

**LAPORAN INDIVIDU**  
**PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING (PLT) UNY 2017**  
**DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**  
**Jl. Samas Km. 2.3, Kanutan, Sumbermulyo, Bambanglipuro, Bantul,**  
**Daerah Istimewa Yogyakarta**

**PERIODE 15 SEPTEMBER s.d 15 NOVEMBER 2017**



Disusun Oleh :  
Anasikhatussalafi  
NIM. 14520244011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA – S1**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2017**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**LAPORAN PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING (PLT)**

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

**Nama** : Anasikhatussalafi  
**NIM** : 14520244011  
**Program Studi** : Pendidikan Teknik Informatika  
**Fakultas** : Teknik

Telah melakasankan kegiatan PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro dari tanggal 15 September s.d. 15 November 2017. Hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini. Laporan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) ini telah disetujui dan disahkan oleh :



Yogyakarta, 18 November 2017

Dosen Pembimbing Lapangan (DPL)

Guru Pembimbing PLT

Handaru Jati, Ph.D

NIP. 19740511 199903 1 002

Indriyanto, S.Pd

NBM. 1040947

Mengetahui

Koordinator PLT Sekolah



Drs. H. Maryoto, M.Pd

NIP. 19650522 198903 1 005

Suparjyanto, S.Pd

NBM. 1013944

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi robbil`alamin. Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan kegiatan PLT ini dapat tersusun dengan baik pada kegiatan PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.

Laporan PLT ini disusun dalam rangka memenuhi tugas PLT, sekaligus sebagai pertanggungjawaban atas kegiatan yang dilaksanakan.

Dalam pelaksanaan PLT sampai dengan penyusunan laporan ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, karena itu dengan kerendahan hati penyusun mengucapkan terimakasih kepada :

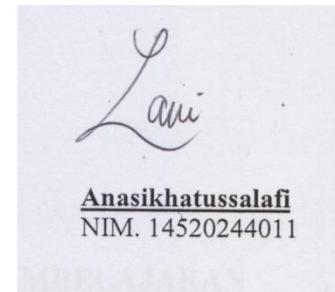
1. Allah SWT, yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunianya kepada kita semua.
2. Bapak Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan PLT.
3. Ketua LPPMP beserta para stafnya yang telah memberikan arahan, informasi dan bekal dalam melaksanakan PLT.
4. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik yang telah mengizinkan praktikan untuk melaksanakan kegiatan PLT.
5. Dr. Fatchul Arifin, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika UNY yang telah mengizinkan praktikan melaksanakan kegiatan PLT Prodi Pendidikan Teknik Informatika-S1.
6. Bapak Handaru Jati, ST.,M.M, M.T, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing dari Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif yang telah membimbing penulis, baik di kampus maupun di lokasi.
7. Bapak Drs. H. Maryoto, M.Pd., selaku Kepala SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro yang telah menerima kami serta memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.
8. Bapak Suparjiyanto, S.Pd., selaku koordinator PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro atas kesediannya untuk membantu penulis selama pelaksanaan PLT.
9. Bapak Indriyanto, S.Pd. selaku guru pembimbing, yang senantiasa dengan sabar membimbing praktikan dalam kegiatan PLT.
10. Seluruh guru, staff, dan karyawan SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro yang selalu bersedia membantu penulis.

11. Siswa-siswi SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro khususnya kelas Multimedia yang telah menjadi peserta didik aktif, dan selalu bersemangat dalam belajar
12. Rekan-rekan mahasiswa PLT SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro yang bekerjasama dengan baik, dan menjaga kekompakan dalam menjalani program PLT.
13. Teman-teman Keluarga Besar Pendidikan Teknik Informatika 2014, yang saling memberikan motivasinya, saling bertukar pikiran.
14. Orang tua dan keluarga di rumah yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dorongan semangat.
15. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mohon maaf jika masih ada kekurangan dari laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 15 November 2017

Penulis



**Praktik Lapangan Terbimbing (PLT)**  
**Universitas Negeri Yogyakarta**  
**Tahun Ajaran 2017/2018**

**Oleh: Anasikhatussalafi**  
**NIM. 14520244011**

**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika**  
**Universitas Negeri Yogyakarta**

***ABSTRAK***

Program kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro, merupakan salah satu ajang bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa jurusan kependidikan dalam mengamalkan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah untuk diterapkan secara nyata di lingkungan sekolah. Tujuan dari kegiatan PLT ini adalah untuk memberikan bantuan baik berupa fisik maupun nonfisik dalam merencanakan program dan pembangunan sekolah.

Program PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro yang beralamat di Jalan Samas Km. 2,3 Kanutan, Sumbermulyo, Bambanglipuro, Bantul, D.I.Yogyakarta, dilaksanakan pada tanggal 15 September sampai dengan 15 November 2017. Dalam pelaksanaan PLT ini praktikan melaksanakan berbagai program kegiatan baik yang bersifat kelompok maupun individu.

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) bertujuan untuk melatih praktikan dalam menerapkan kemampuannya dan pengetahuannya serta mempraktikkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Dengan demikian, praktikan diharapkan mempunyai bekal dan pengalaman sebagai calon pendidik yang berkualitas.

Dalam kegiatan praktik mengajar di sekolah, secara langsung praktikan dibimbing oleh guru pembimbing dan dosen pembimbing. Praktikan juga berperan dalam kegiatan persekolahan lainnya seperti piket harian, piket perpustakaan dan lain-lain. Dengan adanya pengalaman tentang penyelenggaraan sekolah ini diharapkan praktikan mempunyai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

*Kata Kunci: PLT, SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro, Pendidik*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Analisis Situasi (permasalah & potensi pembelajaran) .....	2
B. Perumusan Program & Rencangan .....	10
BAB II .....	13
KONDISI FISIK .....	13
A. Persiapan PLT .....	13
B. Pelaksanaan PLT (Praktik Lapangan Terbimbing).....	15
C. Analisis Hasil Pelaksanaandan Refleksi .....	20
BAB III .....	23
PENUTUP .....	23
A. KESIMPULAN.....	23
B. SARAN.....	23
DAFTAR PUSTAKA.....	25

## **DAFTAR GAMBAR**

- Gambar 1. Ruang Kelas Teori
- Gambar 2. Ruang Guru
- Gambar 3. Kantin sekolah
- Gambar 4. Laboratorium RPL dan Multimedia
- Gambar 5. Perpustakaan Sekolah
- Gambar 6. Lapangan Olahraga Sekolah
- Gambar 7. Laboratorium Multimedia
- Gambar 8. Ruang UKS Sekolah
- Gambar 9. Bengkel TSM ( Teknik Sepeda Motor )
- Gambar 10. Mobil untuk media praktikum
- Gambar 11. Bengkel TKR ( Teknik Kendaraan Ringan )
- Gambar 12. Laboratorium Teknik Pengolahan Hasil Pertanian
- Gambar 13. Briefing persiapan Ulangan Tengah Semester
- Gambar 14. UTS
- Gambar 15. Mengajar Simulasi Digital
- Gambar 16. Penarikan Mahasiswa PLT
- Gambar 17. UKS
- Gambar 18. Mengajar Komposisi Foto Digital
- Gambar 19. Foto Bersama GuruPembimbing Lapangan
- Gambar 20. Perayaan hari Sumpah Pemuda
- Gambar 21. Senam bersama guru

