswa PLT

Usfatun Khasanah, S.Kom.
NBM. 1045929

Agung Dwiyanoro
NIM. 14520241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Mata Pelajaran : Praktik Desain Grafis
Standar Kompetensi : Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Alokasi Waktu : 9 x 45 menit Jam Pelajaran

PERTEMUAN 3

A. Kompetensi Inti (KI)

KI - 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1. Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (*rythm*), keseimbangan, kontras, kesatuan (*unity*), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis.
- 4.1. Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (*rythm*), keseimbangan, kontras, kesatuan (*unity*), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis.

C. Indikator

- 3.2.1 Menjelaskan prinsip tata letak desain.
- 3.2.2 Menguraikan prinsip desain
- 4.1.1 Mengintegrasikan prinsip ke dalam desain.
- 4.1.2 Menunjukkan desain sesuai fungsi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan prinsip tata letak desain
2. Siswa mampu menguraikan prinsip desain
3. Siswa mampu mengintegrasikan prinsip ke dalam desain
4. Siswa mampu membuat suatu desain sesuai prinsip

E. Materi Pembelajaran

1. Kesatuan (Unity) dan keselarasan (harmony)
2. Keseimbangan (Balance)
3. Proporsi (Proportion)
4. Irama (Rhythm)
5. Penekanan / focus (emphasis)
6. Kontras dan varietas
7. Repetisi

Sumber : Bahan Ajar SMK Grafika Desain Grafis Kelas XI

F. Metode Pembelajaran

Metode	Praktikum
Model	<i>Drill Learning / Latihan</i>

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - Komputer
 - LCD
 - Internet
2. Alat / Bahan
 - Komputer
3. Sumber Belajar
 - Buku
 - Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	Orientasi, Motivasi dan Apersepsi <ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam dilanjutkan berdoa bersama dan mendata kehadiran siswa.• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberi motivasi belajar dan apersepsi pada siswa.	15''
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru memberi contoh dan penjelasan kepada siswa hasil karya desain grafis yang baik dan tidak.• Menjelaskan prinsip – prinsip desain dalam desain grafis• Siswa membuat sebuah poster yang sesuai dengan prinsip – prinsip desain grafis.	380'
Penutup	Rangkuman, Refleksi <ul style="list-style-type: none">• Guru bersama siswa menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan• Guru memberi salam penutup dilanjutkan berdoa bersama.	15'
Jumlah		410'

I. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Afektif

Sikap	Skor	Kriteria
Mandiri	1	Siswa mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Siswa mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru maupun teman
	3	Siswa mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru maupun teman
	4	Siswa mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman

- Rubrik Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Mandiri			
		1	2	3	4

• Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	No.	Soal
3.4	Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis	3.4.1	Jelaskan prinsip Kontras dalam desain grafis!
		3.4.2	Mengapa prinsip Alignment sangat penting dan mendasar dalam mendesain suatu grafis?

Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1	Kontras membantu mengarahkan mata yang melihat suatu grafis untuk melihat bagian – bagian yang penting dari desain tersebut, serta membantu mereka untuk mendapatkan informasi dengan lebih mudah.	50
2	Alignment membantu agar elemen – elemen pada suatu grafis tertata dan juga membantu agar informasi pada elemen – elemen yang bersangkutan bisa di tangkap dengan mudah.	50

Panduan Penilaian

IPK	No. Soal	Skor Total	Nilai
3.4.1	1	25	Nilai Total maksimal 100
3.4.2	2	25	
Jumlah	2	100	

Mengetahui
Guru Pembimbing PLT

Bantul, 10 Oktober 2017
Mahasiswa PLT

Usfatun Khasanah, S.Kom.
NBM. 1045929

Agung Dwiyantoro
NIM. 14520241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Mata Pelajaran : Praktik Desain Grafis
Standar Kompetensi : Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Alokasi Waktu : 9 x 45 menit Jam Pelajaran

PERTEMUAN 4

A. Kompetensi Inti (KI)

KI - 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.1. Mendiskusikan berbagai format gambar

4.1. Menempatkan berbagai format gambar

C. Indikator

3.2.3 Menjelaskan format gambar

3.2.4 Menguraikan berbagai format

4.1.1 Membandingkan format gambar

4.1.2 Menyimpan gambar dengan format pilihan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan format gambar
2. Siswa mampu menguraikan format gambar
3. Siswa mampu membandingkan format gambar
4. Siswa mampu menyimpan gambar dengan format pilihan

E. Materi Pembelajaran

4. Macam – macam format gambar
5. Fungsi dan manfaat format gambar
6. Perbedaan fungsi setiap format

Sumber : Bahan Ajar SMK Grafika Desain Grafis Kelas XI

F. Metode Pembelajaran

Metode	Praktikum
Model	<i>Drill Learning / Latihan</i>

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

2. Media
 - Komputer
 - LCD
 - Internet
3. Alat / Bahan
 - Komputer
4. Sumber Belajar
 - Buku
 - Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	Orientasi, Motivasi dan Apersepsi <ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam dilanjutkan berdoa bersama dan mendata kehadiran siswa.• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberi motivasi belajar dan apersepsi pada siswa.	10'
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan macam – macam format gambar.• Siswa mengerjakan tugas pada jobsheet mengenai format gambar.	380'
Penutup	Rangkuman, Refleksi <ul style="list-style-type: none">• Guru bersama siswa menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan• Guru memberi salam penutup dilanjutkan berdoa bersama.	15'
Jumlah		405'

I. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Afektif

Sikap	Skor	Kriteria
Mandiri	1	Siswa mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Siswa mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru maupun teman
	3	Siswa mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru maupun teman
	4	Siswa mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman

- Rubrik Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Mandiri			
		1	2	3	4

- Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	No.	Soal
3.4	Mendiskusikan berbagai format gambar	3.1.1	Sebutkan masing – masing 3 contoh format gambar raster dan vector.
		3.1.2	Jelaskan perbedaan dari format gambar raster dengan vector.
3.5	Menempatkan berbagai format gambar	4.1.1 & 4.1.2	Meng-export gambar dengan berbagai macam format.

Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1	Gambar raster : JPEG, BMP, PNG Gambar vector : SVG, CGM, Gerber Format	25
2	Gambar berformat raster terbentuk dari pixel – pixel dengan warna – warna yang berbeda yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu gambar. Gambar vector terbuad dari garis – garis yang terbentuk dari formula matematika.	25
3	Penilaian di dapat dari hasil pengamatan dan hasil produk siswa	50

Panduan Penilaian

IPK	No. Soal	Skor Total	Nilai
3.1.1	1	25	Nilai Total maksimal 100
3.1.2	2	25	
4.1.1	3	50	
4.1.2			
Jumlah	2	100	

Mengetahui
Guru Pembimbing PLT

Bantul, 10 Oktober 2017
Mahasiswa PLT

Usfatun Khasanah, S.Kom.
NBM. 1045929

Agung Dwiyanoro
NIM. 14520241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Mata Pelajaran : Praktik Desain Grafis
Standar Kompetensi : Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Alokasi Waktu : 9 x 45 menit Jam Pelajaran

PERTEMUAN 5

A. Kompetensi Inti (KI)

KI - 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.9. Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

4.9. Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

C. Indikator

3.9.3 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap

3.9.4 Membandingkan gambar berdasarkan fitur

4.9.3 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vector

4.9.4 Menunjukkan gambar vector hasil pengolahan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap
2. Siswa mampu membandingkan gambar berdasarkan fitur
3. Siswa mampu mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vector
4. Siswa mampu menunjukkan gambar vector hasil pengolahan

E. Materi Pembelajaran

1. Perangkat lunak pengolah gambar
2. Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak

Sumber : Bahan Ajar SMK Grafika Desain Grafis Kelas XI

F. Metode Pembelajaran

Metode	Praktikum
Model	<i>Drill Learning / Latihan</i>

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - Komputer
 - LCD
 - Internet
2. Alat / Bahan
 - Komputer
3. Sumber Belajar
 - Buku
 - Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	Orientasi, Motivasi dan Apersepsi <ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam dilanjutkan berdoa bersama dan mendata kehadiran siswa.• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberi motivasi belajar dan apersepsi pada siswa.	10'
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan penggunaan tool pada software pengolah gambar bitmap (raster) yaitu Photoshop• Siswa mengerjakan tugas pada jobsheet memanipulasi gambar dengan photopshop	380'
Penutup	Rangkuman, Refleksi <ul style="list-style-type: none">• Guru bersama siswa menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan• Guru memberi salam penutup dilanjutkan berdoa bersama.	15'
Jumlah		405'

I. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Afektif

Sikap	Skor	Kriteria
Mandiri	1	Siswa mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Siswa mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru maupun teman
	3	Siswa mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru maupun teman
	4	Siswa mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman

- Rubrik Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Mandiri			
		1	2	3	4

- Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	Soal
1.	Menerapkan dan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)	Sebutkan alat – alat / Tools yang bisa digunakan untuk memotong gambar pada photoshop Tool yang digunakan untuk menyalin warna dari satu titik ke titik yang lain yaitu

Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1	Lasso Tool, Pen tool, Magic wand tool, quick selection tool.	25
2	Spot healing brush.	25
3	Penilaian pengetahuan di dapat dari hasil pengamatan dan hasil produk siswa	50

Panduan Penilaian

IPK	No. Soal	Skor Total	Nilai
3.9.1	1	25	Nilai Total maksimal 100
3.9.2	2	25	
4.9.1 4.9.2	3	50	
Jumlah	3	100	

Mengetahui
Guru Pembimbing PLT

Usfatun Khasanah, S.Kom.
NBM. 1045929

Bantul, 17 Oktober 2017
Mahasiswa PLT

Agung Dwiyanoro
NIM. 14520241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Mata Pelajaran : Praktik Desain Grafis
Standar Kompetensi : Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Alokasi Waktu : 9 x 45 menit Jam Pelajaran

PERTEMUAN 6

A. Kompetensi Inti (KI)

KI - 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.10 Menerapkan manipulasi gambar *raster* dengan menggunakan fitur efek
- 4.10 Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek

C. Indikator

- 3.9.5 Menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap
- 3.10.2 Mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar
- 4.10.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar
- 4.9.5 Menunjukkan gambar hasil manipulasi

D. Tujuan Pembelajaran

- 1. Siswa mampu menjelaskan fungsi manipulasi gambar bitmap
- 2. Siswa mampu mengintegrasikan efek fitur manipulasi pada gambar
- 3. Siswa mampu membandingkan efek manipulasi pada gambar
- 4. Siswa mampu menunjukkan gambar hasil manipulasi

E. Materi Pembelajaran

- 1. Manfaat manipulasi gambar bitmap
- 2. Teknik memanipulasi gambar bitmap

Sumber : Bahan Ajar SMK Grafika Desain Grafis Kelas XI

F. Metode Pembelajaran

Metode	Praktikum
Model	<i>Drill Learning / Latihan</i>

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - Komputer
 - LCD
 - Internet
2. Alat / Bahan
 - Komputer
3. Sumber Belajar
 - Buku
 - Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	Orientasi, Motivasi dan Apersepsi <ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam dilanjutkan berdoa bersama dan mendata kehadiran siswa.• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberi motivasi belajar dan apersepsi pada siswa.	10'
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan penggunaan tool effect pada software pengolah gambar bitmap (raster) yaitu Photoshop• Siswa mengerjakan tugas pada jobsheet.	380'
Penutup	Rangkuman, Refleksi <ul style="list-style-type: none">• Guru bersama siswa menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan• Guru memberi salam penutup dilanjutkan berdoa bersama.	15'
Jumlah		405'

I. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Afektif

Sikap	Skor	Kriteria
Mandiri	1	Siswa mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Siswa mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru maupun teman
	3	Siswa mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru maupun teman
	4	Siswa mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman

- Rubrik Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Mandiri			
		1	2	3	4

- Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	Soal
2.	Menerapkan dan memanipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek	<p>Tool effect yang digunakan untuk membuat efek sculpture adalah.</p> <p>Tool pada photoshop yang digunakan untuk menggambar garis secara bebas untuk memotong gambar yaitu.</p>

Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1	Liquify tool effect	25
2	Lasso Tool	25
3	Penilaian pengetahuan di dapat dari hasil pengamatan dan hasil produk siswa	50

Panduan Penilaian

IPK	No. Soal	Skor Total	Nilai
3.9.1	1	25	Nilai Total maksimal 100
3.9.2	2	25	
4.9.1 4.9.2	3	50	
Jumlah	3	100	

Mengetahui
Guru Pembimbing PLT

Usfatun Khasanah, S.Kom.
NBM. 1045929

Bantul, 17 Oktober 2017
Mahasiswa PLT

Agung Dwiyanoro
NIM. 14520241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Mata Pelajaran : Praktik Desain Grafis
Standar Kompetensi : Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Alokasi Waktu : 9 x 45 menit Jam Pelajaran

PERTEMUAN 7

A. Kompetensi Inti (KI)

KI - 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap

4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)

C. Indikator

3.9.6 Menguraikan desain gambar berbasis bitmap

3.10.2 Mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap

4.10.1 Mensketsa desain gambar

4.9.6 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menguraikan desain gambar berbasis bitmap
2. Siswa mampu mengintegrasikan desain gambar berbasis bitmap
3. Siswa mampu mensketsa desain gambar
4. Siswa mampu menunjukkan desain gambar berbasis bitmap

E. Materi Pembelajaran

1. Pembuatan gambar berbasis bitmap
2. Mengedit gambar berbasis bitmap

Sumber : Bahan Ajar SMK Grafika Desain Grafis Kelas XI

F. Metode Pembelajaran

Metode	Praktikum
Model	<i>Drill Learning / Latihan</i>

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

3. Media
 - Komputer
 - LCD
 - Internet
4. Alat / Bahan
 - Komputer
5. Sumber Belajar
 - Buku
 - Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	Orientasi, Motivasi dan Apersepsi <ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam dilanjutkan berdoa bersama dan mendata kehadiran siswa.• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberi motivasi belajar dan apersepsi pada siswa.	10'
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan penggunaan tool selection pada photoshop• Siswa mengerjakan tugas pada jobsheet.	380'
Penutup	Rangkuman, Refleksi <ul style="list-style-type: none">• Guru bersama siswa menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan• Guru memberi salam penutup dilanjutkan berdoa bersama.	15'
Jumlah		405'

I. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Afektif

Sikap	Skor	Kriteria
Mandiri	1	Siswa mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Siswa mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru maupun teman
	3	Siswa mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru maupun teman
	4	Siswa mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman

- Rubrik Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Mandiri			
		1	2	3	4

- Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	Soal
3.	Menerapkan dan membuat desain berbasis gambar bitmap (raster).	<p>Tool yang cara menyeleksi gambarnya dengan cara mendrag mouse ke bagian yang akan di potong yaitu.</p> <p>Tool yang digunakan untuk mencampur (blend) dua gambar sehingga terlihat seperti menyatu yaitu.</p>

Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1	Quick selection tool	25
2	Auto-blend layer	25
3	Penilaian pengetahuan di dapat dari hasil pengamatan dan hasil produk siswa	50

Panduan Penilaian

IPK	No. Soal	Skor Total	Nilai
3.9.1	1	25	Nilai Total maksimal 100
3.9.2	2	25	
4.9.1 4.9.2	3	50	
Jumlah	3	100	

Mengetahui
Guru Pembimbing PLT

Bantul, 24 Oktober 2017
Mahasiswa PLT

Usfatun Khasanah, S.Kom.
NBM. 1045929

Agung Dwiyanoro
NIM. 14520241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Mata Pelajaran : Praktik Desain Grafis
Standar Kompetensi : Desain Grafis
Kelas / Semester : X / 1
Alokasi Waktu : 9 x 45 menit Jam Pelajaran

PERTEMUAN 8

A. Kompetensi Inti (KI)

KI - 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vector dan bitmap (raster)

4.12 Membuat desain penggabungan gambar vector dan bitmap (raster)

C. Indikator

3.9.7 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vector dan bitmap

3.10.2 Menyusun kriteria penilaian

4.10.1 Melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vector dan bitmap

4.9.7 Menyusun laporan penilaian

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menguraikan karakteristik penggabungan gambar vector dan bitmap
2. Siswa mampu menyusun kriteria penilaian
3. Siswa mampu melakukan penilaian terhadap penggabungan gambar vector dan bitmap
4. Siswa mampu menyusun laporan penilaian

E. Materi Pembelajaran

1. Karakteristik penggabungan gambar vector dan bitmap
2. Kriteria penilaian penggabungan gambar vector dan bitmap
3. Menyusun laporan penilaian

Sumber : Bahan Ajar SMK Grafika Desain Grafis Kelas XI

F. Metode Pembelajaran

Metode	Praktikum
Model	<i>Drill Learning / Latihan</i>

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - Komputer
 - LCD
 - Internet
2. Alat / Bahan
 - Komputer
3. Sumber Belajar
 - Buku
 - Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	Orientasi, Motivasi dan Apersepsi <ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam dilanjutkan berdoa bersama dan mendata kehadiran siswa.• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberi motivasi belajar dan apersepsi pada siswa.	10'
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan penggunaan channel untuk menyeleksi pixel pada photoshop• Siswa mengerjakan tugas pada jobsheet.	380'
Penutup	Rangkuman, Refleksi <ul style="list-style-type: none">• Guru bersama siswa menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan• Guru memberi salam penutup dilanjutkan berdoa bersama.	15'
Jumlah		405'

I. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Afektif

Sikap	Skor	Kriteria
Mandiri	1	Siswa mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Siswa mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru maupun teman
	3	Siswa mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru maupun teman
	4	Siswa mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman

- Rubrik Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Mandiri			
		1	2	3	4

- Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	Soal
4.	Mengevaluasi dan membuat penggabungan gambar vector dan bitmap (raster).	3 warna dasar yang terdapat pada tab channels pada photoshop yaitu Layer / lapisan yang di overlay pada layer utama disebut

Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1	Merah, hijau, biru	25
2	Layer mask	25
3	Penilaian pengetahuan di dapat dari hasil pengamatan dan hasil produk siswa	50

Panduan Penilaian

IPK	No. Soal	Skor Total	Nilai
3.9.1	1	25	Nilai Total maksimal 100
3.9.2	2	25	
4.9.1 4.9.2	3	50	

Jumlah	3	100	
--------	---	-----	--

Mengetahui
Guru Pembimbing PLT

Bantul, 24 Oktober 2017
Mahasiswa PLT

Usfatun Khasanah, S.Kom.
NBM. 1045929

Agung Dwiyanoro
NIM. 14520241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Mata Pelajaran : Praktik Jaringan Dasar
Standar Kompetensi : Jaringan Dasar
Kelas / Semester : X / 1
Alokasi Waktu : 9 x 45 menit Jam Pelajaran

PERTEMUAN 1

A. Kompetensi Inti (KI)

KI - 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami konsep jaringan komputer

4.1 Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi

C. Indikator

- Menjelaskan konsep jaringan komputer
- Memahami konsep jaringan komputer
- Menjelaskan kebutuhan jaringan suatu organisasi
- Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menggunakan protocol pengalamatan dalam jaringan
2. Siswa mampu menggunakan perangkat keras jaringan yang sesuai dengan kebutuhan
3. Siswa mampu menggunakan aplikasi jaringan pada sistem operasi komputer
4. Siswa mampu menggunakan jaringan sederhana horizontal

E. Materi Pembelajaran

1. PAN (Personal Area Network)
2. LAN (Local Area Network)
3. MAN (Metropolit Area Network)
4. WAN (Wide Area Network)

Sumber : Jaringan Dasar 1 untuk SMK / MAK kelas X

F. Metode Pembelajaran

Metode	Praktikum
Model	<i>Drill Learning / Latihan</i>

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - Komputer
 - LCD
 - Internet
2. Alat / Bahan
 - Komputer
3. Sumber Belajar
 - Buku
 - Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	Orientasi, Motivasi dan Apersepsi <ul style="list-style-type: none">• Guru memberi salam dilanjutkan berdoa bersama dan mendata kehadiran siswa.• Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberi motivasi belajar dan apersepsi pada siswa.	10'
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan macam – macam konsep jaringan komputer• Siswa mengerjakan tugas pada jobsheet secara berkelompok dan dipresentasikan di depan kelas.	380'
Penutup	Rangkuman, Refleksi <ul style="list-style-type: none">• Guru bersama siswa menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan• Guru memberi salam penutup dilanjutkan berdoa bersama.	15'
Jumlah		405'

I. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Afektif

Sikap	Skor	Kriteria
Mandiri	1	Siswa mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Siswa mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru maupun teman
	3	Siswa mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru maupun teman
	4	Siswa mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman

- Rubrik Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Mandiri			
		1	2	3	4

- Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	Soal
5.	Memahami konsep jaringan komputer	Pengertian dari WPAN adalah?
6.	Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi	Pada sistem koneksi clien-server, komputer clien merupakan cabang dari komputer?

Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1	jaringan area pribadi untuk jaringan yang terpusat di sekitar perangkat interkonecting perorangan dan kerja dimana sambungan nirkabel b	50
2	Server	50

Mengetahui
Guru Pembimbing PLT

Bantul, 1 November 2017
Mahasiswa PLT

Usfatun Khasanah, S.Kom.
NBM. 1045929

Agung Dwiyantoro
NIM. 14520241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Mata Pelajaran : Praktik Jaringan Dasar
Standar Kompetensi : Jaringan Dasar
Kelas / Semester : X / 1
Alokasi Waktu : 9 x 45 menit Jam Pelajaran

PERTEMUAN 2

A. Kompetensi Inti (KI)

KI - 3	Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya 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 dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami model OSI dalam jaringan komputer

4.1 Menyajikan konsep dan fungsi setiap layer dalam lapisan OSI

C. Indikator

- Menjelaskan model OSI dalam jaringan komputer
- Memahami model OSI dalam jaringan
- Menjelaskan konsep dan fungsi setiap layer dalam lapisan OSI
- Menyajikan konsep dan fungsi setiap layer dalam lapisan OSI

D. Tujuan Pembelajaran

1. Memahami semua layer / lapisan pada model referensi OSI
2. Mampu menganalisis semua layer / lapisan pada model referensi OSI

E. Materi Pembelajaran

1. Lapisan fisik
2. Lapisan Data Link
3. Lapisan Network
4. Lapisan Transport
5. Lapisan Sesion
6. Lapisan Presentasi
7. Lapisan Aplikasi

Sumber : Jaringan Dasar 1 untuk SMK / MAK kelas X

F. Metode Pembelajaran

Metode	Praktikum
Model	<i>Drill Learning / Latihan</i>

G. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media
 - Komputer
 - LCD
 - Internet
2. Alat / Bahan
 - Komputer
3. Sumber Belajar
 - Buku
 - Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
Pendahuluan	Orientasi, Motivasi dan Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam dilanjutkan berdoa bersama dan mendata kehadiran siswa. • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memberi motivasi belajar dan apersepsi pada siswa. 	10'
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan konsep dari model referensi OSI beserta lapisan – lapisannya. • Siswa mengerjakan tugas pada jobsheet secara berkelompok. • Secara bergantian setiap kelompok maju ke meja guru dan akan diberi pertanyaan mengenai model OSI. 	380'
Penutup	Rangkuman, Refleksi <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan • Guru memberi salam penutup dilanjutkan berdoa bersama. 	15'
Jumlah		405'

I. Penilaian Pembelajaran

- Penilaian Afektif

Sikap	Skor	Kriteria
Mandiri	1	Siswa mampu menjelaskan dengan bantuan guru maupun teman
	2	Siswa mampu menjelaskan dengan banyak bantuan guru maupun teman
	3	Siswa mampu menjelaskan dengan sedikit bantuan guru maupun teman
	4	Siswa mampu menjelaskan tanpa bantuan guru maupun teman

- Rubrik Penilaian

No	Nama Peserta Didik	Mandiri			
		1	2	3	4

- Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	Soal
1.	Memahami model OSI dalam jaringan komputer	Berikan contoh protocol yang ada pada lapisan aplikasi.
2.	Menyajikan konsep dan fungsi setiap layer dalam lapisan OSI	Berikan contoh input apa saja yang bisa digunakan pada lapisan fisik saat transmisi data berlangsung.

Kunci Jawaban


No.	Jawaban	Skor
1	HTTP, SMTP, FTP	50
2	Aliran listrik, sinyal radio, infrared.	50

Mengetahui
Guru Pembimbing PLT

Bantul, 1 November 2017
Mahasiswa PLT

Usfatun Khasanah, S.Kom.
NBM. 1045929

Agung Dwiyantoro
NIM. 14520241033

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS GARIS, KURVA DAN TIPOGRAFI	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 1 dari 7
5 Oktober 2017		Pertemuan : 1	

Nama : Nomor : Kelas : Penamaan file praktikum X_RPL_1_Pertemuan1_Absen Siswa_Nama Siswa
--

A. KOMPETENSI DASAR


- 3.1. Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
- 4.1. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

B. INDIKATOR PENCAPAIAN

Mampu memahami dan menyajikan konsep dasar garis, kurva, dan tipografi.

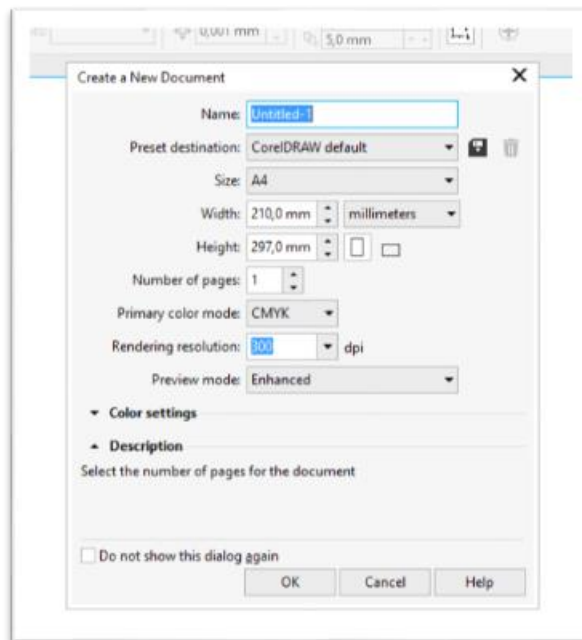
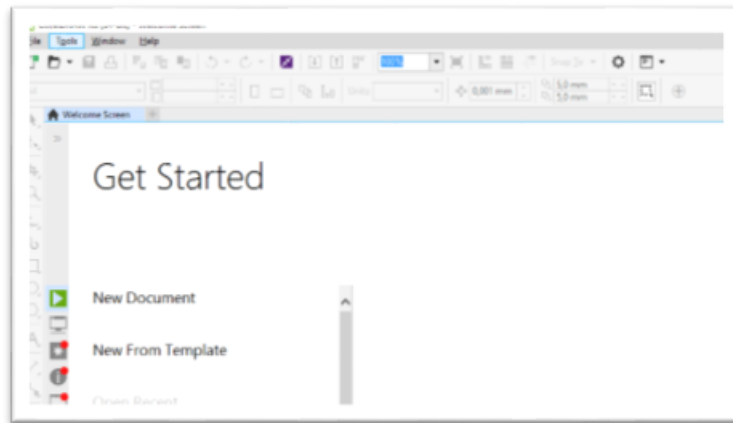
C. PERATURAN PRAKTIKUM

1. Praktikan harus menghadiri setiap sesi praktikum, tidak hadir tanpa keterangan dianggap gugur (Nilai kosong)
2. Praktikan wajib hadir tepat waktu
3. Praktikan wajib mematuhi peraturan yang ada di lab komputer
4. Penyerahan laporan maksimal sebelum jam 21.00 WIB boleh via email

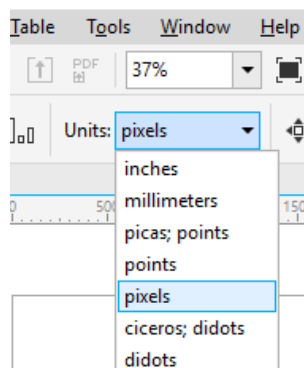
	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS GARIS, KURVA DAN TIPOGRAFI	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		5 Oktober 2017
		Hal. 2 dari 7	


D. LANGKAH KERJA

1. Memulai menjalankan software CorelDraw, dan membuat dokumen baru. Pilih menu **file > New...**, masukkan nama file lalu klik OK.

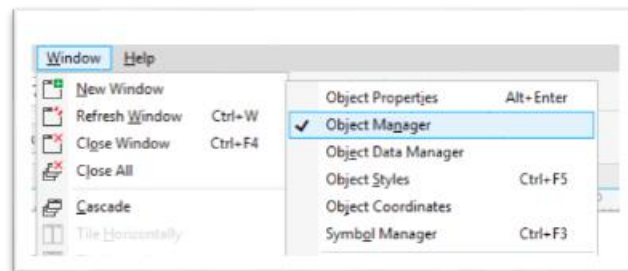
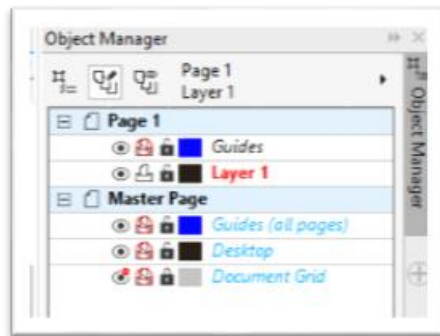


2. Untuk mengubah satuan ukuran yang digunakan, dapat menggunakan pilihan *Unit*. Untuk saat ini kita menggunakan satuan *pixels*.



	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS GARIS, KURVA DAN TIPOGRAFI	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		5 Oktober 2017
		Hal. 3 dari 7	

- Pastikan docker Object Manager telah tampil pada toolbar sebelah kanan. Jika belum, dapat ditampilkan dengan memilih menu **Window > Dockers > Object Manager**. Pastikan Layer 1 yang digunakan (ditandakan dengan warna merah).



Garis

- Pilih tool freehand untuk memulai menggambar garis.



- Ada dua cara dalam membuat garis menggunakan *freehand tool*, yaitu dengan klik sekali, untuk menetapkan awal garis, lalu klik sekali lagi untuk menghasilkan garis lurus. Cara kedua yaitu dengan melakukan *drag* pada *workspace* untuk menghasilkan garis sesuai dengan arah cursor.



**MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

SEMESTER : 1

**PRAKTIK DESAIN GRAFIS
GARIS, KURVA DAN TIPOGRAFI**

9 x 45 Menit


KELAS : X RPL

5 Oktober 2017

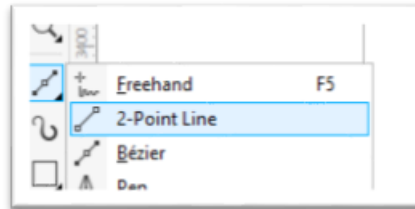
Pertemuan : 1

Hal. 4 dari 7

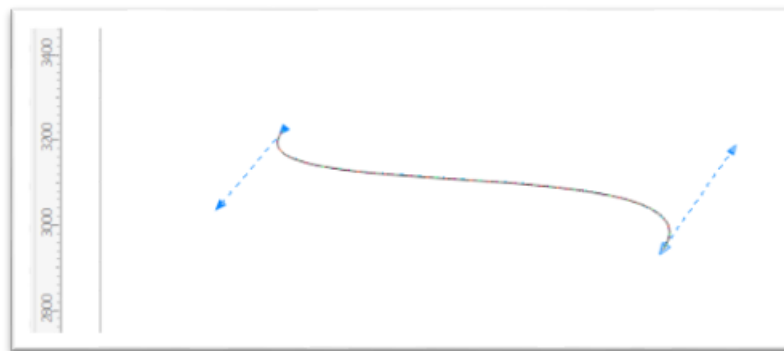
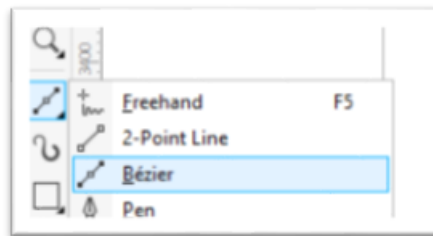


	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS GARIS, KURVA DAN TIPOGRAFI	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL	5 Oktober 2017	Pertemuan : 1
			Hal. 5 dari 7


6. Pilih tool **2-Point line** pada toolbar untuk menghasilkan garis lurus. Untuk menghasilkan garis, dilakukan dengan cara *klik & drag* mouse.



7. Pilih **Bezier** tool, lalu *klik & drag* mouse lalu lakukan sekali lagi untuk menghasilkan sebuah kurva.



8. Pilih **Pen** tool, lalu *klik & drag* mouse sama halnya seperti menggunakan **Bazier** tool. Untuk mengakhiri garis dapat dilakukan dengan menekan key **Esc** pada keyboard, atau menutup kurva dengan mengklik ujung awal dari kurva tersebut.
9. Pada toolbar bagian atas, terdapat beberapa opsi, tuliskan penjelasan dari opsi-opsi tersebut ke dalam table berikut.

No.	Gambar	Penjelasan
1.		Digunakan untuk...
2.		Membuang sembarang garis
dst..		

10. Tuliskan kesimpulan dari kegiatan di atas:



**MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

SEMESTER : 1

KELAS : X RPL

**PRAKTIK DESAIN GRAFIS
GARIS, KURVA DAN TIPOGRAFI**


9 x 45 Menit

5 Oktober 2017

Pertemuan : 1


Hal. 6 dari 7

Kesimpulan:

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL			
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS GARIS, KURVA DAN TIPOGRAFI		9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL	5 Oktober 2017	Pertemuan : 1	Hal. 7 dari 7

Tipografi

11. Pilih **Text** tool, lalu klik sekali pada *workspace*, setelah itu ketikkan kata “Typography”.
12. Gunakan *Toolbar* yang berada di atas *workspace* untuk mengubah property dari teks.
13. Tuliskan fungsi dari setiap tool pada toolbar tersebut ke dalam table berikut


No.	Gambar	Penjelasan
1.		Digunakan untuk...
2.		
dst..		

14. Tuliskan kesimpulan dari kegiatan di atas:

Kesimpulan:

E. TUGAS PRAKTIKUM 1

Buatlah desain logo dan typography kalian sendiri.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT WARNA CMYK DAN RGB	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 1 dari 9
7 Oktober 2017		Pertemuan : 2	

Nama : Nomor : Kelas : Penamaan file praktikum X_RPL_1_Pertemuan2_Absen Siswa_Nama Siswa
--

A. KOMPETENSI DASAR

- 3.1. Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
- 4.1. Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

B. INDIKATOR PENCAPAIAN

Siswa mampu memberi warna dengan format CMYK dan RGB pada objek serta dapat membuat / mengombinasikan masing – masing format warna.

C. PERATURAN PRAKTIKUM

1. Praktikan harus menghadiri setiap sesi praktikum, tidak hadir tanpa keterangan dianggap gugur (Nilai kosong)
2. Praktikan wajib hadir tepat waktu
3. Praktikan wajib mematuhi peraturan yang ada di lab komputer
4. Penyerahan laporan maksimal sebelum jam 21.00 WIB

D. BEBERAPA CARA PEMBERIAN WARNA PADA OBJEK

1. Memilih langsung pada color pallete..
Pastikan objek yang akan diwarnai telah ditekan (selected) kemudian pilih color pallete yang biasanya terletak pada bagian paling kanan layar.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT WARNA CMYK DAN RGB	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL	7 Oktober 2017	Pertemuan : 2
		Hal. 2 dari 9	

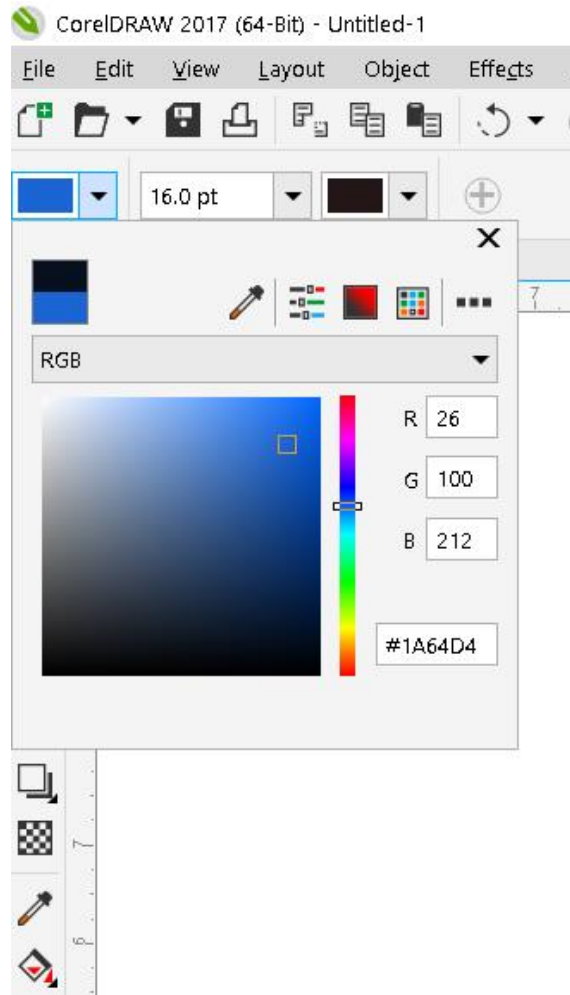


2. Menggunakan Smart fill tool.



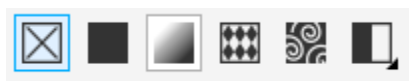
Untuk mengganti warna, bisa dengan memilih properties dari tool ini.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT WARNA CMYK DAN RGB	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		7 Oktober 2017
7 Oktober 2017		Pertemuan : 2	Hal. 3 dari 9




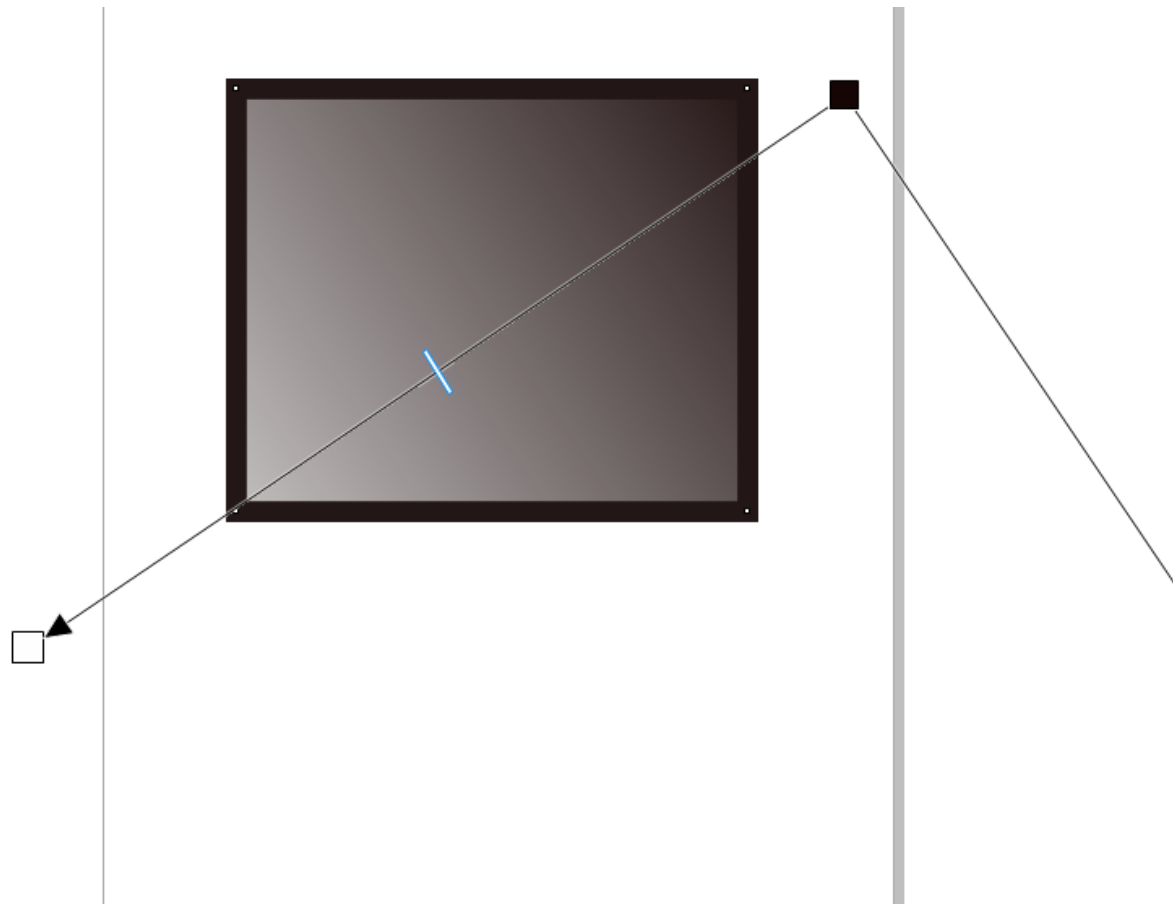
3. Memberi beragam style fill dengan *Interactive Fill Tool*.