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Dokumentasi
- Lampiran 2. RPP
- Lampiran 3. Silabus
- Lampiran 4. Catatan Harian Mahasiswa
- Lampiran 5. Jadwal Mengajar Guru
- Lampiran 6. KI KD
- Lampiran 7. Matrik Kegiatan PLT
- Lampiran 8. Laporan Dana Pelaksanaan PLT
- Lampiran 9. Kode Etik Guru
- Lampiran 10. Ikrar Guru
- Lampiran 11. Jadwal Mengajar Mahasiswa
- Lampiran 12. Penilaian Siswa
- Lampiran 13. Lembar Observasi
- Lampiran 14. Kartu Bimbingan
- Lampiran 15. Kalender Akademik
- Lampiran 16. Struktur Organisasi Jurusan
- Lampiran 17. Daftar Hadir
- Lampiran 18. Labsheet
- Lampiran 19. Daftar Hadir Mahasiswa

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Sesuai dengan Tri Dharma perguruan tinggi yang ketiga yaitu pengabdian kepada masyarakat, seorang mahasiswa harus mampu menerapkan dan menyalurkan ilmu yang mereka dapat dari kampus kepada masyarakat. Dengan adanya Praktik Pengalaman Lapangan, mahasiswa jurusan kependidikan diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman mengajar di lembaga-lembaga atau instansi kependidikan.

Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri (PTN) yang menghasilkan calon tenaga kerja yang berperan dalam pendidikan, yaitu menjadi tenaga pendidik atau guru. Pendidik yang profesional harus mempunyai empat kompetensi yakni kompetensi profesional, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik, dan kompetensi kepribadian. Lulusan kependidikan dari UNY diharapkan dapat menguasai dan memiliki empat kompetensi tersebut. Salah satu usaha yang dilakukan UNY dalam mewujudkan tenaga pendidik yang berkompeten dengan memasukkan program Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) sebagai mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa peserta didik UNY.

Dalam kegiatan PLT, mahasiswa PLT melaksanakan tugas-tugas layaknya seorang guru seperti membuat perangkat pembelajaran (RPP, materi, soal ulangan), mengajar di kelas, membuat administrasi guru dan kegiatan kependidikan lainnya. Dengan kegiatan-kegiatan tersebut diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa terkait dengan pembelajaran maupun dunia sekolah secara nyata. Mahasiswa akan menemukan dinamika sekolah dan dinamika kelas secara langsung.

Lokasi PLT adalah sekolah atau lembaga pendidikan yang ada di wilayah Propinsi DIY dan Jawa Tengah, yang meliputi SLB, PAUD, TK, SD, SMP/MTs, SMA/MA/SMK. Lembaga pendidikan mencakup lembaga pengelola pendidikan seperti Dinas Pendidikan, Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) milik kedinasan, klub cabang olah raga, balai diklat di masyarakat atau instansi swasta. Sekolah atau lembaga pendidikan yang digunakan sebagai lokasi PLT dipilih berdasarkan pertimbangan kesesuaian antara mata

pelajaran atau materi kegiatan yang dipraktikkan di sekolah atau lembaga pendidikan dengan program studi mahasiswa.

Dalam pelaksanaan program PLT 2017, penulis mendaftar untuk penempatan PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro, Jalan Samas Km. 2.3, Kanutan, Sumbermulyo, Bambanglipuro, Bantul, DIY.

Guna mengenal seluk-beluk sekolah secara lebih mendalam dan dalam rangka mempersiapkan diri di lokasi PPL, mahasiswa melakukan observasi di lokasi PPL terlebih dahulu untuk mendapatkan gambaran situasi dan kondisi sekolah. Observasi ini dilakukan pada bulan Juni 2015. Dari observasi tersebut didapatkan analisis situasi seperti di bawah ini.

## **A. Analisis Situasi (permasalah & potensi pembelajaran)**

### **1. Letak Sekolah**

SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro merupakan salah satu sekolah swasta dikabupaten Bantul yang lebih dikenal dengan nama ‘SMK MBALI’. SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro memiliki posisi yang strategis karena terletak di samping jalan raya sehingga mudah diakses dengan menggunakan transportasi umum. SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro beralamatkan di Jalan Samas Km. 2.3, Kanutan, Sumbermulyo, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarto. Kurang lebih berjarak  $\pm$  5KM sebelah selatan kabupaten Bantul. Jika dari kampus Universitas Negeri Yogyakarta, diperlukan waktu sekitar 45 menit untuk sampai di sekolah tersebut (25 KM). Adapun batas geografis dari SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro adalah sebagai berikut :

- a. Sebelah utara : Kecamatan Bantul
- b. Sebelah selatan : Kecamatan Kretek
- c. Sebelah timur : Kecamatan Pundong
- d. Sebelah barat : Kecamatan Pandak

Secara umum, SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro memiliki 2 komplek gedung yang terletak di Jalan Samas Km. 2.3, Kanutan, Sumbermulyo, Bantul dan Unit 2 di jalan Samas, Kaligondang, Sumbermulyo, Bambanglipuro, Bantul. Kedua komplek gedung tersebut adalah komplek gedung utama dan komplek gedung tambahan yang ada di

jalan Samas berjumlah empat ruang untuk teori produktif ( kejuruan ) maupun teori mata pelajaran umum.

## 2. Kondisi Sekolah

SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro memiliki visi dan misi sebagai berikut :

VISI

TERBENTUKNYA KADER MUHAMMADIYAH YANG UNGGUL,  
MANDIRI, DAN BERDAYA SAING

MISI

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dengan mengembangkan kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, sosial, serta kemampuan keterampilan yang berwawasan teknologi dan lingkungan hidup dengan kompetensi sesuai tuntutan pasar kerja.
- 2) Menanamkan kepribadian yang berbudaya dan berkarakter bangsa Indonesia, berpedoman pada Pancasila dan UUD 1945 sesuai syariat agama Islam dengan berlandaskan Al Qur'an dan Hadits secara benar dan Muhammadiyah sebagai arah gerak perjuangannya untuk meraih ridho Illahi.
- 3) Menjalin hubungan yang harmonis antara sekolah dengan masyarakat, pemerintah, dunia usaha dan industri, alumni serta pihak terkait untuk memperluas jaringan pasar kerja dan pengembangan ilmu pengetahuan.
- 4) Mengembangkan kegiatan berbasis ekonomi kerakyatan untuk mendidik jiwa mandiri melalui kegiatan produktif dan wirausaha.

a) Sarana Sekolah

SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro mempunyai 18 ruang belajar. Seluruh ruang kelas di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro difasilitasi dengan kursi siswa sebanyak 36 buah, meja siswa 18 buah, meja kursi guru sebanyak 1 buah, LCD, Screen, kipas angin, speaker dinding, papan tulis, gambar presiden dan wakil presiden, lambang garuda, dan tempat sampah. Semua peralatan dalam kondisi baik.

b) Ruang Perkantoran

Ruang perkantoran SMK Muhammadiyah Bambanglipuro

terdiri dari ruang Kepala Sekolah, ruang Tata Usaha (TU), ruang Guru dan Ruang Bimbingan dan Konseling (BK).

c) Laboratorium

Laboratorium memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, sehingga kelengkapan dan pengelolaan yang baik sangat diperlukan. SMK Muhammadiyah Bambanglipuro memiliki 4 Lab komputer, 1Studio, 1 lab TPHP 1 bengkel TKR dan 1bengkel TSM. Laboratorium Rekayasa perangkat lunak, laboratorium multimedia dan laboratorium SIMDIG terdapat berbagai fasilitas pembelajaran sesuai dengan jurusan terkait, sedangkan studio foto memiliki fasilitas seperti kamera, shooting kamera, dan beberapa alat perlengkapan lain yang dapat menunjang proses pembelajaran. Laboratorium TPHP memiliki berbagai fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa seperti mengolah bahan makanan, memahami kaitan antara bahan dengan mutu produk dan menjalankan kegiatan produktif dalam usaha mandiri (menjual hasil olahan sendiri).

d) Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah merupakan salah satu sarana yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran terutama untuk tujuan belajar. Perpustakaan SMK Muhammadiyah Bambanglipuro telah dilengkapi dengan komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet, sehingga memudahkan siswa untuk mencari informasi. Juga terdapat buku pelajaran siswa, buku fiksi dan buku non fiksi.

e) Ruang UKS, Kantin Sekolah dan Tempat Ibadah

Ruang UKS berada di dekat ruang BK. Ruang UKS dilengkapi dengan 2 tempat tidur, kursi, meja, timbangan, computer, kipas angin dan P3K. Kondisi ruang UKS sudah cukup kondusif serta kebersihan dan kerapiannya sudah cukup baik. Di dalam UKS juga sudah terdapat obat-obatan yang lengkap.

Kantin sekolah menjual berbagai jenis makanan, dan minuman. Kondisi kantin sendiri sudah cukup memadai karena sudah

menyediakan meja kursi yang cukup.

Tempat ibadah di SMK Muhammadiyah Bambanglipuro terletak berdekatan dengan Bengkel Teknik Sepeda Motor. Nama masjid sekolah yaitu Al Faruq. Di masjid terdapat peralatan beribadah berupa mukena, sajadah, serta sarung.

f) Gerak

Guru tidak selalu duduk pada kursi guru, namun juga melakukan variasi gerakan tubuh baik dengan berdiri ataupun berkeliling kelas untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Gerakan berkeliling guru juga bermaksud agar guru dapat memantau perkembangan peserta didiknya.

g) Cara Memotivasi

Guru memberikan ceramah yang tidak berkaitan dengan materi sebagai tindak memotivasi siswa agar mau belajar dengan sungguh-sungguh karena bisa bermanfaat kelak, kemudian setelah itu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya. Sehingga, dalam menyampaikan materinya guru dapat sesekali memberikan motivasi baik secara langsung ataupun secara tidak langsung kepada peserta didiknya.

h) Teknik Bertanya

Guru memberikan pertanyaan untuk seluruh siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinisiatif menjawab pertanyaan tanpa dipanggil namanya. Hal ini digunakan sebagai pengukur apakah siswa sudah paham dengan materi yang telah disampaikan atau belum.

i) Teknik Penguasaan Kelas

Guru dapat menguasai kelas dengan sangat baik. Suara dan gerak tubuh guru dapat dengan mudah diakses oleh seluruh siswa. Pada saat-saat tertentu guru berkeliling untuk mendampingi, memantau perkembangan siswa, dan untuk mengontrol pemahaman siswa.

j) Penggunaan Media

Media yang digunakan guru sangat variatif, terkadang menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi flash yang diambil dari sumber tertentu, powerpoint, labsheet, serta project yang telah dibuat oleh guru.

k) Bentuk dan Cara Evaluasi

Guru melakukan evaluasi dengan menggunakan hasil pekerjaan siswa. Hasil pekerjaan tersebut meliputi hasil diskusi dan hasil pekerjaan siswa dalam mengerakan soal ataupun pertanyaan yang disampaikan secara lisan oleh guru.

l) Menutup Pelajaran

Guru bersama siswa menarik kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut. Setelah itu, guru menyampaikan tugas ataupun materi selanjutnya yang akan dipelajari oleh siswa. Untuk mengakhiri pembelajaran pada pertemuan tersebut, guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

### **3. Kegiatan Pembelajaran**

SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro memiliki 5 paket keahlian, yaitu :

- Paket Keahlian Teknik Sepeda Motor
- Paket Keahlian Teknik Kendaraan Ringan
- Paket Keahlian Teknik Rekayasa Perangkat Lunak
- Paket Keahlian Teknik Multimedia
- Paket Keahlian Teknik Pengolahan Hasil Pertanian

Proses pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro menggunakan sistem *moving class* dimana proses belajar mengajar dilaksanakan di kelas sesuai dengan mata pelajaran. Pelaksanaan sistem *moving class* bertujuan agar mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang membutuhkan bantuan alat peraga. Contohnya pembelajaran produktif MM yang dilaksanakan di ruang studio foto MM, guru dapat langsung mendemonstrasikan materi pembelajaran dengan kamera yang

ada. Sehingga diharapkan pembelajaran dapat lebih fokus dan kondusif.

Kegiatan pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro juga dilaksanakan dengan menanamkan pendidikan karakter yaitu sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar didahului dengan membaca doa sebelum belajar dan jika terlambat maka diberi hukuman yang membina.

Jam pelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro dimulai pukul 07.00 WIB sampai pukul 16.00 WIB untuk hari Senin- Kamis, hari Jum'at dimulai pukul 07.00-11.00 dan Sabtu dimulai pukul 07.00 WIB sampai pukul 16.00 WIB khusus siswa kelas X, ini terjadi karna SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro sedang menerapkan *full day school*.

a) Perangkat Pembelajaran

1) Satuan Pembelajaran (SP)

Pembelajaran di SMK Muhammadiyah Bambanglipuro adalah menggunakan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) untuk kelas XII sedangkan untuk kelas X dan XI sudah menggunakan Kurikulum 2013.