Cara menggunakan tool ini yaitu pertama – tama dengan memilih salah satu dari 6 opsi fill.



Setelah dipilih drag mouse ke arah objek yang akan diisi / diberi warna.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT WARNA CMYK DAN RGB	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		7 Oktober 2017



4. Membuka opsi Color Pallette Manager.

Dengan opsi ini kita dapat melihat dan memilih semua format warna.

Caranya yaitu pilih windows → color palletes → color palletes manager.



MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL

SEMESTER : 1

PRAKTIK DESAIN GRAFIS
FORMAT WARNA CMYK DAN RGB

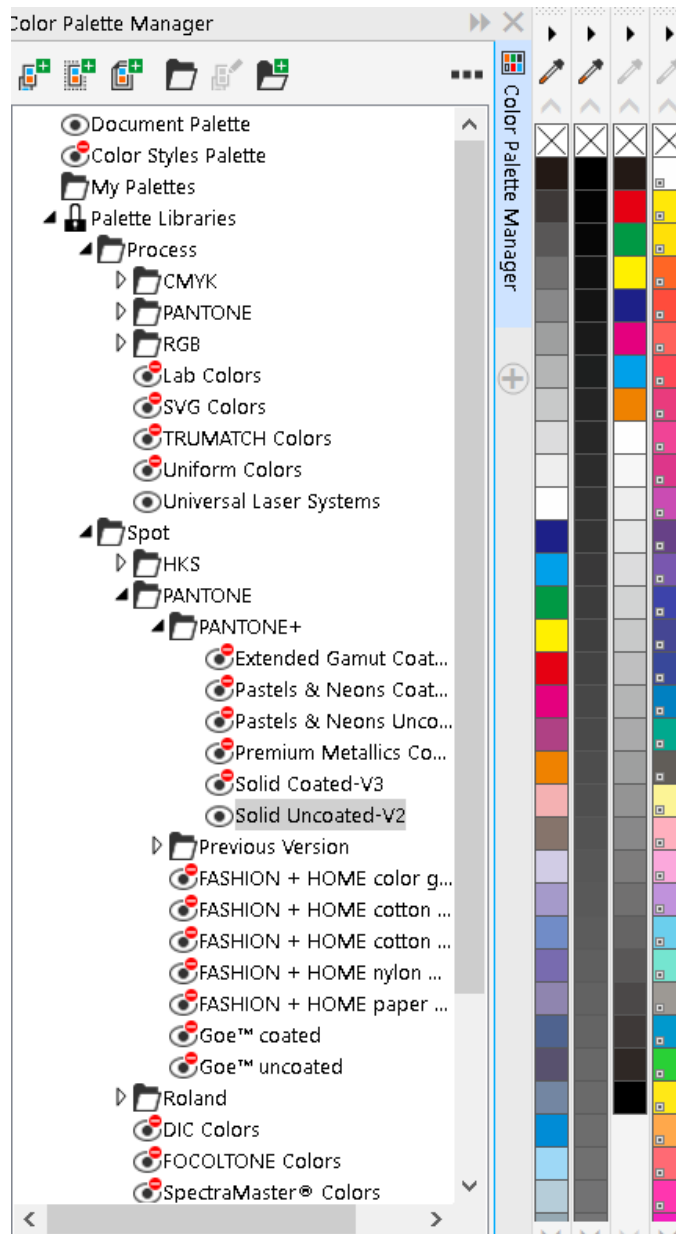
9 x 45 Menit

KELAS : X RPL

7 Oktober 2017

Pertemuan : 2


Hal. 5 dari 9

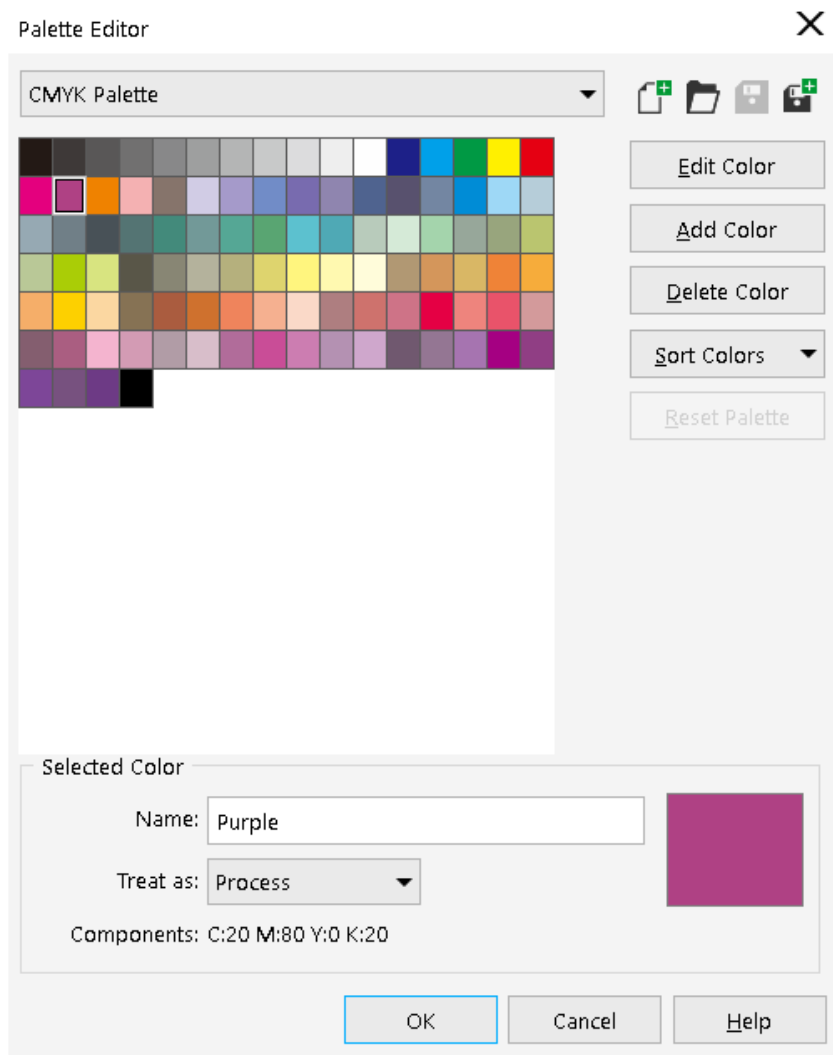


5. Membuat warna baru / edit warna.

Secara mudah dapat dilakukan dengan me-click 2 kali pada warna yang akan di edit pada color palletes.

Akan muncul *pop menu* seperti ini.

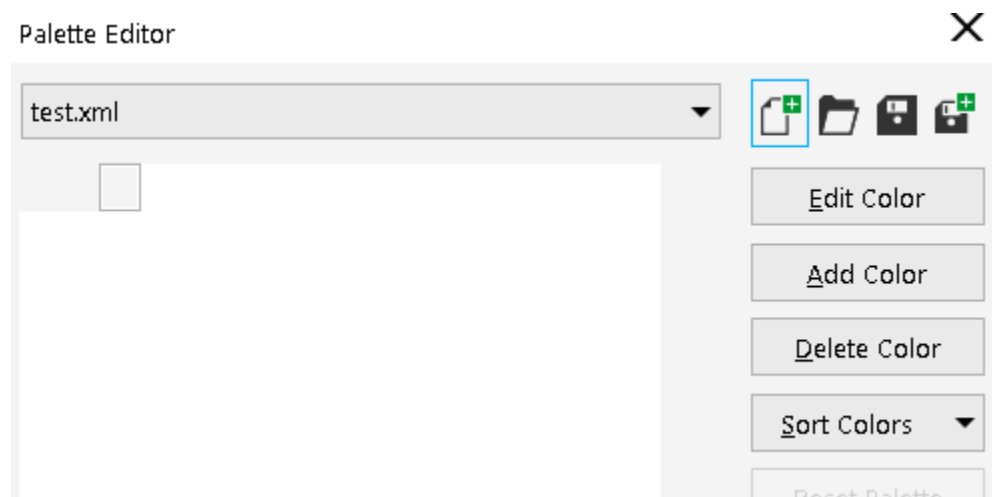
	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT WARNA CMYK DAN RGB	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		7 Oktober 2017



Kemudian pilih edit color.

6. Membuat color pallete sendiri.

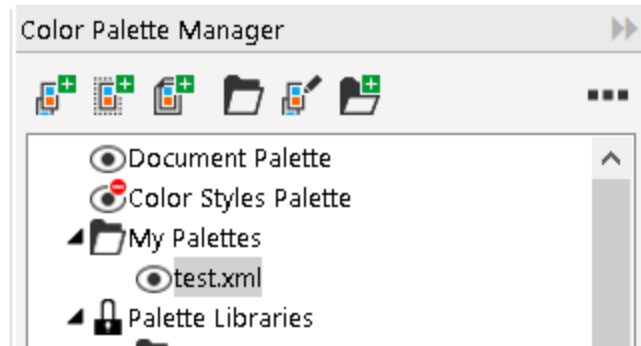
Pada pallete editor pilih opsi New Pallete, dan beri nama.




	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT WARNA CMYK DAN RGB	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 7 dari 9
7 Oktober 2017		Pertemuan : 2	

Untuk menambah warna pilih Add Color.

Untuk dapat memilih pallete editor kalian, lihat pada folder my pallete pada Color Pallete Manager.



	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL			
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT WARNA CMYK DAN RGB		9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL			
	7 Oktober 2017		Pertemuan : 2	Hal. 8 dari 9

Tugas 1.

Jelaskan properties yang terdapat pada *Smart Fill Tool* dan *Interactive fill tool*.

No.	Gambar	Penjelasan
1.		
2.		
dst..		

Note : untuk properties Interactive tool 6 opsi awal memiliki properties tambahan yang berbeda – beda.

Tugas 2.

Jelaskan perbedaan antara format warna RGB dan CMYK!

Jawab

E. TUGAS PRAKTIKUM 1


Beri warna pada gambar berikut.



Note : untuk mempermudah pewarnaan, pisahkan bagian – bagian pada gambar dengan cara klik kanan pada gambar dan pilih Quick Trace, Setelah itu pilih Ungroup all object.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT WARNA CMYK DAN RGB	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		7 Oktober 2017
		Hal. 9 dari 9	

Hasil:

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS PRINSIP – PRINSIP LAYOUT	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 1 dari 4
12 Oktober 2017		Pertemuan : 3	

Nama : Nomor : Kelas : Penamaan file praktikum X_RPL_1_Pertemuan3_No Absen_Nama Siswa

A. KOMPETENSI DASAR


- 3.1. Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
- 4.1. Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis

B. INDIKATOR PENCAPAIAN

Siswa memahami dan mampu menerapkan prinsip – prinsip tata letak dalam desain grafis.

C. PERATURAN PRAKTIKUM

5. Praktikan harus menghadiri setiap sesi praktikum, tidak hadir tanpa keterangan dianggap gugur (Nilai kosong)
6. Praktikan wajib hadir tepat waktu
7. Praktikan wajib mematuhi peraturan yang ada di lab komputer
8. Penyerahan laporan maksimal sebelum jam 21.00 WIB

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL			
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS PRINSIP – PRINSIP LAYOUT		9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL	12 Oktober 2017	Pertemuan : 3	Hal. 2 dari 4

A. PRINSIP – PRINSIP TATA LETAK (LAYOUT) DALAM DESAIN GRAFIS

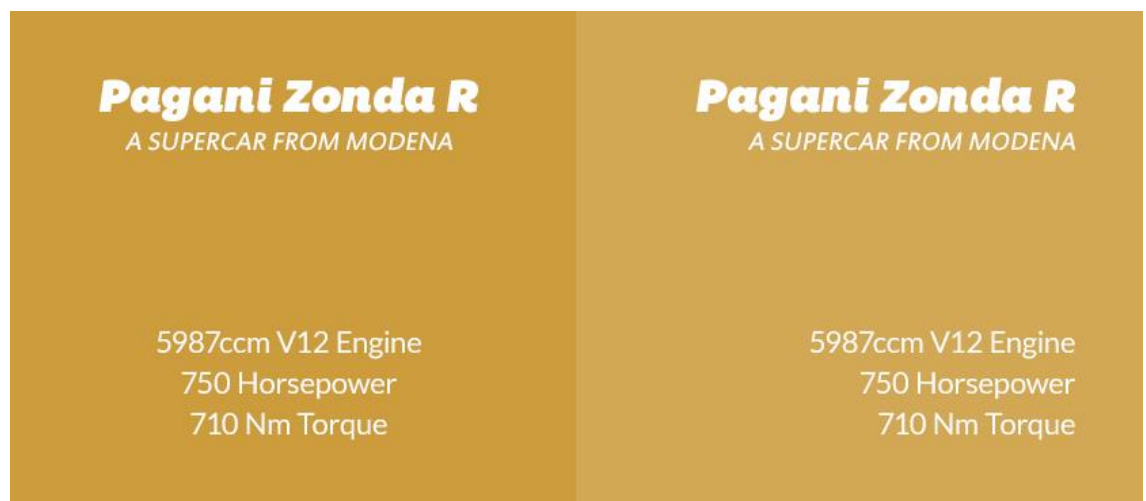
1. Proximity / Unity

Proximity berarti menggabungkan elemen – elemen yang sama sehingga tidak membingungkan bagi yang melihat atau yang membaca.




2. Alignment

Mengatur element – element pada grafis agar lebih rapi.



3. Repetition

Konsisten dalam penggunaan elemen – element pada desain grafis.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS PRINSIP – PRINSIP LAYOUT	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 3 dari 4
12 Oktober 2017		Pertemuan : 3	

LAMBORGHINI MURCIÉLAGO LP670-4 SV

ENGINE
➔ 6.5 liter V12

POWER & TORQUE
➔ 670 Horsepower, 660 Nm

ACCELERATION
➔ 0-60 MPH in 2.9 seconds

TOP SPEED
➔ 212 MPH, 342 KMH

4. Contrast

Memberi emphasis (penekanan) ataumembedakanelemen yang sama.

PORSCHE 911 GT3 RS 4.0

THE LIMITED 911 EDITION
is painted white as standard and emphasises its proximity to motor racing by its dynamic appearance. Trademark characteristics are the wide track, the low vehicle position, the large rear wing with adapted side plates, the typical central twin tailpipe and the aerodynamically optimised body. The lateral front air deflection vanes, so-called flics, making their first appearance on a production

TO ENHANCE PERFORMANCE
the new Porsche 911 GT3 RS 4.0 features an especially light and sportily precise chassis. All wheel-bearing components are made from lightweight aluminium. An additional weight advantage is generated

the increased coil pitch, front axle spring setting as well as the use of additional springs - so-called "helper springs" - on the rear axle. They are located towards the bottom of the spring element, thus enabling the use of a short and light main spring.


SPECIFICATIONS
Displacement: 3,996 cc
Bore: 102.7 mm
Stroke: 80.4 mm
Compression Ratio: 12.6:1
Engine Power: 368 kW (500 hp) at 8,250 rpm
Max. Torque: 460 Nm at 5,750 rpm
Power Output per Litre: 92 kW/litre (125 HP/litre)
Maximum Revs: 8,500 rpm
Fuel Type: Premium Plus
Top speed: 310 km/h (193 mph)
0-100 km/h (0 - 62 mph): 3.9 s

TUGAS :

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS PRINSIP – PRINSIP LAYOUT	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		12 Oktober 2017
		Hal. 4 dari 4	

Buatlah poster kalian masing – masing dengan memerhatikan prinsip – prinsip layout dan jelaskan jika pada poster yang kalian buat telah menerapkan prinsip – prinsip tersebut.

GAMBAR	PENJELASAN

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT – FORMAT GAMBAR DIGITAL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 1 dari 4
14 Oktober 2017		Pertemuan : 4	

Nama : Nomor : Kelas : Penamaan file praktikum X_RPL_1_Pertemuan 4_Absen Siswa_Nama Siswa

A. KOMPETENSI DASAR


- 3.1. Mendiskusikan berbagai format gambar
- 4.1. Menempatkan berbagai format gambar

B. INDIKATOR PENCAPAIAN

Siswa memahami dan mampu menerapkan berbagai format gambar.