2) Silabus

Silabus yang digunakan pada KTSP& K13 disusun oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan dengan menggunakan bahasa Indonesia.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran disusun secara jelas dan detail oleh guru mata pelajaran dengan menggunakan bahasa Indonesia.

1) Membuka Pelajaran

a) Membuka Pelajaran

Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa siswa, menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada hari itu, dan menanyakan siswa yang tidak hadir dalam kegiatan pembelajaran saat itu. Guru mengajak siswa untuk mengingat dan mengulangi tentang pembelajaran sebelumnya. Guru mengaitkan pembelajaran yang

akan dilaksanakan dengan pembelajaran sebelumnya. Kemudian guru memberikan apersepsi untuk mengantarkan siswa agar siap belajar.

b) Penyajian Materi

Materi pembelajaran disampaikan secara langsung dan bertahap oleh guru. Guru juga mengaitkan materi pembelajaran yang disampaikan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya.

c) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah dengan menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pelajaran diselingi kegiatan tanya jawab siswa, diskusi dan pendampingan siswa kemudian memberikan kesempatan mereka untuk *explore* materi pembelajaran kemudian guru berkeliling kelas untuk mengetahui perkembangan siswa.

d) Penggunaan Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran adalah bahasa Indonesia. Letak SMK Muhammadiyah Bambanglipuro yang berada di daerah Yogyakarta dan sebagian besar siswa yang berasal dari Jawa, bahasa daerah yaitu bahasa Jawa masih sering digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan untuk menambah keakraban dengan siswa.

e) Penggunaan Waktu

Alokasi waktu yang digunakan adalah 2 jam pelajaran (2x45 menit) hingga pukul 13.00. setelahnya alokasi waktu yang digunakan dalam pelajaran adalah 40 menit tiap 1 jam pelajaran hingga pukul 16.00. Penggunaan waktu tersebut tidak efektif dikarenakan siswa terlalu jenuh dengan jadwal yang padat dari penerapan *fullday school*.

f) Gerak

Guru tidak selalu duduk, namun juga melakukan variasi gerakan tubuh baik dengan berdiri ataupun berkeliling kelas

untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Gerakan berkeliling guru juga bermaksud agar guru dapat memantau perkembangan peserta didiknya.

g) Cara Memotivasi Siswa

Guru selalu mengaitkan materi yang diajarkannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga memotivasi siswa untuk memahaminya.

h) Teknik Bertanya

Guru memberikan pertanyaan untuk seluruh siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinisiatif menjawab pertanyaan tanpa dipanggil namanya.

i) Teknik Penguasaan Kelas

Guru dapat menguasai kelas dengan cara melempar tanggung jawab ke siswa dalam bentuk apersepsi. Penempatan guru ketika dapat dengan mudah diakses oleh seluruh siswa. Guru juga berkeliling untuk mendampingi, memantau perkembangan siswa, dan untuk mengontrol pemahaman siswa.

j) Penggunaan Media

Media yang paling sering digunakan oleh guru adalah LCD Projector. Hal ini dikarenakan fasilitas kelas yang tersedia dalam pembelajaran yang dapat mendukung adalah adanya proyektor dan LCD.

k) Bentuk dan Cara Evaluasi

Guru melakukan evaluasi dengan menggunakan hasil pekerjaan siswa. Hasil pekerjaan tersebut meliputi hasil diskusi dan hasil pekerjaan siswa dalam mengerjakan soal ataupun pertanyaan yang disampaikan secara lisan oleh guru.

l) Menutup Pelajaran

Guru bersama siswa menarik kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dipelajari pada pertemuan tersebut. Setelah itu, guru menyampaikan tugas ataupun materi selanjutnya yang akan dipelajari oleh siswa. Untuk mengakhiri

pembelajaran pada pertemuan tersebut, guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

2) Perilaku Siswa

a) Bentuk dan Cara Evaluasi

Guru melakukan evaluasi dengan menggunakan hasil pekerjaan siswa. Hasil pekerjaan tersebut meliputi hasil diskusi dan hasil pekerjaan siswa dalam mengerjakan soal ataupun pertanyaan yang disampaikan secara lisan oleh guru.

b) Menutup Pelajaran

Perilaku siswa di luar kelas adalah siswa dapat bersosialisasi dengan siswa kelas lain maupun dengan warga sekolah lainnya termasuk dengan mahasiswa PLT. SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro ini menerapkan budaya senyum, salam, sapa, sopan dan santun sehingga siswa dapat belajar bersosialisasi dengan baik. Hal ini ditujukan agar siswa dapat menempatkan diri dalam bersosialisasi.

3) Alat

Hasil observasi alat praktik yang dilakukan oleh mahasiswa PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro yaitu alat berupa LCD dan Proyektor tersedia hampir di setiap ruang kelas. Tersedianya alat tersebut dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Siswa juga dapat terbantu dengan alat tersebut dapat menunjang proses pembelajaran siswa.

## **B. Perumusan Program & Rencangan**

Kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan mahasiswa tahun 2017, dilaksanakan pada tanggal 18 September 2017 sampai dengan 18 November 2017, yaitu :

1. Mempersiapkan materi pembelajaran yang akan dilakukan

Materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran yaitu tentang Symbol pada Adobe Flash CS 3 yang meliputi *movie clip*, *button* dan *graphic* sesuai dengan yang ada didalam silabus.

2. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau *lesson*

Sebelum pelaksanaan praktik mengajar di kelas/di lapangan harus membuat skenario atau langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan di kelas yang meliputi materi yang akan disampaikan, metode, dan tujuan apa yang akan dicapai dalam pembelajaran yang akan berlangsung yang dikenal dengan *lesson plan* atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP dibuat oleh mahasiswa dengan melakukan koordinasi dan konsultasi dengan guru pembimbing. Dengan RPP ini harapannya kegiatan mengajar lebih terencana, terarah, dan terprogram, sehingga indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan dapat terorganisir dan terlaksana dengan baik.

3. Penyusunan media pembelajaran

Media pembelajaran disiapkan/di buat setelah pembuatan RPP sebelum mengajar, agar media ajar dan materi ajar sesuai dengan RPP yang ditulis dan pembelajaran berjalan lancar.

4. Evaluasi hasil pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dilakukan setiap materi pokok berupa tugas individu dan setiap standar kompetensi yang tercapai sebagai ulangan harian.