C. PERATURAN PRAKTIKUM

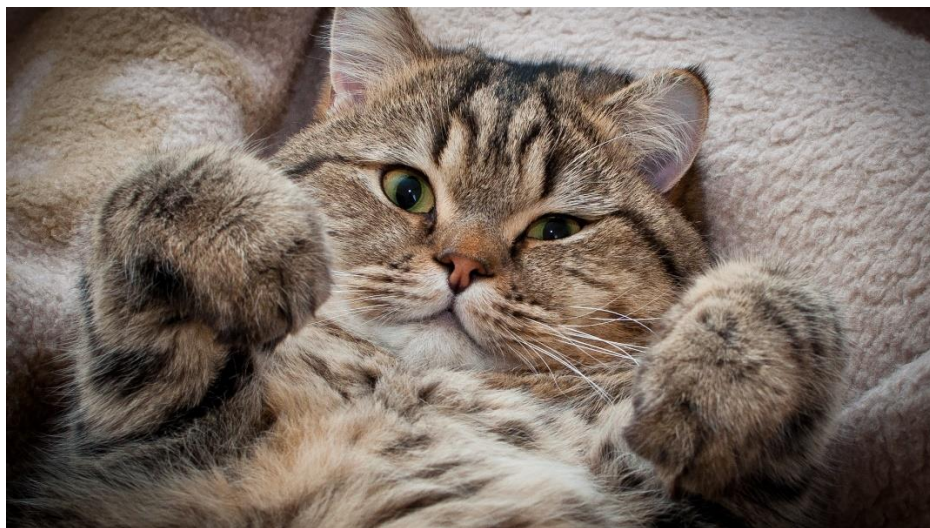
1. Praktikan harus menghadiri setiap sesi praktikum, tidak hadir tanpa keterangan dianggap gugur (Nilai kosong)
2. Praktikan wajib hadir tepat waktu
3. Praktikan wajib mematuhi peraturan yang ada di lab komputer
4. Penyerahan laporan maksimal sebelum jam 21.00 WIB

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT – FORMAT GAMBAR DIGITAL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		14 Oktober 2017
		Hal. 2 dari 4	

D. Gambar Raster dan Vector

Gambar raster terbentuk dari gabungan banyak pixel, sedangkan gambar vector terbentuk dari garis – garis (path) yang terbentuk dari logika matematika.

Gambar Raster :



Gambar Vektor :



Jenis – jenis gambar raster :

- .png
- .jpg or .jpeg
- .gif

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT – FORMAT GAMBAR DIGITAL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		14 Oktober 2017
		Hal. 3 dari 4	

- .tif
- .psd

Software editor yang berbasis raster :

- Adobe Photoshop

Jenis – jenis gambar vektor:

- .eps
- .ai
- .pdf
- .svg
- .sketch


Software editor yang berbasis raster :

- Adobe Illustrator
- Sketch
- Coreldraw

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS FORMAT – FORMAT GAMBAR DIGITAL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		14 Oktober 2017
		Hal. 4 dari 4	

SOAL :

1. Jelaskan masing – masing fungsi dan manfaat dari raster dan gambar vector
2. Jelaskan kelebihan dan kekurangan dari kedua tipe gambar tersebut
3. Buatlah logo kalian sendiri dan export dengan tipe pdf, svg, jpg, png.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS MENGOLAH GAMBAR BITMAP (RASTER)	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 1 dari 4
19 Oktober 2017		Pertemuan : 5	

Nama : Nomor : Kelas : Penamaan file praktikum X_RPL_1_Pertemuan5_Absen Siswa_Nama Siswa
--

A. KOMPETENSI DASAR


- 3.1. Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)
- 4.1. Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster)

B. INDIKATOR PENCAPAIAN

Siswa memahami dan mampu menggunakan tool – tool pada software pengolah gambar bitmap (Adobe Photoshop).

C. PERATURAN PRAKTIKUM

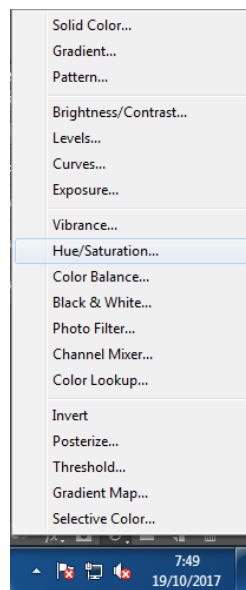
1. Praktikan harus menghadiri setiap sesi praktikum, tidak hadir tanpa keterangan dianggap gugur (Nilai kosong)
2. Praktikan wajib hadir tepat waktu
3. Praktikan wajib mematuhi peraturan yang ada di lab komputer
4. Penyerahan laporan maksimal sebelum jam 21.00 WIB

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS MENGOLAH GAMBAR BITMAP (RASTER)	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		19 Oktober 2017

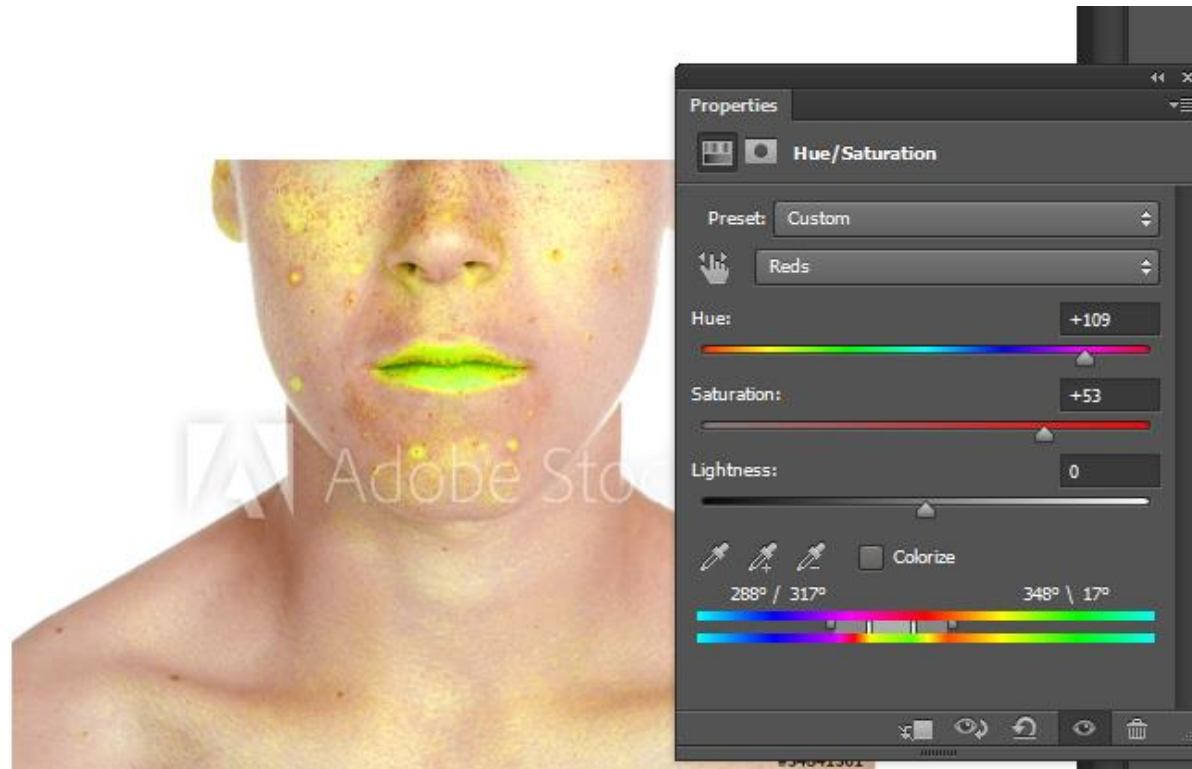
D. Menerapkan Spot Healing Brush Tool, Lasso, dan efek Liquify

1. Tutorial Menghilangkan Noda Jerawat


- a. Hilangkan warna merah pada jerawat

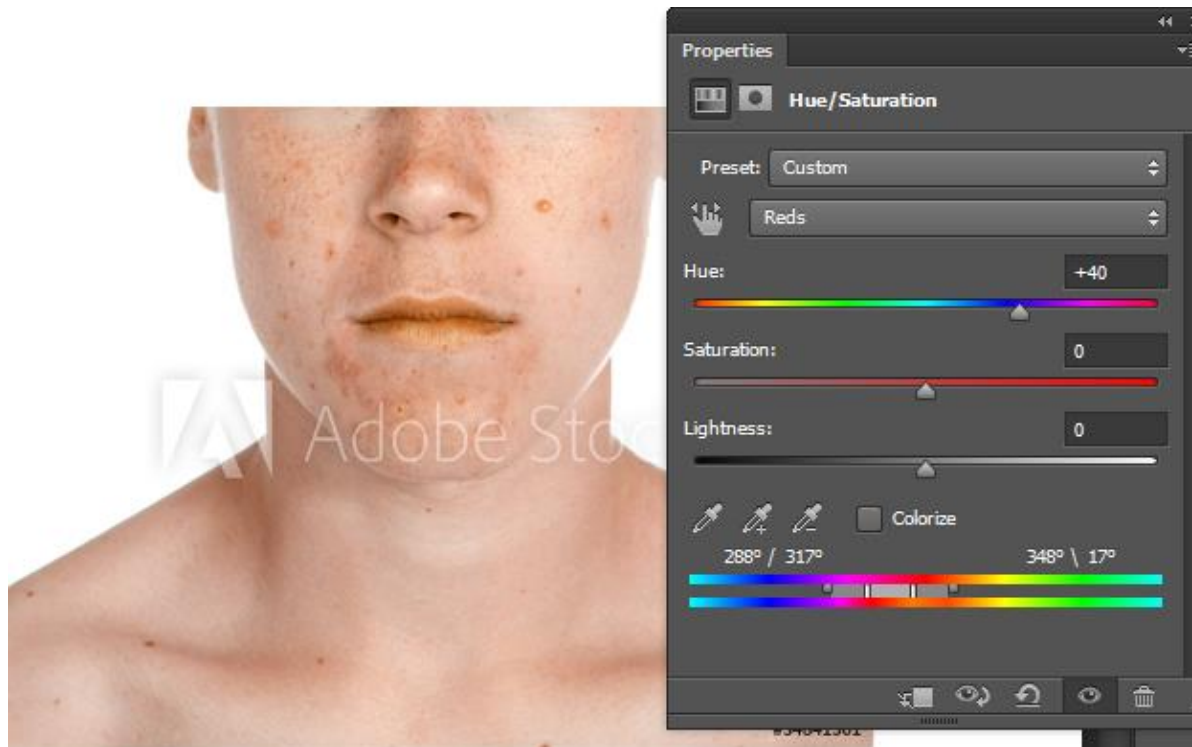


- b. Atur sampai jerawat "terdeteksi"

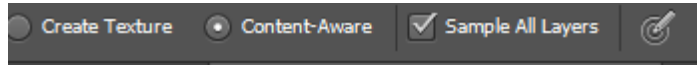


- c. Ubah warna merah menjadi warna kulit

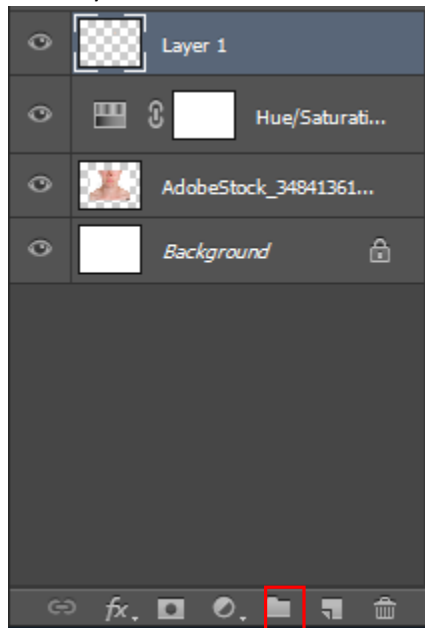
	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS MENGOLAH GAMBAR BITMAP (RASTER)	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		19 Oktober 2017




- d. Hilangkan dengan tool “Spot Healing Brush Tool”
Centang checkbox “Sample all layers”



- e. Buat layer baru



- f. Hilangkan dengan “menggosok” bagian jerawat

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS MENGOLAH GAMBAR BITMAP (RASTER)	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		19 Oktober 2017
		Hal. 4 dari 4	


2. Body Sculpture (Mengubah Bentuk Tubuh)

Dengan menerapkan effect liqify pada gambar, kita dapat memanipulasi bentuk tubuh seseorang.



E. TUGAS

Ubahlah bentuk tubuh seseorang dan beri / ganti background pada gambar tersebut.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS MEMANIPULASI GAMBAR	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 1 dari 6
21 Oktober 2017		Pertemuan : 6	

Nama : Nomor : Kelas : Penamaan file praktikum X_RPL_1_Pertemuan6_Absen Siswa_Nama Siswa
--

A. KOMPETENSI DASAR


- 3.1. Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek
- 4.1. Memanipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek

B. INDIKATOR PENCAPAIAN

Siswa memahami dan mampu menggunakan tool – tool pada software pengolah gambar bitmap (Adobe Photoshop).

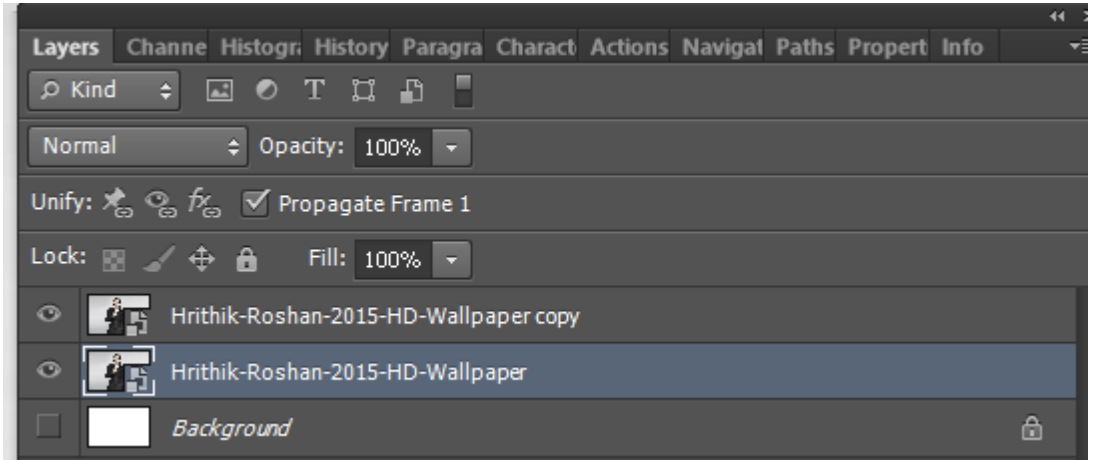
C. PERATURAN PRAKTIKUM

1. Praktikan harus menghadiri setiap sesi praktikum, tidak hadir tanpa keterangan dianggap gugur (Nilai kosong)
2. Praktikan wajib hadir tepat waktu
3. Praktikan wajib mematuhi peraturan yang ada di lab komputer
4. Penyerahan laporan maksimal sebelum jam 21.00 WIB

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS MEMANIPULASI GAMBAR	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		21 Oktober 2017

D. Memberi efek Dispersion


- a. Salin layer gambar yang akan di beri efek (Ctrl + J)



- b. Pada salah satu layer pisahkan model dengan backgroundnya (gunakan tool lasso atau quick selection tool).



Duplicate potongan gambar ini.


	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS MEMANIPULASI GAMBAR	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		21 Oktober 2017
		Hal. 3 dari 6	

- c. Beri efek liquefy pada potongan gambar hasil salinan yang tadi seperti contoh.

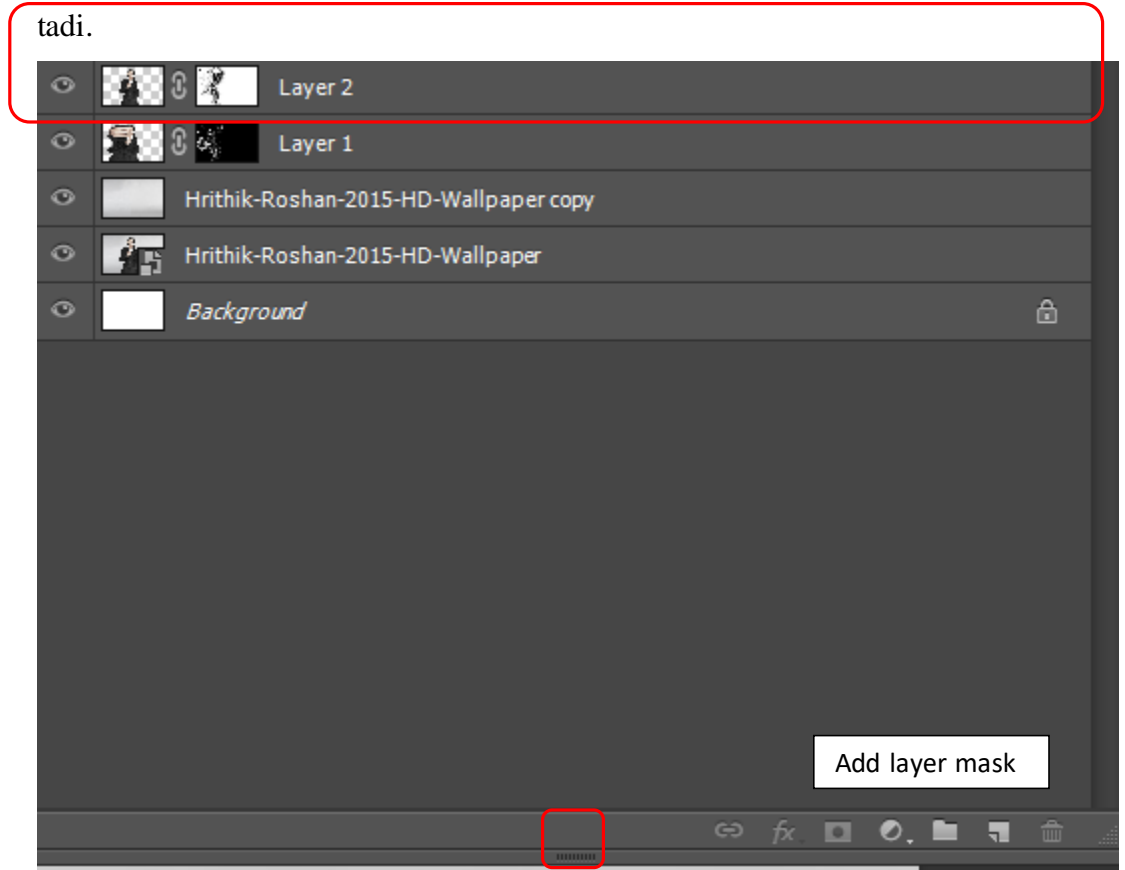


- d. Pada gambar duplicate tadi ambil backgroundnya saja (gunakan fill content-aware) dengan hotkey Shift + F5




	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS MEMANIPULASI GAMBAR	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		21 Oktober 2017
		Hal. 4 dari 6	

e. Beri layer mask untuk kedua potongan model tanpa background



f. Dengan menggunakan tool Brush gambar layer mask, untuk mask berwarna putih, warna brush tool harus hitam dengan sebaliknya. Apply mask berwarna putih ke layer model tanpa background dan mask hitam ke model tanpa background dengan effect liquify. Lukis dengan brush tool gambar – gambar tersebut sampai terlihat efek pengelupasan.