5. Pembuatan sistem penilaian

a. Lembar pengamatan siswa

Skor = (Poin Keaktifan : 7 Poin) x 100

Bertanya = 1 poin

Memberikan masukan, tanggapan, dan menyanggah = 1 poin

b. Skor Kehadiran

Skor = (Jumlah kehadiran siswa: Jumlah tatap muka) x 100

c. Skor Tugas Individu

Skor = Kualitas tugas yang dikerjakan

d. Skor Ulangan

Skor = Kualitas ulangan yang dikerjakan

6. Konsultasi dengan guru pembimbing

Setiap selesai mengerjakan penyusunan RPP dan media

pembelajaran kemudian dikonsultasikan kepada guru pembimbing sebelum melaksanakan praktik mengajar.

7. Konsultasi dengan dosen pembimbing

Mahasiswa mengunjungi Dosen DPL-PLT untuk konsultasi RPP, media pembelajaran, serta konsultasi permasalahan yang dihadapi saat berlangsungnya pembelajaran dalam kelas.

8. Praktik mengajar di kelas

Kegiatan praktik mengajar di kelas bertujuan untuk mempersiapkan, memberi pengalaman, dan mengembangkan kemampuan mahasiswa sebagai calon pendidik, sebelum mahasiswa tersebut terjun ke dunia pendidikan sebagai pendidik.

## **BAB II**

### **PERSIAPAN, PELAKSAAN, DAN ANALISIS**

### **HASIL**

#### **A. Persiapan PLT**

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) dilaksanakan kurang lebih selama 2 bulan, dimana mahasiswa PLT harus benar-benar menyiapkan diri baik mental maupun fisik. Adapun persiapan yang dilakukan oleh UNY dalam mempersiapkan mahasiswa sebelum pelaksanaan PLT antara lain:

##### **1. Observasi sekolah dan kelas ( MAGANG I )**

Sebelum melaksanakan PLT, mahasiswa juga melakukan observasi sekolah dan observasi kelas untuk mengenal lingkungan tempat mahasiswa akan mengajar nantinya. Pelaksanaan observasi dilakukan pada minggu ketiga bulan Februari tahun 2017 saat penerjunan awal mahasiswa PLT UNY 2017 yang dilaksanakan selama seminggu.

Pelaksanaan observasi sekolah dilakukan untuk mengetahui kondisi fisik dan non fisik sekolah. Observasi sekolah dilaksanakan secara bersama-sama dibantu oleh Bapak Suparjiyanto, S.Pd. selaku Koordinator PLT sekolah dan beberapa guru lainnya sebagai narasumber.

Sedangkan observasi kelas merupakan serangkaian kegiatan pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan terhadap guru pembimbing atau guru pengampu pelajaran dan kondisi kelas saat kegiatan belajar mengajar secara langsung. Pengamatan ini meliputi seluruh kegiatan yang dilakukan oleh guru tersebut.

Adapun aspek-aspek yang menjadi perhatian oleh mahasiswa praktikan meliputi sistem belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran, metode mengajar, teknik evaluasi, cara memotivasi siswa, serta keadaan kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Selain

pengamatan proses pembelajaran, mahasiswa juga melakukan observasi tentang perangkat pelatihan/pembelajaran yang meliputi kurikulum, silabus, dan RPP yang digunakan guru pembimbing sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM), serta perilaku siswa di luar kelas.

Untuk Observasi kelas dilaksanakan secara individu bersama guru yang pada saat itu sedang mengajar. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman awal tentang kondisi dan sifat siswa baik di dalam maupun di luar kelas, serta tentang pelaksanaan KBM di kelas sehingga mahasiswa mendapatkan gambaran secara langsung bagaimana guru mengajar di kelas, serta tindakan guru dalam menghadapi sikap dan tingkah laku siswa di dalam kelas. Dari observasi tersebut, praktikan dapat mengetahui bagaimana sikap, penampilan guru serta penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Kegiatan ini dilaksanakan pada waktu guru sedang melakukan KBM di kelas.

Aspek yang diamati dalam kegiatan observasi pembelajaran antara lain:

- a) Perangkat pembelajaran
  - 1) Kurikulum yang dipakai
  - 2) Silabus
  - 3) RPP
- b) Proses pembelajaran
  - 1) Membuka pelajaran
  - 2) Penyajian materi
  - 3) Metode pembelajaran
  - 4) Penggunaan bahasa
  - 5) Penggunaan waktu
  - 6) Gerak
  - 7) Cara memotivasi siswa
  - 8) Teknik bertanya
  - 9) Teknik penguasaan kelas
  - 10) Penggunaan media

- 11) Bentuk dan cara evaluasi
  - 12) Menutup pelajaran
- c) Perilaku siswa
- 1) Perilaku siswa didalam kelas
  - 2) Perilaku siswa diluar kelas

## 2. Pembekalan

Pembekalan PLT dilaksanakan sebelum terjun ke lapangan (sekolah). Pembekalan PLT merupakan kegiatan yang diselenggarakan oleh lembaga UNY untuk memberikan pengarahan kepada calon mahasiswa PLT dalam melaksanakan PLT. Kegiatan ini dilaksanakan di gedung KPLT lantai 3 FT UNY. Materi yang disampaikan meliputi administrasi pembelajaran, administrasi pelaporan PLT, berbagai hal yang mendukung pelaksanaan PLT.

## **B. Pelaksanaan PLT (Praktik Lapangan Terbimbing)**

### 1. Praktik Lapangan Terbimbing (PLT)

Praktik Lapangan Terbimbing yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro ini merupakan praktik pembelajaran yang dilakukan praktikan untuk mengaplikasikan dan mempraktikkan teori-teori yang telah di dapat di bangku kuliah.

#### a) Tujuan PLT

- 1) Memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran dan manajerial di sekolah/lembaga, dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan dan kependidikan.
- 2) Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengenal, mempelajari, dan menghayati permasalahan sekolah, klub atau lembaga yang terkait dengan proses pembelajaran/ layanan.
- 3) Meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai secara interdisipliner ke dalam kehidupan nyata di sekolah, atau layanan di lembaga.

#### b) Manfaat PLT

- 1) Memperoleh ilmu pengetahuan tentang proses pendidikan dan pembelajaran disekolah atau lembaga yang relevan
- 2) Memperoleh pengalaman tentang cara berfikir dan bekerja secara interdisipliner, sehingga dapat memahami adanya keterkaitan ilmu dalam mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di sekolah, klub, atau lembaga.

Dalam praktik pembelajaran ini mahasiswa dituntut untuk dapat mengaplikasikan teori-teori pembelajaran yang telah dimiliki seperti metode, alat dan sumber pembelajaran, evaluasi dalam pembelajaran, serta ketrampilan-ketrampilan lainnya, baik berupa ketrampilan teknis maupun non teknis.

Adapun ketrampilan teknis diantaranya adalah keterampilan dalam membuat persiapan pembelajaran di kelas yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus mata pelajaran yang dipraktikkan. Sedangkan ketrampilan non teknis berupa kemampuan operasional dalam mengendalikan kelas.