	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS MEMANIPULASI GAMBAR	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		21 Oktober 2017

g. Munculkan background yang tadi.




h. Hasil Akhir



	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS MEMANIPULASI GAMBAR	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 6 dari 6
21 Oktober 2017		Pertemuan : 6	

E. TUGAS

Aplikasikan efek dispersion pada gambar yang berbeda.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS AUTO-BLEND DAN DOUBLE EXPOSURE	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 1 dari 7
26 Oktober 2017		Pertemuan : 7	

Nama : Nomor : Kelas : Penamaan file praktikum X_RPL_1_Pertemuan7_Absen Siswa_Nama Siswa
--

A. KOMPETENSI DASAR


- 3.1. Menerapkan desain berbasis gambar bitmap
- 4.1. Membuat desain berbasis gambar bitmap (raster)

B. INDIKATOR PENCAPAIAN

Siswa mampu mendesain gambar bitmap

C. PERATURAN PRAKTIKUM

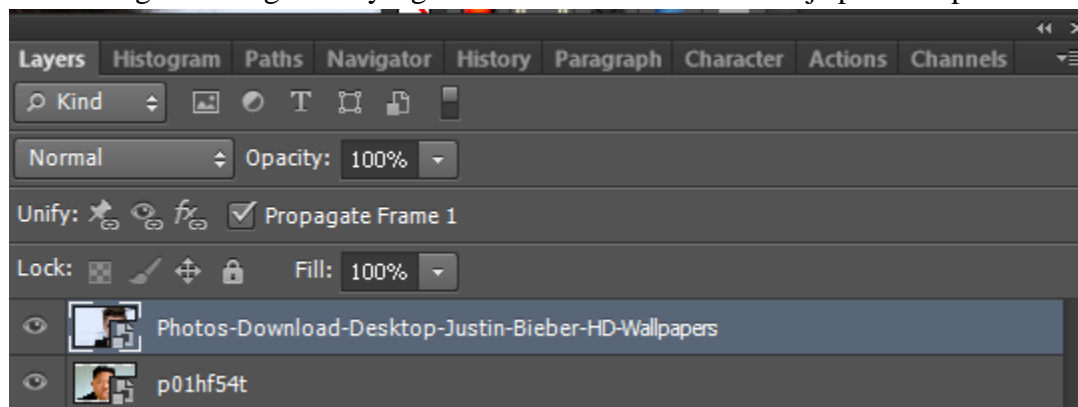
1. Praktikan harus menghadiri setiap sesi praktikum, tidak hadir tanpa keterangan dianggap gugur (Nilai kosong)
2. Praktikan wajib hadir tepat waktu
3. Praktikan wajib mematuhi peraturan yang ada di lab komputer
4. Penyerahan laporan maksimal sebelum jam 21.00 WIB

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS AUTO-BLEND DAN DOUBLE EXPOSURE	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		26 Oktober 2017
		Hal. 2 dari 7	

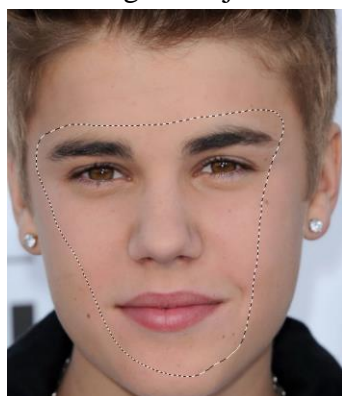
D. Meyatukan 2 gambar (Blending Image)




1. Letakkan gambar – gambar yang akan disatukan di lembar kerja photoshop.

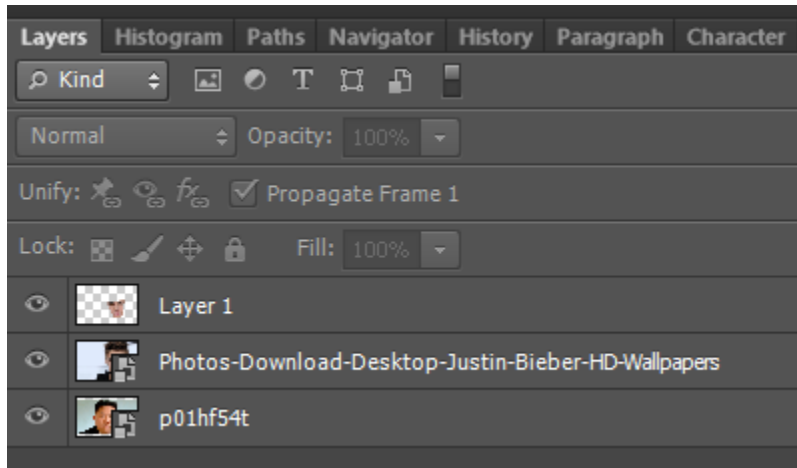


2. Select bagian wajah Justin Bieber yang akan di ambil menggunakan Lasso Tool.

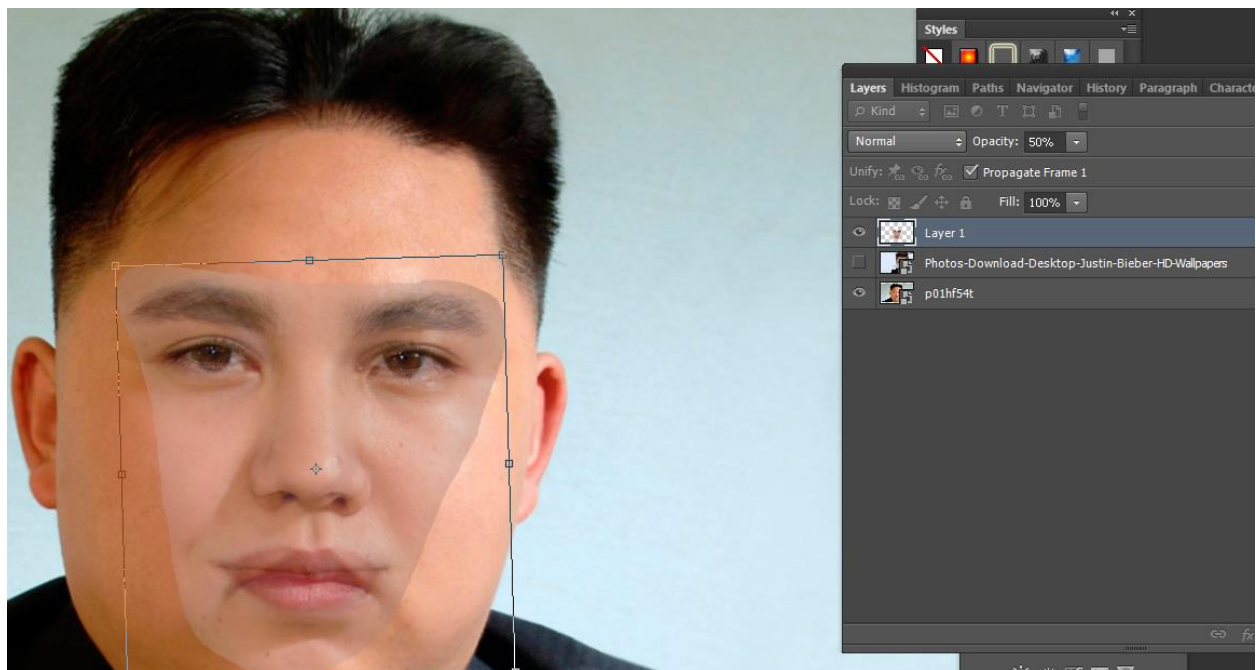



	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS AUTO-BLEND DAN DOUBLE EXPOSURE	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 3 dari 7
26 Oktober 2017		Pertemuan : 7	

- Copy bagian tersebut (Ctrl + C), akan menghasilkan layer baru.

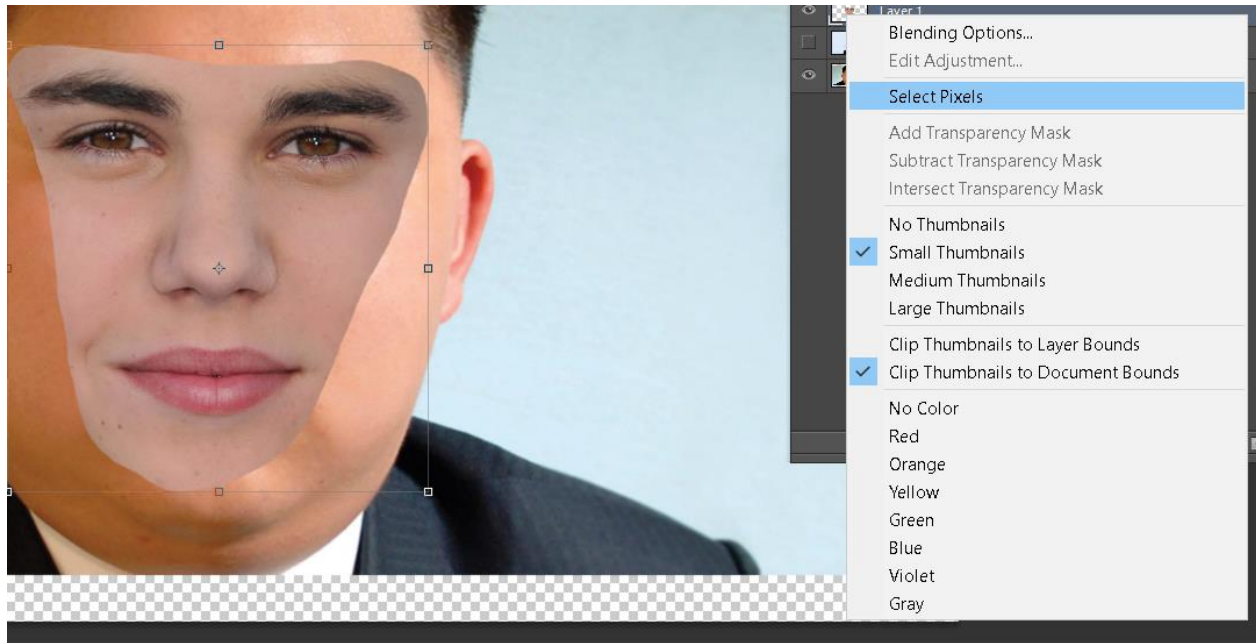


- Atur bagian wajah dari Justin Bieber agar sesuai dengan wajah Kim Jong Un. Untuk mempermudah penyesuaiannya, hilangkan icon mata pada layer Justin Bieber, dan ubah opacitynya menjadi 50%.

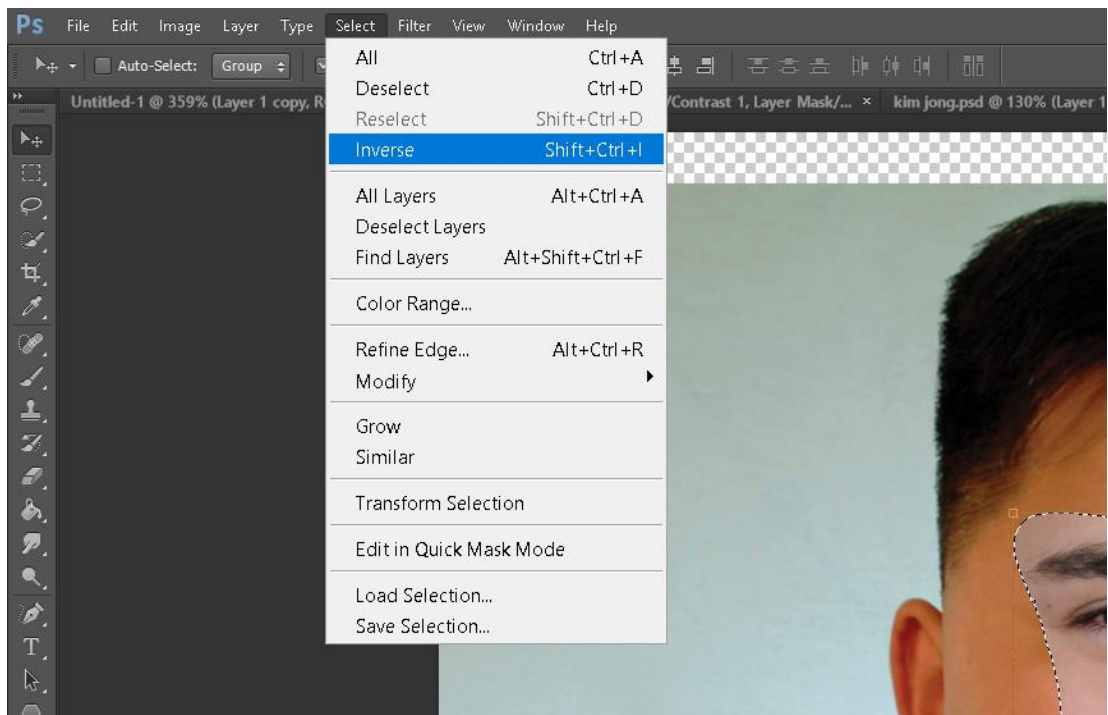



	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS AUTO-BLEND DAN DOUBLE EXPOSURE	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL	26 Oktober 2017	Pertemuan : 7 Hal. 4 dari 7

- Setelah sesuai kembalikan opacity bagian wajah menjadi 100%, dan click kanan pada icon bagian Justin Bieber tadi dan pilih “Select Pixels”.

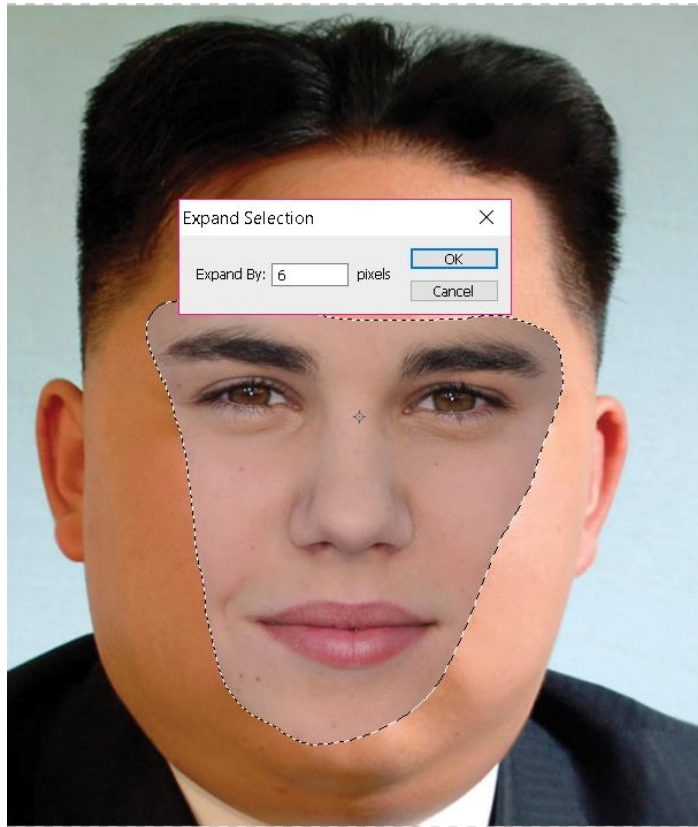


- Kemudian pada menu select pilih inverse.



	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS AUTO-BLEND DAN DOUBLE EXPOSURE	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 5 dari 7
26 Oktober 2017		Pertemuan : 7	


7. Dilanjutkan dengan modify → Expands dan klik OK.



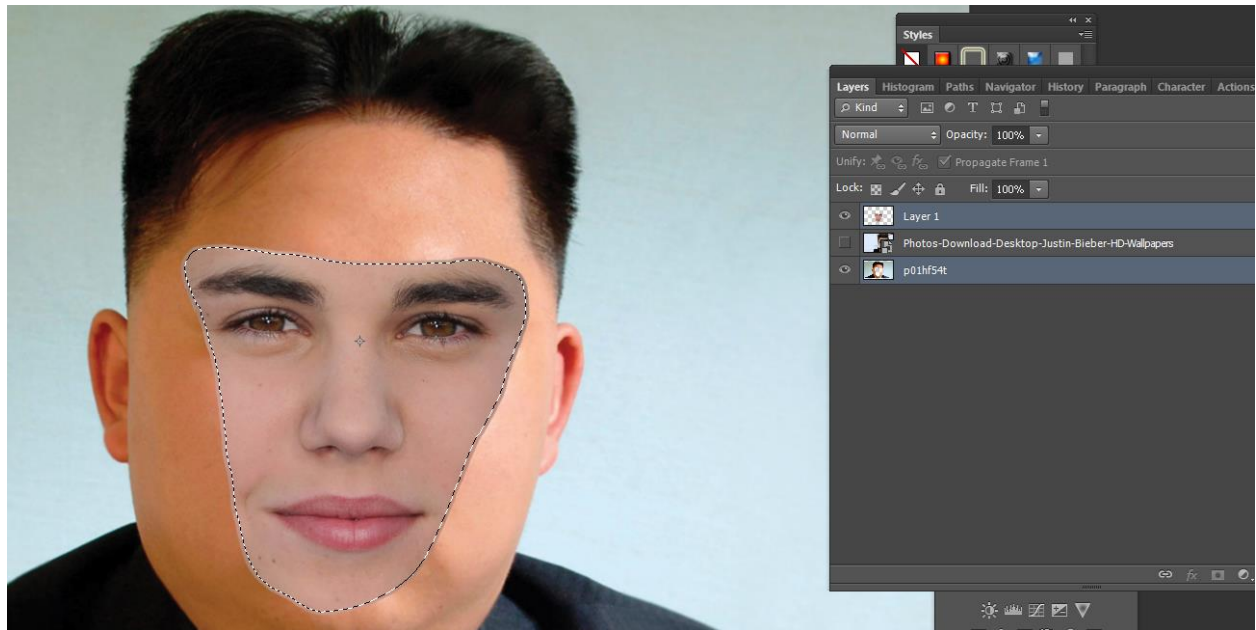
8. Klik inverse lagi kemudian pilih layer gambar kim jongun, hapus wajahnya sesuai potongan wajah Justin Bieber.



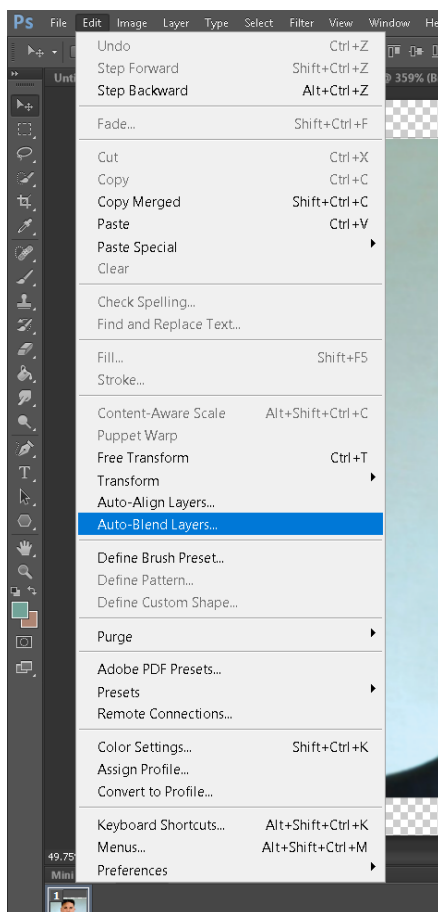
Jika ada pesan error, klik kanan pada gambar dan pilih “rasterize layer”.