## 2. Praktik Mengajar

Pada saat kegiatan mengajar di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro, praktikan dibimbing oleh guru pembimbing dari jurusan Teknik Multimedia yaitu Bapak Indriyanto, S.Pd. Setelah berdiskusi dengan guru pembimbing akhirnya praktikan mendapat jadwal mengajar di kelas XI MM untuk mata pelajaran Teknik Animasi 2D dan mencoba mengajar mata pelajaran Komposisi Foto Digital serta membantu mengisi mata pelajaran SIMDIG(Simulasi Digital). Kegiatan pembelajaran Teknik Animasi 2D dalam satu minggunya dilakukan sebanyak 1 pertemuan yaitu hari selasa (5 Jam pelajaran @ 45 menit). Sedangkan pembelajaran Komposisi Foto Digital dilakukan 1 kali pertemuan pada hari rabu(5 jam pelajaran @ 45 menit) Adapun rincian jadwal mengajar praktikan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal mengajar praktikan PLT perminggu mata diklat Komposisi Foto

NO	Hari	Jam Pelajaran	Kelas	Mapel Yang Diampu
1	Selasa	7-11	XI MM	Teknik Animasi 2D
2	Rabu	7-11	XI MM	Komposisi Foto

Tabel 2. Jadwal Jam Pelajaran Harian

Jam ke-1	07.00 – 07.45	Jam ke-7	11.35 – 12.15
Jam ke-2	07.45 – 08.30	<b>Insirahat</b>	12.15 – 12.40
Jam ke-3	08.30 – 09.15	Jam ke-8	12.40 – 13.20
Jam ke-4	09.15 – 10.00	Jam ke-9	13.20 – 14.20
<b>Insirahat</b>	10.00 – 10.15	Jam ke-10	14.20 – 15.00
Jam ke-5	10.15 – 10.55	<b>Insirahat</b>	15.00 – 15.20
Jam ke-6	10.55 – 11.35	Jam ke-11	15.20 – 16.00

Sebelum mengajar di kelas mahasiswa diwajibkan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sebelum RPP digunakan untuk mengajar terlebih dahulu dikonsultasikan dengan guru pembimbing agar tidak terjadi salah persepsi dan mencapai target yang telah ditentukan dengan alokasi waktu yang tepat. Rencana pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

Dalam kegiatan praktik mengajar tersebut ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya:

- Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- Materi yang disampaikan harus sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat.
- Menyiapkan materi dan media pembelajaran dengan matang sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih lancar.

- d. Mempersiapkan fisik dan mental, persiapan fisik meliputi mempelajari materi sedangkan persiapan mental lebih kepada kesehatan psikologis dari mahasiswa itu sendiri.

Pelaksanaan Pelaksanaan praktik mengajar dimulai pada tanggal 10 Oktober sampai dengan 18 November 2017 sehingga mahasiswa praktikan mengajar selama 6 minggu dengan 6 kali tatap muka dan 6 kali pengambilan nilai tugas untuk mata pelajaran Teknik Animasi 2D dan 5 kali RPP untuk kelas X dan 1 kali pengambilan nilai ulangan untuk mata pelajaran SIMDIG. Dengan batas minimal mengajar 8 kali pertemuan dirasa cukup untuk mahasiswa dapat belajar dalam proses mengajar mandiri di kelas.

Adapun untuk penilaian peserta didik, nilai diambil dari tugas kelompok/individu, penilaian ujian praktikum, ujian sisipan teori dan ujian lisan. Seluruh nilai yang ada setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar dirata-rata hingga mendapatkan nilai akhir siswa tiap kompetensi dasar. Bagi siswa yang nilainya belum memenuhi KKM pada tiap kompetensi dasar akan dilakukan program remidi.

Kegiatan praktik mengajar dilakukan sebagai berikut :

- a. Kegiatan praktik mengajar mandiri

Untuk praktik mengajar mandiri praktikan tidak lagi didampingi oleh guru pembimbing dalam mengajar. Sehingga mahasiswa harus benar – benar mampu untuk:

- 1) Mengelola kelas
- 2) Menguasai materi dan tepat dalam memilih metode mengajar
- 3) Menggunakan media dan alat pembelajaran dengan baik
- 4) Mengatur waktu yang tersedia.

Adapun kegiatan setiap pertemuan adalah:

- 1) **Apersepsi**, meliputi membuka pelajaran dengan salam, mengulas materi sebelumnya dan materi yang akan disampaikan dengan tujuan agar siswa lebih siap menerima materi pelajaran berikutnya.

- 2) **Pengembangan**, meliputi penjelasan materi pelajaran dengan metode yang bervariasi dan media yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan tidak membosankan.
- 3) **Mempraktikkan** materi atau teori yang telah disampaikan dalam kegiatan praktikum.
- 4) **Merangkum materi** yang telah diberikan dan menyampaikan pokok bahasan yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya.
- 5) **Memotivasi** siswa agar terus belajar.
- 6) **Menutup** pelajaran dengan salam.

b. Metode Pembelajaran

Dalam pelaksanaan praktik mengajar di kelas terdapat beberapa metode pembelajaran yang digunakan yang disesuaikan dengan banyaknya materi, jumlah siswa dan tingkat kemampuan siswa, antara lain :

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang ada di sekolah cukup lengkap mulai dari papan tulis, LCD/Projector dan Laptop sehingga siswa dapat memahami secara langsung materi yang sedang dipelajari lewat gambar, suara dan video yang ditampilkan.

d. Umpaman balik dari guru pembimbing

Guru pembimbing sangat besar sekali peranannya di dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, karena secara periodik guru pembimbing mengontrol jalannya proses pembelajaran sekaligus masukan dan kritikan kepada mahasiswa praktikan dalam melaksanakan praktik mengajar. Guru pembimbing sekaligus memberikan pengarahan-pengarahan tentang hal-hal mengajar atau cara-cara untuk mengatasi kendala yang dihadapi. Guru pembimbing juga memberikan motivasi pada mahasiswa untuk terus meningkatkan kemampuannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Umpaman balik dilakukan agar mahasiswa praktikan

dapat mengetahui kekurangan selama mengajar, sehingga dapat dijadikan masukan untuk perbaikan dalam kegiatan mengajar pada pertemuan selanjutnya. Umpam balik ini dilaksanakan setelah mahasiswa praktikan melaksanakan KBM di dalam kelas dan pada saat mengalami kesulitan.

### 3. Praktik persekolahan

Kegiatan yang dilakukan oleh praktikan tidak hanya melakukan observasi dan mengajar, tetapi juga melakukan kegiatan – kegiatan lain yang mendukung praktik persekolahan. Kegiatan – kegiatan tersebut antara lain membantu piket di ruangan piket sekolah, membantu mengawasi ujian mid semester. Para praktikan melakukan kegiatan praktik persekolahan di tempat-tempat tersebut di atas sesuai dengan jadwal yang telah dibuat.

## C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

### 1. Praktik persekolahan

Berdasarkan kesempatan tatap muka yang diberikan kepada praktikan sebanyak 15 kali, praktikan berusaha melaksanakan tugas yang ada dengan sebaik-baiknya. Kegiatan PLT difokuskan pada kemampuan mengajar yang meliputi: penyusunan rencana pembelajaran, pelaksanaan praktik mengajar yang selanjutnya menyusun dan menerapkan alat evaluasi, analisis hasil evaluasi belajar siswa, serta penggunaan media pembelajaran.

Dalam pelaksanaan praktik pembelajaran, praktikan menggunakan kurikulum K13. Dalam praktik pembelajaran praktikan selalu berusaha menyesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah praktikan buat sebelumnya, agar waktu dapat teralokasikan dengan baik dan semua materi dapat tersampaikan. Dalam melaksanakan kegiatan PLT ini banyak sekali faktor-faktor yang mendukung dan menghambat proses PLT, diantaranya:

#### a. Faktor Pendukung

Dalam melaksanakan PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro terdapat beberapa faktor pendukung proses belajar

mengajar, diantaranya :

- 1) Kedisiplinan tinggi dan motivasi dari seluruh komponen yang mendorong semangat bagi praktikan agar mampu mengajar dengan baik.
- 2) Hubungan yang baik dengan guru pembimbing, dosen pembimbing dan seluruh komponen sangat membantu praktikan.
- 3) Besarnya perhatian pihak SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro kepada praktikan juga sangat membantu kelancaran kegiatan praktik mengajar.

b. Faktor Penghambat

Dalam melaksanakan PLT di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Yogyakarta terdapat beberapa hambatan, diantaranya :

- 1) Kurang matangnya observasi yang dilakukan sebelumnya sehingga banyak hal yang seharusnya diketahui lebih dini, terutama model pembelajaran.
- 2) Masalah adaptasi praktikan dengan lingkungan dan komponen yang ada di sekolah termasuk dengan siswa.
- 3) Peserta didik yang ramai, bermain internet bukan untuk keperluan pembelajaran, memutar musik dengan volume yang keras dan bermain game saat pelajaran.
- 4) Beberapa peserta didik mengeluh mengenai pemberian tugas dan tidak mengumpulkan tugas sehingga dalam pengambilan nilai tugas, masih banyak nilai peserta didik yang kosong.
- 5) Suasana kelas yang panas membuat siswa gerah dan tidak kondusif saat pembelajaran.

c. Upaya Mengatasinya

- 1) Praktikan harus memperbanyak konsultasi dengan guru pembimbing mengenai lingkungan dan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi di kelas.

- 2) Praktikan harus lebih aktif melakukan pendekatan dengan seluruh komponen yang ada di sekolah dan semua siswa di kelas.
- 3) Praktikan diharapkan mampu berkreasi dengan berimprovisasi untuk menhindari rasa jemu atau bosan dalam proses pembelajaran.
- 4) Praktikan memberi motivasi kepada peserta didik agar lebih semangat dalam belajar dan tugas sekolah, disela-sela proses belajar diberikan motivasi untuk giat belajar demi mencapai cita – cita dan keinginan mereka.
- 5) Memberi pemahaman kepada siswa tentang suasana kelas dan memberikan perhatian khusus serta variasi model pembelajaran.

Secara keseluruhan program dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan target yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari kenyataan bahwa pada tahap persiapan (pembekalan) sudah cukup memberikan bekal untuk praktikan untuk terjun ke lapangan karena sudah relevan dengan hal yang sebenarnya yang ada di lapangan.

Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan PLT antara lain:

1. Mahasiswa dapat merasakan dan mengenal bagaimana menjadi seorang pendidik yang sebenarnya serta dapat berusaha untuk membentuk sikap pendidik yang profesional.
2. PLT menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa tentang guru, administrasi guru, dan kegiatan lain yang menunjang kelancaran KBM.
3. Kegiatan PLT dapat memberikan kegiatan nyata dari kondisi dan situasi lingkungan yang ada untuk menghadapi lingkungan kerja di masa mendatang.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Setelah dilaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. PLT merupakan suatu kesempatan bagi mahasiswa untuk menimba ilmu, pengalaman dan memperoleh pemahaman tentang lingkungan sekolah, manajemen sekolah, manajemen pendidikan dan proses belajar mengajar dengan siswa secara langsung.
2. PLT memberikan pengalaman bagi mahasiswa yang nantinya dapat digunakan ketika mahasiswa terjun dalam pekerjaan sebagai tenaga pendidik.
3. Pelaksanaan format *full day school* berjalan di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro tetapi belum bisa terlaksana dengan baik, hal ini dikarenakan pembelajaran yang padat membuat siswa lelah sehingga siswa malas belajar.

#### **B. SARAN**

Demi menunjang keberhasilan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) pada masa yang akan datang, ada beberapa hal yang perlu mendapat perhatian sehubungan dengan pelaksanaan PLT adalah sebagai berikut :

- 1. Untuk SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro**
  - a) Dengan mempertahankan hubungan baik dengan pihak UNY yang telah terjalin selama ini diharapkan timbul hubungan timbal balik yang saling menguntungkan.
  - b) Meningkatkan fasilitas sekolah seperti LCD proyektor yang memadai, akses internet yang baik dan buku pelajaran yang menunjang bagi pelaksanaan kurikulum 2013 sehingga kurikulum K13 dapat berjalan baik sebagaimana mestinya.
  - c) Namun kondisi perpustakaan perlu mendapatkan perhatian terutama pada penataan buku dan tempat baca. Maka dari itu

sebaiknya ditambahi AC supaya buku awet dan ruangan sejuk sehingga enak untuk dijadikan tempat membaca.

## **2. Untuk Universitas Negeri Yogyakarta**

- a) Perlu adanya peningkatan koordinasi antara Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan sekolah tempat mahasiswa PLT melakukan praktik mengajar.
- b) Bimbingan dan dukungan moril dari dosen pembimbing tetap dipertahankan dan lebih ditingkatkan agar mahasiswa praktikan dapat menjalankan tugas mengajarnya dengan percaya diri.
- c) Pihak Dosen pembimbing hendaknya meningkatkan pengontrolan dan monitoring ke lokasi PLT dimana mahasiswa diterjunkan.

## **3. Untuk Mahasiswa**

- a) Mahasiswa praktikan hendaknya lebih meningkatkan konsultasi dengan Guru Pembimbing dan Dosen Pembimbing.
- b) Disiplin dalam menaati aturan waktu yang sudah disepakati.
- c) Meningkatkan kemampuan komunikatif dalam me-manajemen kelas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- UNY.(2017). Materi Pembekalan Pengajaran Mikro Mikro/Magang II.  
Yogyakarta: PP PLT & PKL LPPMP UNY.
- UNY.(2017). Panduan Pengajaran Mikro. Yogyakarta: PP PLT & PKL LPPMP  
UNY.
- Sukardiyono, Totok.(2017). Mekanisme Kegiatan Pembelajaran Mikro/ Magang  
2. Yogyakarta.