	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS AUTO-BLEND DAN DOUBLE EXPOSURE	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 6 dari 7
26 Oktober 2017		Pertemuan : 7	

9. Kemudian pilih kedua layer tadi (bisa dengan tahan control dan klik).



10. Kemudian pada menu edit pilih Auto – blend layers.




	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS AUTO-BLEND DAN DOUBLE EXPOSURE	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		26 Oktober 2017
		Hal. 7 dari 7	

11. Perbaiki hasilnya jika ada yang mengganjal.



E. TUGAS

Aplikasikan efek dispersion pada gambar yang berbeda.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS ALPHA CHANNEL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		
28 Oktober 2017		Pertemuan : 8	Hal. 1 dari 10

Nama : Nomor : Kelas : Penamaan file praktikum X_RPL_1_Pertemuan10_Absen Siswa_Nama Siswa

A. KOMPETENSI DASAR


- 3.1. Mengevaluasi penggabungan gambar vector dan bitmap (raster)
- 4.1. Membuat desain penggabungan gambar vector dan bitmap (raster)

B. INDIKATOR PENCAPAIAN

Siswa mampu menggabungkan gambar vector dan bitmap (raster)

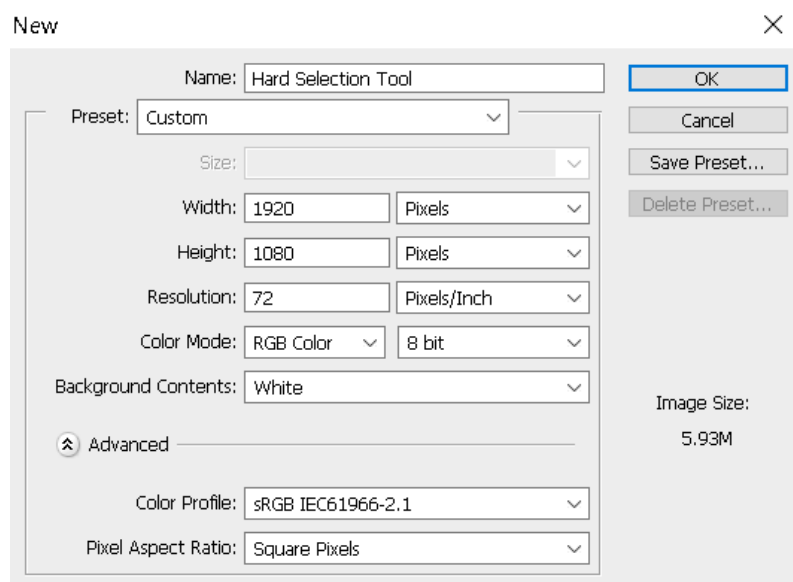
C. PERATURAN PRAKTIKUM

- 9. Praktikan harus menghadiri setiap sesi praktikum, tidak hadir tanpa keterangan dianggap gugur (Nilai kosong)
- 10. Praktikan wajib hadir tepat waktu
- 11. Praktikan wajib mematuhi peraturan yang ada di lab komputer
- 12. Penyerahan laporan maksimal sebelum jam 21.00 WIB

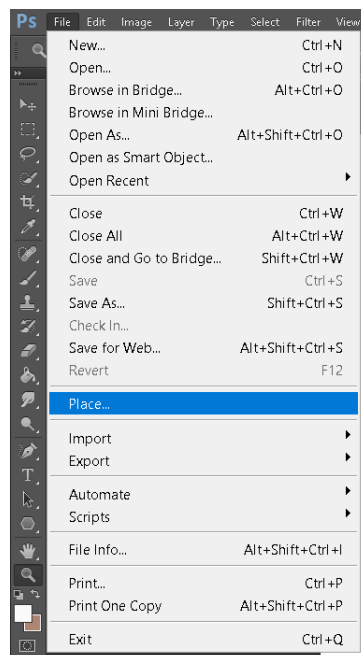
	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS ALPHA CHANNEL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		28 Oktober 2017
		Hal. 2 dari 10	

D. Membuat Selection Yang Sulit Menggunakan Alpha Channels


1. Buat dokumen Baru File → New.

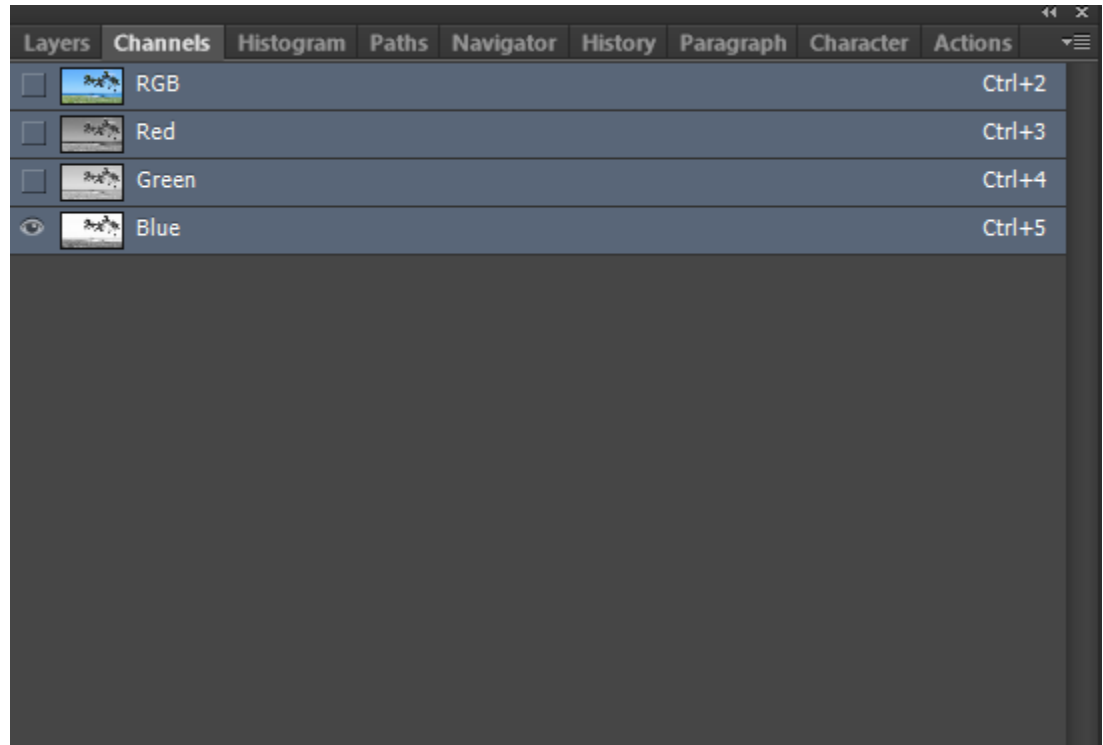


2. Letakkan gambar yang akan diseleksi.

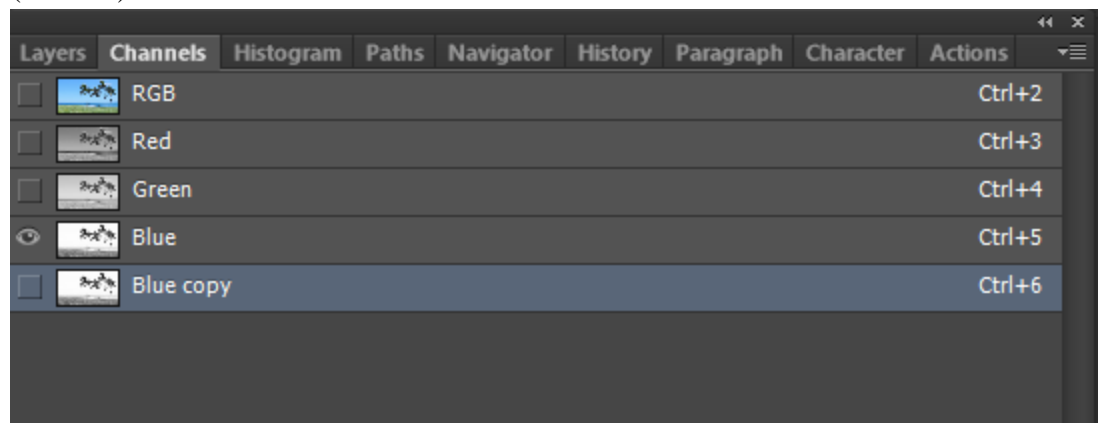



3. Pada tab Channels pilih salah satu channel yang paling kontras dengan backgroundnya.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS ALPHA CHANNEL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		28 Oktober 2017

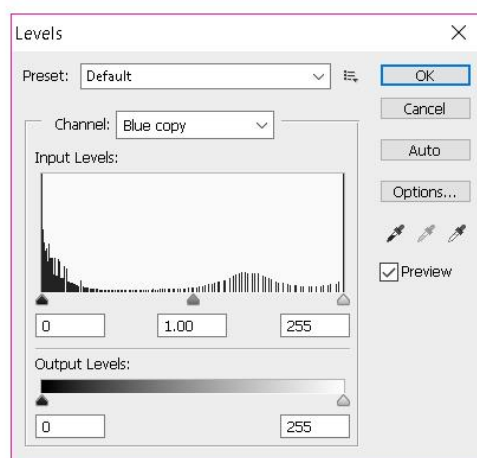
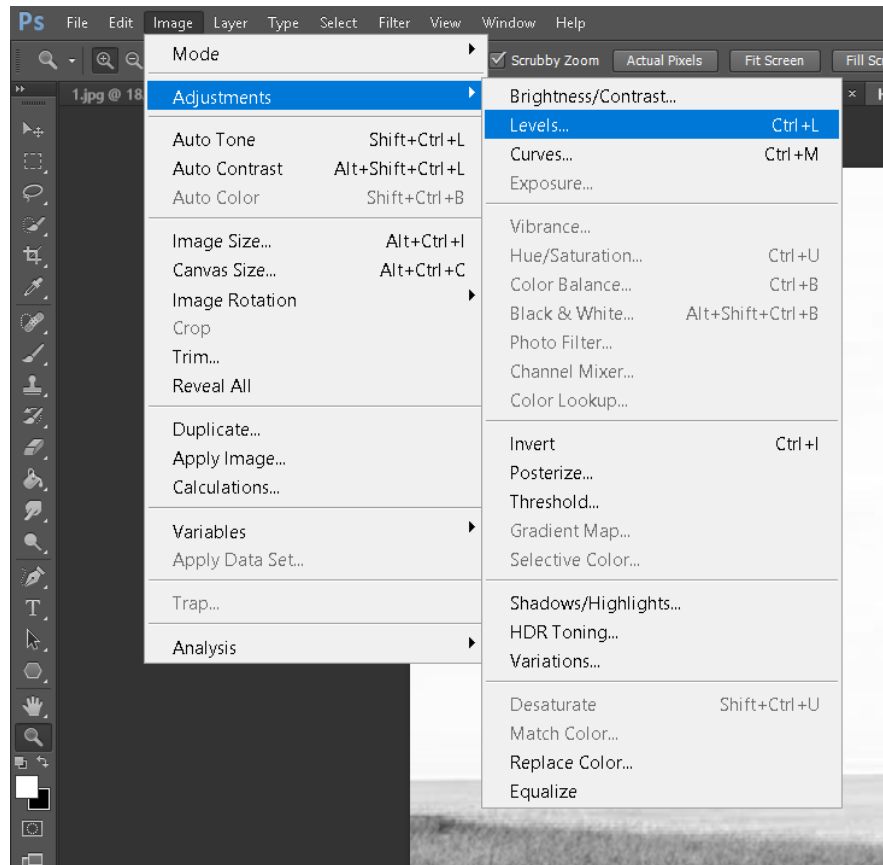


4. Duplicate channel yang anda pilih dengan klik kanan → duplicate channel (Ctrl + J).




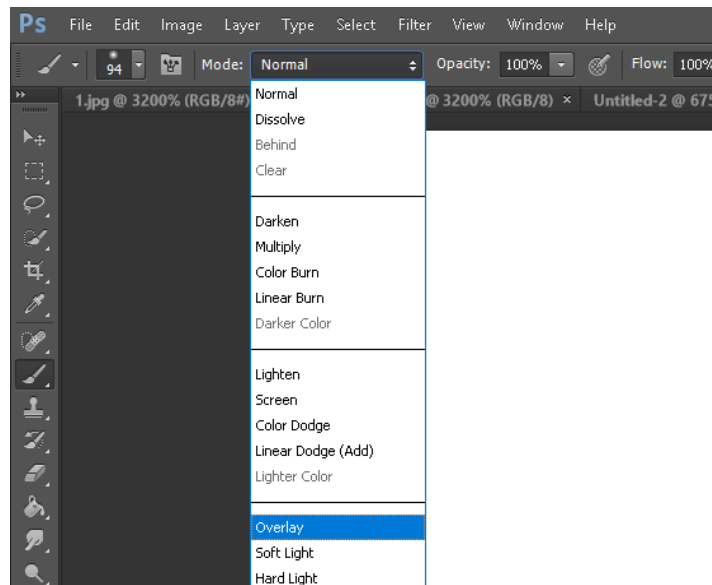
	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS ALPHA CHANNEL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		28 Oktober 2017
		Hal. 4 dari 10	

5. Buatlah gambar tersebut agar lebih contrast.



6. Buat gambar tersebut agar menjadi hitam putih, gunakan brush tool dengan mode → overlay, pilih warna putih untuk mewarnai bagian yang terang, dan warna hitam untuk bagian yang gelap.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS ALPHA CHANNEL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL	28 Oktober 2017	Pertemuan : 8
		Hal. 5 dari 10	



7. Seleksi gambar tersebut dengan menekan Ctrl + klik channel pilihan.



MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL

SEMESTER : 1

PRAKTIK DESAIN GRAFIS
ALPHA CHANNEL

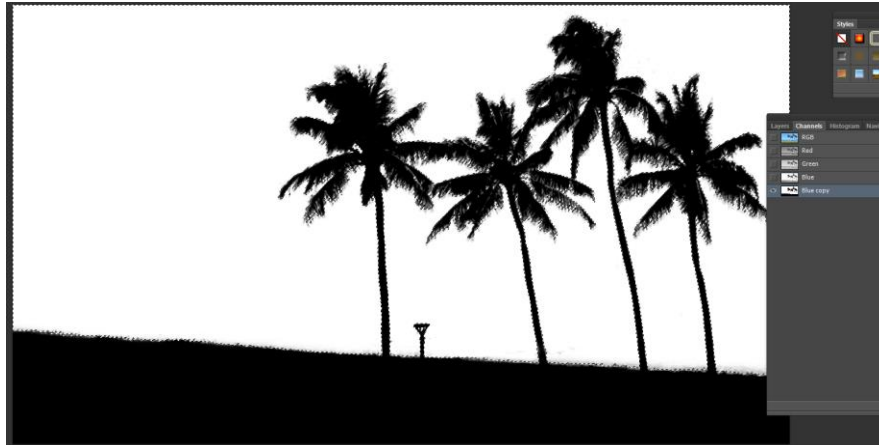
9 x 45 Menit

KELAS : X RPL

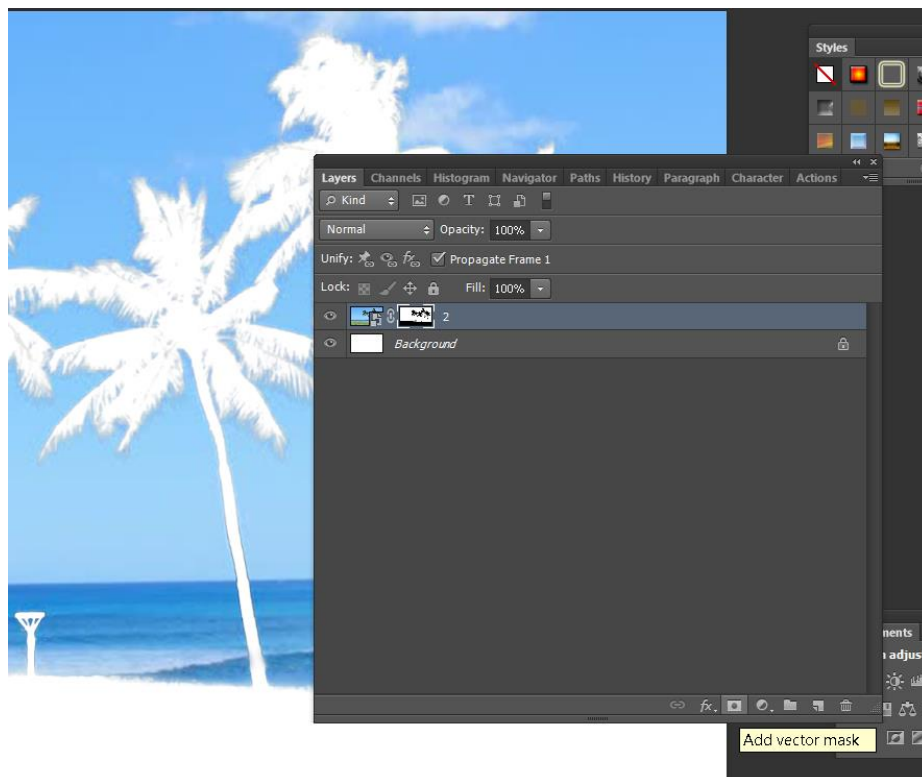
28 Oktober 2017

Pertemuan : 8

Hal. 6 dari 10



8. Pindah ke tab layout, klik layer gambar dan pada bagian bawah panel pilih “add vektor mask”.



9. Karena yang ingin di ubah pada tutorial ini adalah backgroundnya maka invert vector mask tadi dengan cara klik masknya dan tekan **Ctrl + i**.



**MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

SEMESTER : 1

**PRAKTIK DESAIN GRAFIS
ALPHA CHANNEL**

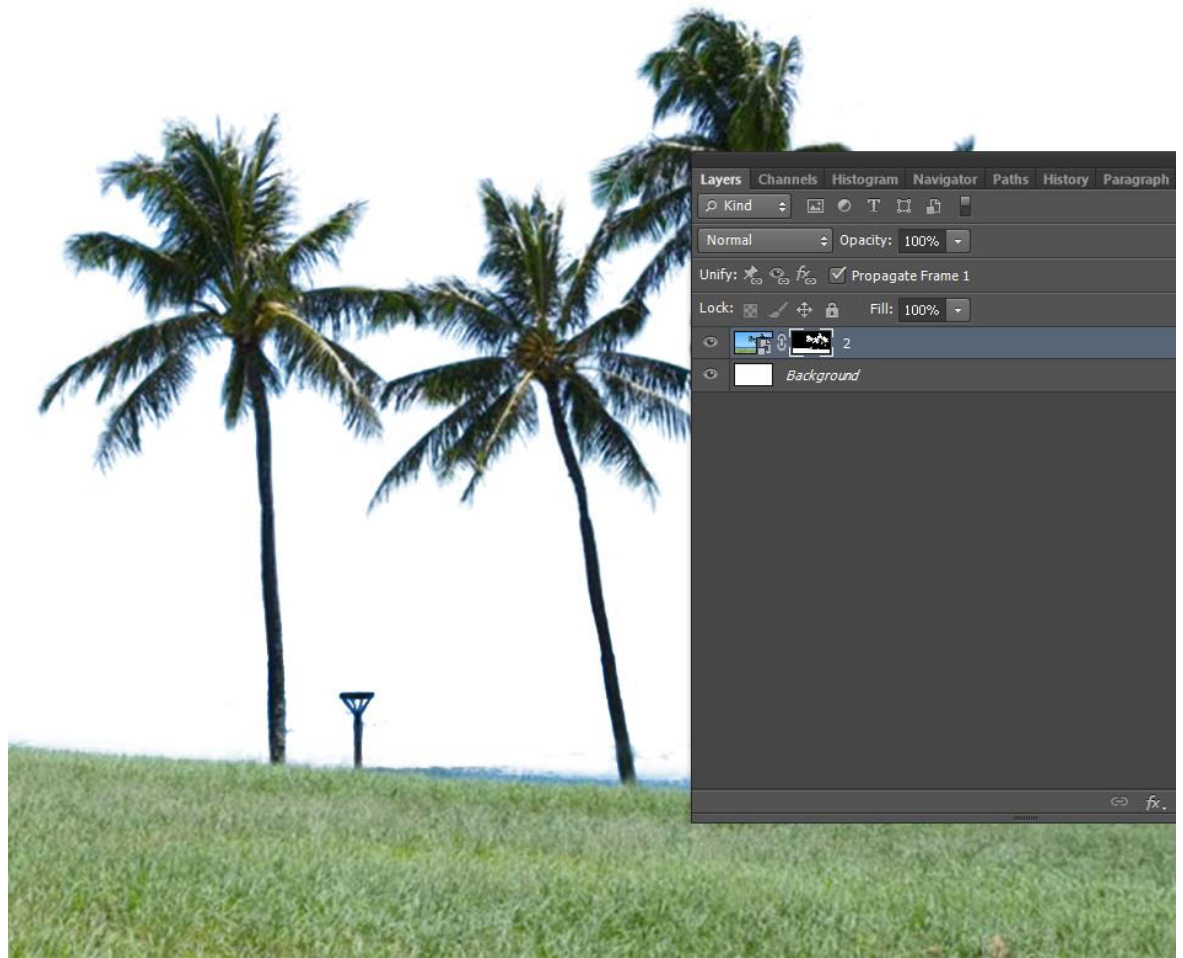
9 x 45 Menit


KELAS : X RPL

28 Oktober 2017

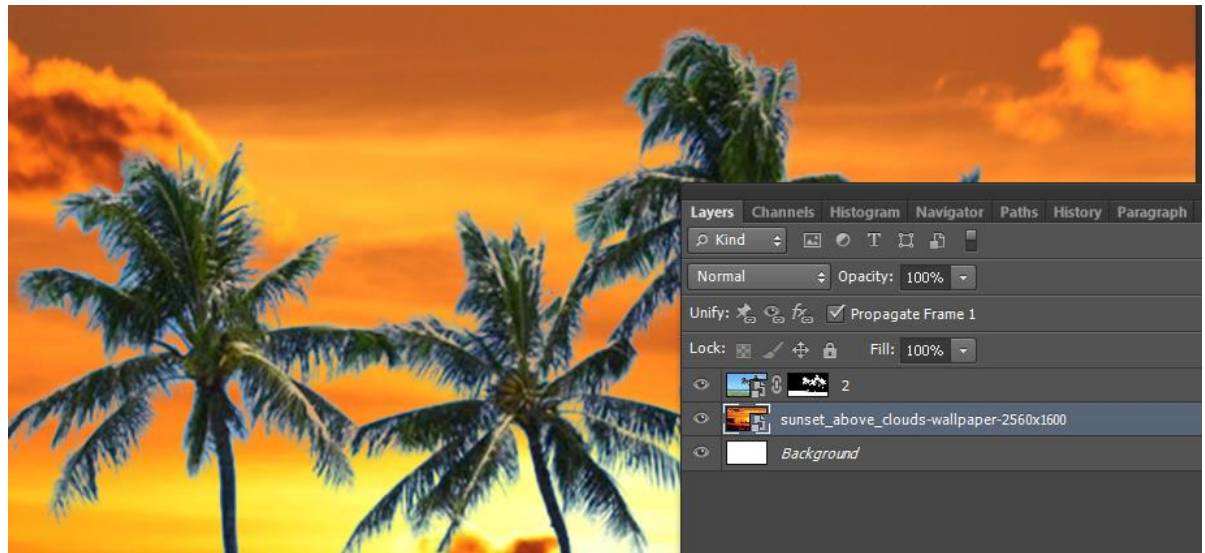
Pertemuan : 8

Hal. 7 dari 10



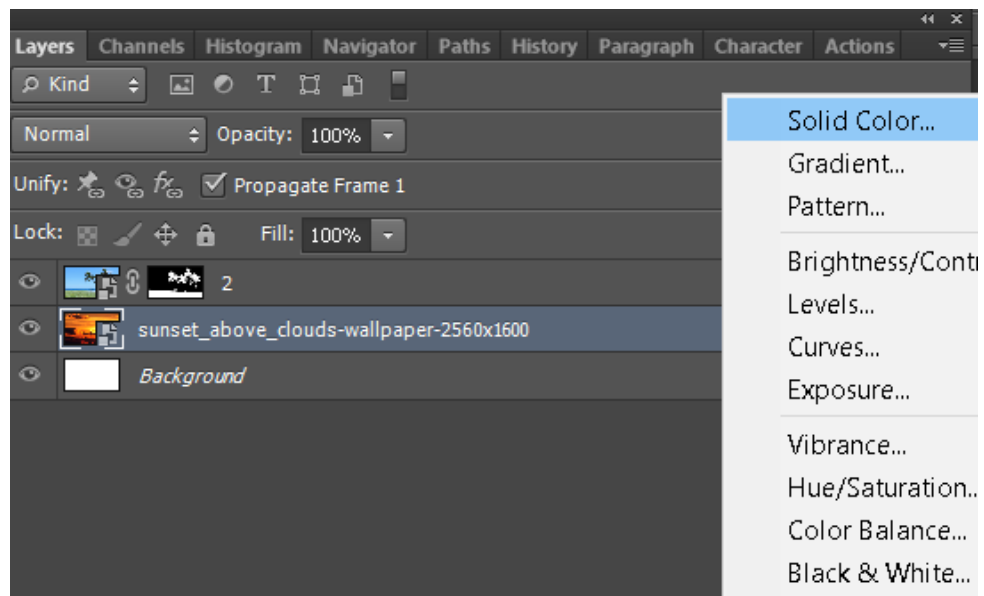
	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS ALPHA CHANNEL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		28 Oktober 2017

10. Letakkan layer background yang baru di bawah layer yang telah terseleksi.




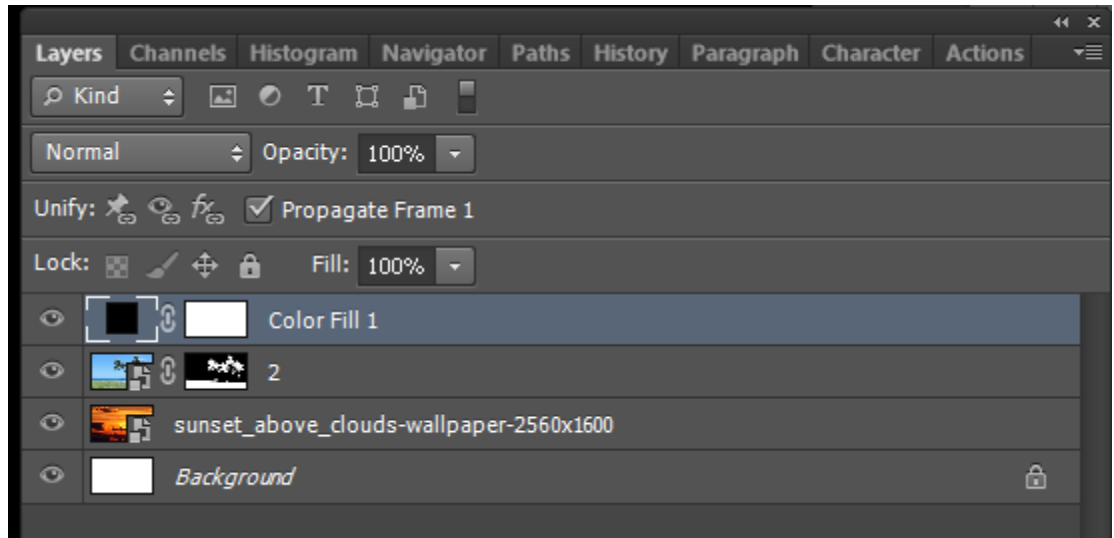
11. Atur supaya kedua gambar tersebut bisa “menyatu”.
 Karena cahaya berada di belakang objek, maka warna dari pohon dan tanahnya akan gelap.

Tambahkan solid color dengan warna hitam.

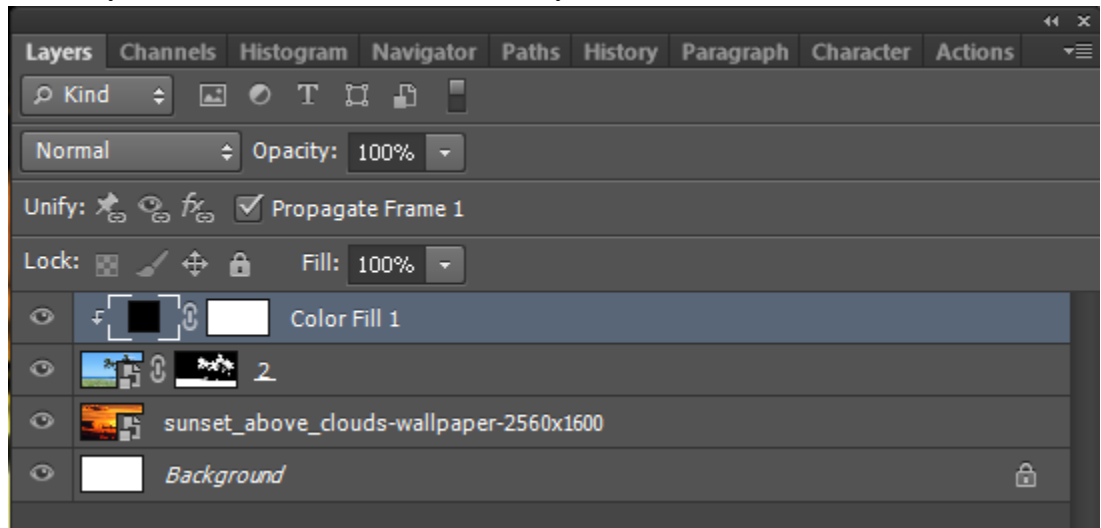



12. Letakkan solid color agar berada pada layer yang paling atas.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS ALPHA CHANNEL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		28 Oktober 2017
		Hal. 9 dari 10	



13. Pada keyboard tahan Alt, kemudian klik layer solid color tersebut.



	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	PRAKTIK DESAIN GRAFIS ALPHA CHANNEL	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		28 Oktober 2017
		Hal. 10 dari 10	

14. Hasil



E. TUGAS

Aplikasikan fitur alpha channel ini pada gambar yang complex jika di potong seperti pohon berdahan banyak, objek yang berongga, apapun gambar yang jika menggunakan tool biasa seperti lasso, quick selection tool akan sulit dan memakan waktu lama, pisahkan gambar tersebut dang anti dengan background baru. Buat agar gambar – gambar tersebut terlihat menyatu secara natural.

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	JARINGAN DASAR KONSEP TEKNOLOGI JARINGAN	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 1 dari 2
2 November 2017		Pertemuan : 1	

Nama : Nomor : Kelas : Penamaan file praktikum X_RPL_1_Pertemuan1_Absen Siswa_Nama Siswa
--

A. STANDAR KOMPETENSI

Jaringan Dasar

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.1. Memahami konsep jaringan komputer
- 4.1. Menyajikan kebutuhan jaringan suatu organisasi

C. MATERI POKOK

Konsep Teknologi Jaringan Komputer

- PAN (Personal Area Network)
- LAN (Local Area Network)
- MAN (Metropolit Area Network)
- WAN (Wide Area Network)

D. PENILAIAN

Hasil Kerja (Mandiri/Kelompok)

E. ALOKASI WAKTU

9 Jam Pelajaran

F. SUMBER BELAJAR

Buku, E Book, Internet

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	JARINGAN DASAR KONSEP TEKNOLOGI JARINGAN	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		2 November 2017
		Hal. 2 dari 2	

G. TUGAS

Membuat Ringkasan Materi PAN, LAN, MAN dan WAN.

Sebelum mengerjakan tugas, buatlah kelompok terdiri atas 2-3 orang.


Topik yang di tulis meliputi

- 1) kategori (PAN, LAN, MAN dan WAN)
- 2) fungsi mengenal jaringan komputer (PAN, LAN, MAN dan WAN)
- 3) implementasi jaringan komputer (PAN, LAN, MAN dan WAN)

Presentasikan hasil ringkasan di depan kelas.

H. Tes Formatif

1. Sebutkan dan jelaskan topologi yang bisa digunakan dalam jenis jaringan LAN
2. Jelaskan fungsi dari perangkat jaringan berikut ini
Hub , Access point, Bridge, Switch, Modem
3. Sebutkan dan jelaskan fungsi dari devices / alat – alat yang digunakan dalam jenis jaringan WAN

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	JARINGAN DASAR MODEL OSI	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 1 dari 2
4 November 2017		Pertemuan : 2	

Nama : Nomor : Kelas : Penamaan file praktikum X_RPL_1_Pertemuan2_Absen Siswa_Nama Siswa
--

A. STANDAR KOMPETENSI

Jaringan Dasar

B. KOMPETENSI DASAR

3.2 Memahami model OSI dalam jaringan komputer

4.2. Menyajikan konsep dan fungsi setiap layer dalam lapisan OSI

C. MATERI POKOK

Model OSI

- Lapisan fisik
- Lapisan Data Link
- Lapisan Network
- Lapisan Transport
- Lapisan Sesion
- Lapisan Presentasi
- Lapisan Aplikasi

D. PENILAIAN


Hasil Kerja (Mandiri/Kelompok)

I. ALOKASI WAKTU

9 Jam Pelajaran

J. SUMBER BELAJAR

Buku, E Book, Internet

	MODUL PRAKTIKUM REKAYASA PERANGKAT LUNAK SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
	SEMESTER : 1	JARINGAN DASAR MODEL OSI	9 x 45 Menit
	KELAS : X RPL		Hal. 2 dari 2
4 November 2017		Pertemuan : 2	

K. TUGAS

Membuat Ringkasan mengenai 7 lapisan dalam model OSI meliputi konsep secara umum, fungsi masing – masing layer / lapisan, contoh implementasi layer – layer dalam dunia nyata, TCP/IP protocols masing – masing layer (minimal 3).

L. Tes Formatif

Per kelompok maju ke meja guru dan diberi pertanyaan berdasarkan rangkuman yang ditulis.



**MAJELIS PENDIDIKAN SARJAN DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH BANTUL
SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

TEKNIK AUDIO VIDEO, TEKNIK PEMESINAN, TEKNIK KENDARAAN RINGAN, REKAYASA PERANGKAT LUNAK, TEKNIK SEPEDA MOTOR, TEKNIK PENGELASAN

F/SOP751/WKS1/15

18 Juli 2017



0277/H/1986

Terakreditasi A

Jl. Parangtritis Km 12, Manding, Tlrenggo, Bantul, Telp (0274).367954, Fax (0274).367954 Email : smkmuh1bantul@yahoo.com

PENILAIAN PENGETAHUAN DAN KETRAMPILAN

KELAS : X RPL 1
MATA PELAJARAN : Jaringan Dasar
GURU PENGAMPU : Agung Dwiyantoro

KKM	
78	78

No	Induk	Nama	Nilai Harian																				Total N.Harian	N.UTS	N.UAS	N.Raport	Keterangan							
			KD 1		KD 2		KD 3		KD 4		KD 5		KD 6		KD 7		KD 8		KD 9		KD 10						P	K						
			P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K												
1		AHMAD FAUZI	7	8	8																			81						27		TL		
2		ARRAHMAN ADJI SAPUTRA	7	7	8																				80						27		TL	
3		BAGUS PRASETYA	7	7	8																				80						27		TL	



**MAJELIS PENDIDIKAN SARAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH BANTUL
SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

TEKNIK AUDIO VIDEO, TEKNIK PEMESINAN, TEKNIK KENDARAAN RINGAN, REKAYASA PERANGKAT LUNAK, TEKNIK SEPEDA MOTOR, TEKNIK PENGELASAN

F/SOP751/WKS1/15

18 Juli 2017



0277/H/1986

Terakreditasi A

Jl. Parangtritis Km 12, Manding, Tlirenggo, Bantul, Telp (0274).367954, Fax (0274).367954 Email : smkmuh1bantul@yahoo.com

PENILAIAN PENGETAHUAN DAN KETRAMPILAN

KELAS

: X RPL 1

MATA PELAJARAN

: PRAKTIK DESAIN GRAFIS

GURU PENGAMPU

: AGUNG DWIYANTORO

No	Induk	Nama	Nilai Harian																				Total N.Harian	N. UT S	N.U AS	N.Rap ort	KKM						
			KD 1		KD 2		KD 3		KD 4		KD 5		KD 6		KD 7		KD 8		KD 9		KD 10						P	K					
			P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K	P	K							P	K			
1		AHMAD FAUZI	8	7	8	8	6	8	7	7	8	7	8	7	8	8	8	9					8	2					2	7	27	TL	TL
2		ARRAHMAN ADJI SAPUTRA	8	7	8	7	6	8	7	7	8	7	8	7	8	7	8	8					8	2					2	7	27	TL	TL
3		BAGUS PRASETYA	8	7	8	7	6	8	7	7	8	8	8	8	8		8	8					8	2					2	7	23	TL	TL

4	DEVI FITRIANI	7 4	7 8	0 0	6 7	7 8	7 8	7 7	7 8	7 7	7 8	7 7	7 8	7 6	7 8	8 0					6 6	68					2 2	23	TL	TL	
5	DEVIKA CHINDY RAHMADHANI	7 4	7 9	7 8	8 0	6 7	7 7	7 4	7 8	7 8	6 7	8 8	7 0	8 8	7 2	8 8	5					7 6	79					2 5	26	TL	TL
6	DIANA CINDY FRAHMAWATI	7 8	7 7	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	7 8	7 7	7 8	7 9	7 8	7 7	7 8	8 2						4 9	49					1 6	16	TL	TL
7	ENDRA DWI PUTRA	8 8	7 8	8 2	8 8	6 7	8 6	7 4	7 8	7 8	6 8					0 0						5 0	50					1 7	17	TL	TL
8	HAFIZH SUJANA PUTRA PRATAMA	8 0	7 9	8 0	8 0	7 4	8 2	7 4	7 8	7 0	7 0	7 8	7 7	7 0	8 0	8 0						5 0	50					1 7	17	TL	TL
9	HENIK DWI UTAMI	7 8	7 8	0 0	6 7	7 7	7 4	7 7	8 0	7 8	7 8	7 6	7 8	7 7	8 8	0						6 7	68					2 2	23	TL	TL
10	HILMY ALI HERNANDA AZAMI	7 8	7 7	6 7	7 6	7 7	0	7	7	7	7	7	8	7	8	0						6 6	78					2 2	26	TL	TL
11	ISTI AMALIA SARDONO	0 0	0 8	8 7	7 7	8 8	4 6	7 0	8 7	8 0	6 7	8 0	8 0	8 8	7 8	8 0						7 0	67					2 3	22	TL	TL
12	MUHAMMAD ALDY RADITYA	8 8	7 9	7 8	8 2	7 4	7 9	8 8	8 4	9 0	7 9	9 8	9 0	8 8	9 0	8 8						8 6	83					2 9	28	TL	TL
13	MUHAMMAD ALVIN	8 8	8 2	8 0	8 0	7 0	8 4	8 8	7 8	8 8	8 5	8 8	7 8			0 0						6 2	60					2 1	20	TL	TL
14	MUHAMMAD FADHIL RISNAWAN	8 8	8 2	8 0	8 0	7 4	8 0	7 0	7 9	8 8	8 5	8 8	7 7	8 8	8 5	8 0						8 3	81					2 8	27	TL	TL
15	MUHAMMAD RAFEL FIRMANO	8 8	8 7	7 8	8 5	7 8	8 2	8 4	7 9	8 8	8 8	8 8	8 0	8 8	8 8	8 0						8 5	84					2 8	28	TL	TL
16	NADIA CHOIRIA	0 0	0 8	8 9	8 7	9 8	8 0	8 6	8 7	9 0	8 0	9 8	9 9	9 8	9 8	5						5 6	58					1 9	19	TL	TL
17	NADZIMUFAQIH	9 0	9 0	9 0	8 8	8 0	9 8	8 8	9 8	8 0	9 5	9 0	9 0	9 8	9 0	9 0						8 9	90					3 0	30	TL	TL



LAPORAN MINGGUAN

LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Nama : Agung Dwiyantoro

Alamat Sekolah : Jalan Parangtritis km 12, Manding, Trirenggono, Bantul

NIM : 14520241033

Guru Pembimbing : Usfatun Khasanah, S.Kom.

Prodi : Pendidikan Teknik Informatika

Dosen Pembimbing : Drs. Djoko Santoso, M.Pd.

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Jumat, 15 September 2017	07:00 – 10:00	<ul style="list-style-type: none">Penyerahan Mahasiswa PLTKoordinasi pembagian kelas dan pembimbingPenyusunan matriks kegiatan PLT	<ul style="list-style-type: none">Diterimanya mahasiswa plt oleh pihak sekolah, mahasiswa mendapat informasi mengenai budaya industri di sekolah.Terbagi kelas dan guru pembimbing :<ul style="list-style-type: none">Kelas XI Isna Brian, guru pembimbing Bu Tunggal dan pak Nurohman.Agung Dimas kelas Xj guru pembimbing Usfatun Khasanah dan Rr Swisti.Penyusunan matriks program kerja PLT.	-	-
2	Sabtu, 16 September 2017	07:00 – 13:30	<ul style="list-style-type: none">Observasi kelas & Team TeachingPenyusunan matriks kegiatan PLT.	<ul style="list-style-type: none">Perkenalan diri kepada siswaTerlaksananya Observasi kelas sekaligus Pendampingan dalam menyampaikan bahan ajar.Tersusunnya matriks program kerja PLT.	-	-
3	Senin, 18 September 2017	07:00 – 13:30	Observasi kelas & Team Teaching	Terlaksananya Observasi kelas sekaligus Pendampingan dalam menyampaikan bahan ajar.	-	-
4	Selasa, 19 September 2017	07:00 –	<ul style="list-style-type: none">Observasi kelas & Team Teaching	<ul style="list-style-type: none">Terlaksananya Observasi kelas sekaligus Pendampingan dalam menyampaikan bahan ajar.	-	-



LAPORAN MINGGUAN

LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
		13:30	<ul style="list-style-type: none">• Diskusi dengan teman sejawat	<ul style="list-style-type: none">• Diskusi mengenai penentuan proker kelompok dan Pembuatan ID Card		
5	Rabu, 20 September 2017	07:00 – 14:00	<ul style="list-style-type: none">• Observasi Kelas• Pendampingan ekstra TIM IT Musaba• Kegiatan ekstra	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan observasi kelas cara mengajar dari awal jam pertama hingga berakhirnya jam pelajaran.• TIM IT Musaba dibentuk sebagai wadah siswa RPL untuk menunjukkan kreatifitasnya berupa mengikuti banyak kegiatan lomba.• Terlaksananya kegiatan ekstra pemrograman web statis dengan materi tag header.	-	-
6	Jumat, 22 September 2017	07:00 – 13:30	<ul style="list-style-type: none">• Pendampingan KBM• Kegiatan extra	<ul style="list-style-type: none">• Mendampingi guru mengajar siswa – siswa dalam mempelajari decision if pada bahasa pemrograman C++.• Mendampingi siswa dalam mengerjakan jobsheet mengenai html.	-	-
7	Sabtu, 23 September 2017	07:00 – 16:30	<ul style="list-style-type: none">• Apel Pagi• Pendampingan KBM• Kegiatan Extra• Bongkar Lab RPL	<ul style="list-style-type: none">• Terlaksananya Kegiatan Apel pagi.• Mendampingi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Materi menampilkan kalimat dalam Bahasa pemrograman C++.• Siswa terbimbing dalam mengaplikasikan penambahan gambar, mengatur ukuran text dan gambar dan alignment.• Memindahkan sebanyak ± 40 monitor, ± 40 CPU, ± 40 stavolt ke lantai dua dari sekolah..	-	-



LAPORAN MINGGUAN
LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
----	------------------	-------	----------	-------	----------	--------

Mengetahui:

Penyusun,

Koordinator PLT SMK
Muhammadiyah 1 Bantul

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing PLT

Mahasiswa

Harimawan, Spd.T.

NBM 907793

Drs. Djoko Santoso, M.Pd

NIP 19580422 198403 1 002

Usfatun Khasanah, S.Kom.

NBM. 1045929

Agung Dwiyantoro

NIM. 14520241033



LAPORAN MINGGUAN
LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

N o	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 25 September 2017	09:00 – 10:00	Konsultasi dengan guru pembimbing.	Konsultasi mengenai perancangan RPP dan materi yang akan diajarkan.	-	-
2	Minggu, 1 Oktober 2017	07:00 – 08:00	Upacara	Upacara untuk memperingati Hari Kesaktian Pancasila	-	-

Mengetahui:

Penyusun,

Koordinator PLT SMK
Muhammadiyah 1 Bantul

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing PLT

Mahasiswa

Harimawan, Spd.T.

NBM 907793

Drs. Djoko Santoso, M.Pd

NIP 19580422 198403 1 002

Usfatun Khasanah, S.Kom.

NBM. 1045929

Agung Dwiyanoro

NIM. 14520241033



LAPORAN MINGGUAN

LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 2 Oktober 2017	07:00 – 14:00	Bimbingan LKS	Terlaksananya bimbingan LKS web Programming materi layout HTML statis.	-	-
2.	Selasa, 3 Oktober 2017	19:00 – 22:00	Membuat RPP dan Jobsheet Desain Grafis pertemuan 1 dan 2	Tersusun RPP dan Jobsheet desain grafis pertemuan 1 dan 2 dengan masing – masing materi garis dan kurva dan format warna RGB dan CMYK.	-	-
3.	Rabu, 4 Oktober 2017	07:00 – 13:30	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan KBM • Kegiatan Extra 	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu mendampingi teman sejawat mengajar siswa kelas X RPL 2 mempelajari Desain Grafis (garis dan kurva). • Membantu mengajar siswa kelas X RPL 2 mempelajari pembuatan bullets dan numbering pada html. 	Terdapat sebagian Komputer yang tidak bisa menjalankan software CorelDraw	Menyuruh siswa untuk mencari computer yang sudah bisa menjalankan software CorelDraw
4.	Kamis, 5 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Mengajar Terbimbing 1	Mengajar siswa kelas XRPL 1 materi Desain Grafis (Garis dan Kurva).	-	-
5.	Jumat, 6 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Pendampingan KBM	Membantu mengajar siswa kelas X RPL 2 mempelajari Desain Grafis (Format warna RGB dan CMYK).	-	-
7.	Sabtu, 7 Oktober 2017	07:00 – 15:00	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar Terbimbing 2 • Monev 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajar siswa kelas X RPL 1 materi Desain Grafis (Format warna RGB dan CMYK). • Evaluasi progress mahasiswa PLT, Evaluasi kedisiplinan. 	-	-



LAPORAN MINGGUAN
LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
----	------------------	-------	----------	-------	----------	--------

Mengetahui:

Penyusun,

Koordinator PLT SMK
Muhammadiyah 1 Bantul

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing PLT

Mahasiswa

Harimawan, Spd.T.

NBM 907793

Drs. Djoko Santoso, M.Pd

NIP 19580422 198403 1 002

Usfatun Khasanah, S.Kom.

NBM. 1045929

Agung Dwiyantoro

NIM. 14520241033



LAPORAN MINGGUAN
LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 9 Oktober 2017	08:00 – 11:00	Mengoreksi Tugas dan Laporan Praktek desain grafis siswa	Mengoreksi tugas dan laporan jobsheet 1 dan 2	-	-
2.	Selasa, 10 Oktober 2017	19:00 – 22:00	Perancangan RPP dan Jobsheet desain grafis untuk pertemuan 3 dan 4	Tersusun RPP dan Jobsheet pertemuan 3 dan 4 dengan masing – masing materi prinsip - prinsip layout dan format - format gambar digital.	-	-
3.	Rabu, 11 Oktober 2017	07:00 – 13:30	<ul style="list-style-type: none">• Pendampingan KBM• Kegiatan Extra	<ul style="list-style-type: none">• Mendampingi / membantu mengajar siswa kelas X RPL 2 memelajari Desain Grafis (Prinsip Layout).• Membantu mengajar siswa kelas X RPL 2 menyisipkan gambar pada html.	-	-
4.	Kamis, 12 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Mengajar Terbimbing 3	Mengajar siswa kelas X RPL 1 materi Desain Grafis (Prinsip layout)	-	-
5.	Sabtu, 14 Oktober 2017	07:00 – 13:30	<ul style="list-style-type: none">• Mengajar Terbimbing 4• Kegiatan Extra	<ul style="list-style-type: none">• Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 1 Mata pelajaran Desain Grafis dengan materi jenis format gambar digital.• Terlaksananya kegiatan ekstra Pemrograman Web Statis dengan materi <i>Link</i>.	-	-



LAPORAN MINGGUAN
LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
----	------------------	-------	----------	-------	----------	--------

Mengetahui:

Penyusun,

Koordinator PLT SMK
Muhammadiyah 1 Bantul

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing PLT

Mahasiswa

Harimawan, Spd.T.

NBM. 907793

Drs. Djoko Santoso, M.Pd

NIP 19580422 198403 1 002

Usfatun Khasanah, S.Kom.

NBM. 1045929

Agung Dwiyantoro

NIM. 14520241033



LAPORAN MINGGUAN

LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 16 Oktober 2017	08:00 – 11:00	Mengoreksi Tugas dan Laporan Praktek desain grafis siswa	Mengoreksi tugas siswa jobsheet 3 dan 4	-	-
2.	Selasa, 17 Oktober 2017	19:00 – 22:00	Perancangan RPP dan Jobsheet untuk Pertemuan ke – 5 dan 6	Tersusunnya RPP dan <i>Jobsheet</i> untuk pertemuan ke-5 dan ke-6 masing - masing dengan materi <i>pengolahan gambar bitmap (raster)</i> dan manipulasi gambar bitmap.	-	-
3.	Rabu, 18 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Pendampingan KBM	Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 2 Mata pelajaran Desain Grafis dengan materi Format Gambar Vektor dan <i>Bitmap</i> .	Terdapat sebagian Komputer yang tidak bisa menjalankan software <i>Photoshop</i> .	Menyuruh siswa untuk mencari computer yang sudah bisa menjalankan software <i>Photoshop</i> .
4.	Kamis, 19 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Mengajar 1	Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 1 Mata pelajaran Desain Grafis dengan materi <i>software</i> pengolah gambar <i>bitmap (raster)</i> .	-	-
5.	Jumat, 20 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Pendampingan KBM	Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 2 Mata pelajaran Desain Grafis dengan materi <i>Custom Object Tool</i> dan <i>Interactive Tool</i> pada software <i>CorelDraw</i> .	-	-



LAPORAN MINGGUAN
LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

N o	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
6.	Sabtu, 21 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Mengajar 2	Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 1 Mata pelajaran Desain Grafis dengan materi manipulasi gambar bitmap (raster).	-	-

Mengetahui:

Penyusun,

Koordinator PLT SMK
Muhammadiyah 1 Bantul

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing PLT

Mahasiswa

Harimawan, Spd.T.

NBM. 907793

Drs. Djoko Santoso, M.Pd

NIP 19580422 198403 1 002

Usfatun Khasanah, S.Kom.

NBM. 1045929

Agung Dwiyantoro

NIM. 14520241033



LAPORAN MINGGUAN

LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 23 Oktober 2017	08:00 – 11:00	Mengoreksi Tugas dan Laporan Praktek desain grafis siswa	Mengoreksi tugas siswa jobsheet 5 dan 6.	-	-
2.	Selasa, 24 Oktober 2017	19:00 – 22:00	Perancangan RPP dan Jobsheet pertemuan ke – 7 dan ke – 8 .	Tersusunnya RPP dan <i>Jobsheet</i> untuk pertemuan ke-7 dan ke-8 masing - masing dengan materi <i>Auto-Blend</i> dan <i>Double Exposure</i> dan <i>Alpha Channel</i> .	-	-
3.	Rabu, 25 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Pendampingan KBM	Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 2 mata pelajaran Desain Grafis dengan materi software pengolah gambar <i>bitmap</i> dan fitur efek pada Photoshop.	-	-
4.	Kamis, 26 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Mengajar 3	Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 1 Mata pelajaran Desain Grafis dengan materi <i>Auto-Blend</i> dan <i>Double Exposure</i> .	-	-
5.	Jumat, 27 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Pendampingan KBM	Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 2 mata pelajaran Desain Grafis dengan materi teknik manipulasi gambar pada <i>software Photoshop</i> .	-	-
6.	Sabtu, 28 Oktober 2017	07:00 – 13:00	Mengajar 4	Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 1 Mata pelajaran Desain Grafis dengan materi <i>Alpha Channel</i> .	-	-



LAPORAN MINGGUAN
LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
----	------------------	-------	----------	-------	----------	--------

Mengetahui:

Penyusun,

Koordinator PLT SMK
Muhammadiyah 1 Bantul

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing PLT

Mahasiswa

Harimawan, Spd.T.

NBM. 907793

Drs. Djoko Santoso, M.Pd

NIP 19580422 198403 1 002

Usfatun Khasanah, S.Kom.

NBM. 1045929

Agung Dwiyantoro

NIM. 14520241033



LAPORAN MINGGUAN

LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 30 Oktober 2017	08:00 – 11:00	Mengoreksi Tugas dan Laporan Praktek desain grafis siswa	Mengoreksi tugas siswa jobsheet 7 dan 8	-	-
2.	Selasa, 31 Oktober 2017	08:00 – 09:00	Konsultasi dengan guru pembimbing.	Mendapat pengetahuan mengenai materi ajar dari mata pelajaran Jaringan Dasar.	-	-
3.	Rabu, 1 November 2017	07:00 – 13:00 19:00 – 22:00	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan KBM • Perancangan RPP dan Jobsheet Jaringan Dasar pertemuan ke – 1 dan ke – 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 2 mata pelajaran Desain Grafis dengan materi penggabungan penggunaan software <i>CorelDraw</i> dan <i>Photoshop</i>. • Tersusunnya <i>Jobsheet</i> Jaringan Dasar untuk pertemuan ke-1 dan ke-2 masing - masing dengan materi konsep teknologi jaringan dan Model Osi. 	-	-
4.	Kamis, 2 November 2017	07:00 – 13:00	Mengajar 5	Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 1 Mata pelajaran Jaringan Dasar dengan materi Konsep Teknologi Jaringan	-	-
5.	Jumat, 3 November 2017	07:00 – 15:00	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan Ulangan harian 	<ul style="list-style-type: none"> • Terlaksananya kegiatan ulangan harian pada mata pelajaran Desain Grafis. 	Terdapat satu siswa yang jarang hadir dan	Siswa tersebut diberi tugas untuk menyelesaikan



LAPORAN MINGGUAN
LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

N o	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
			<ul style="list-style-type: none">• Membantu meng- instal software Exambro pada lab komputer 2	<ul style="list-style-type: none">• Terinstal software exambro pada komputer – komputer di lab 2.	tidak mengetahui adanya ulangan.	tugas - tugas pada pertemuan sebelumnya.
6.	Sabtu, 4 November 2017	07:00 – 15:00	<ul style="list-style-type: none">• Mengajar 6• Membantu meng- instal software Exambro pada lab komputer 1	<ul style="list-style-type: none">• Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 1 Mata pelajaran Jaringan Dasar dengan materi Model OSI.• Terinstal software exambro pada komputer – komputer di lab 1	-	-

Mengetahui:

Penyusun,

Koordinator PLT SMK
Muhammadiyah 1 Bantul

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing PLT

Mahasiswa

Harimawan, Spd.T.

NBM. 907793

Drs. Djoko Santoso, M.Pd

NIP 19580422 198403 1 002

Usfatun Khasanah, S.Kom.

NBM. 1045929

Agung Dwiyanoro

NIM. 14520241033



LAPORAN MINGGUAN

LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

No	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 6 November 2017	08:00 – 11:00	Mengoreksi Tugas dan Laporan Praktek Jaringan Dasar siswa	Mengoreksi tugas jobsheet 1 dan 2.	-	-
2	Selasa, 7 November 2017	10:00 – 13:30	<ul style="list-style-type: none">• Mengajar teori komputer dasar kelas X RPL 1• Konsultasi dengan guru pembimbing	<ul style="list-style-type: none">• Terlaksananya KBM untuk kelas X RPL 1 Mata pelajaran Komputer Dasar dengan materi Gerbang Logika.• Mendapat pengetahuan mengenai format penilaian untuk siswa.	-	-
3.	Rabu, 8 November 2017	07:00 – 13:30	<ul style="list-style-type: none">• Pendampingan KBM• Berpamitan dengan siswa	<ul style="list-style-type: none">• Mendampingi guru dalam menyampaikan materi Jaringan dasar LAN, MAN, dan WAN.• Berpamitan dengan siswa kelas X RPL 2	-	-
4.	Kamis, 9 November 2017	07:00 – 13:30	<ul style="list-style-type: none">• Pendampingan KBM• Berpamitan dengan siswa	<ul style="list-style-type: none">• Mendampingi guru dalam menyampaikan materi Layer OSI.• Berpamitan dengan siswa kelas X RPL 1	-	-
5.	Jumat, 10 November 2017	08:00 – 11:00	<ul style="list-style-type: none">• Menyelesaikan catatan harian dan matriks kegiatan• Memulai penyusunan Laporan PLT	<ul style="list-style-type: none">• Menyelesaikan catatan harian dan matriks yang belum terisi.• Memulai penyusunan Laporan PLT (Halaman Judul, Halaman Pengesahan, dan Kata Pengantar).	-	-



LAPORAN MINGGUAN
LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

N o	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
6.	Sabtu, 11 November 2017	08:00 – 11:00	Penyusunan laporan PLT	<ul style="list-style-type: none">• Abstrak• Daftar Isi• BAB I	-	-

Mengetahui:

Penyusun,

Koordinator PLT SMK
Muhammadiyah 1 Bantul

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing PLT

Mahasiswa

Harimawan, Spd.T.

NBM. 907793

Drs. Djoko Santoso, M.Pd

NIP 19580422 198403 1 002

Usfatun Khasanah, S.Kom.

NBM. 1045929

Agung Dwiyanoro

NIM. 14520241033



LAPORAN MINGGUAN
LAPORAN PELAKSANAAN PLT/MAGANG III

N o	Hari, Tanggal	Pukul	Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 13 November 2017	08:00 – 11:00	Penyusunan Laporan PLT	<ul style="list-style-type: none">• BAB II• BAB III• Daftar Pustaka	-	-
2	Selasa, 14 November 2017				-	-
3.	Rabu, 15 November 2017				-	-

Mengetahui:

Penyusun

Koordinator PLT SMK
Muhammadiyah 1 Bantul

Dosen Pembimbing PLT

Guru Pembimbing PLT

Mahasiswa

Harimawan, Spd.T.

NBM. 907793

Drs. Djoko Santoso, M.Pd

NIP 19580422 198403 1 002

Usfatun Khasanah, S.Kom.

NBM. 1045929

Agung Dwiyanoro

NIM. 14520241033

1. PROSES KEGIATAN PEMBELAJARAN



2. FOTO BERSAMA SEBELUM PENARIKAN