# **LAMPIRAN 1**

## **DOKUMENTASI**

## DOKUMENTASI

### A. Gambar / Foto



Gambar 1. Ruang Kelas Teori



Gambar 2. Ruang Guru



Gambar 3. Kantin sekolah



Gambar 4. Laboratorium RPL dan Multimedia



Gambar 5. Perpustakaan Sekolah



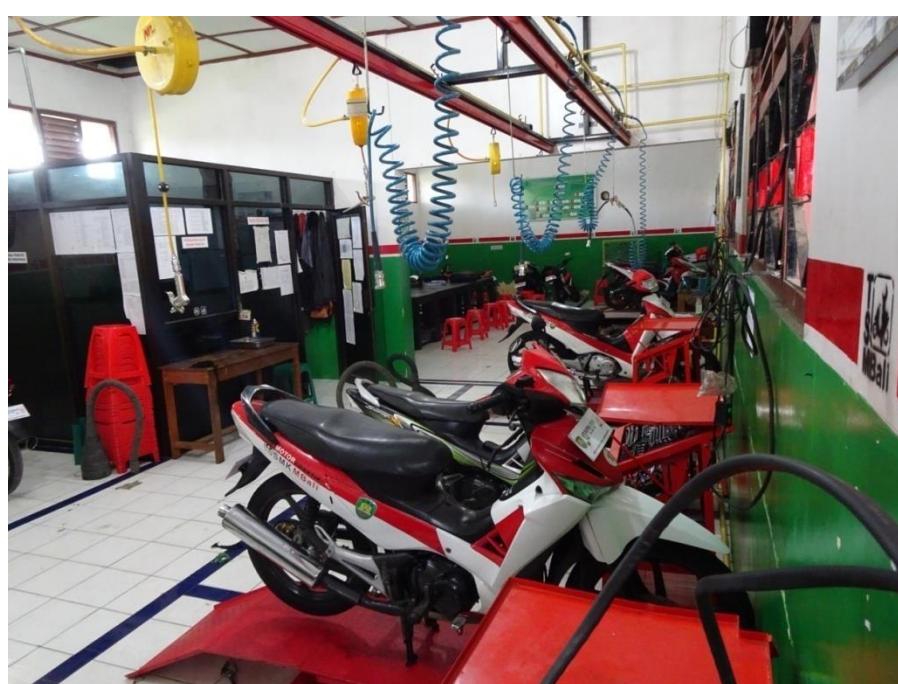
Gambar 6. Lapangan Olahraga Sekolah



Gambar 7. Laboratorium Multimedia



Gambar 8. Ruang UKS Sekolah



Gambar 9. Bengkel TSM ( Teknik Sepeda Motor )



Gambar 10. Mobil untuk media praktikum



Gambar 11. Bengkel TKR ( Teknik Kendaraan Ringan )



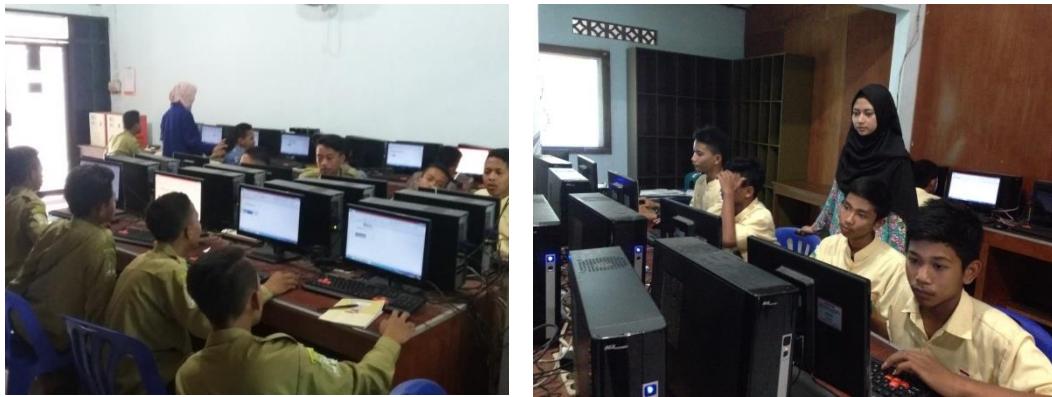
Gambar 12. Laboratorium Teknik Pengolahan Hasil Pertanian



Gambar 13. Briefing persiapan UTS



Gambar 14. Ulangan Tengah Semester



Gambar 15. Mengajar Simulasi Digital



Gambar 16. Penarikan Mahasiswa PLT



Gambar 17. UKS



Gambar 18. Mengajar Komposisi Foto Digital



Gambar 19. Foto Bersama GuruPembimbing Lapangan



Gambar 20. Perayaan hari Sumpah Pemuda



Gambar 21. Senam bersama guru

# **LAMPIRAN 2**

**RPP**



**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**MATA : TEKNIK ANIMASI 2D**  
**PELAJARAN**  
**MATERI : SYMBOL PADA ADOBE**  
**FLASH**  
**KELAS : XI**  
**PENYUSUN : ANASIKHATUSALAFI**

**MUHAMMADIYYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SMK MUHAMMADIYYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Alamat : Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telp/fax : (0274) 6460410. [E-mail.info@smkmbali.sch.co.id](mailto:E-mail.info@smkmbali.sch.co.id) web: [www.smkmbali.sch.id](http://www.smkmbali.sch.id)

---



Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I.

Yogyakarta 55764

Telp. 0274-6460410 | e-mail : [info@smkmbali.sch.id](mailto:info@smkmbali.sch.id) |

<http://www.smkmbali.sch.id>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK Muhammadiyah Bambanglipuro

Jurusan : Multimedia

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2D

Kelas / Semester : XI / 1

Alokasi Waktu : 5 x 45 menit (1 x Pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

- KI – 3

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu 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, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar

3.6 Memahami konsep gambar kunci animasi.

4.6 Memahami konsep gambar animasi.

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

#### Indicator pengetahuan

1. Menjelaskan gambar kunci animasi pada software pengolah animasi.

#### Indikator keterampilan

1. Mengetahui dan memahami proses pembuatan gambar kunci animasi pada software pengolah animasi

### D. Tujuan Pembelajaran

Disediakan computer dan software *adobe flash CS 3*, peserta didik peserta didik

diharapkan dapat :

1. Peserta didik dapat memahami gambar kunci animasi pada software pengolah animasi.
2. Peserta didik dapat mengetahui dan memahami proses pembuatan gambar kunci animasi.

Berdasarkan contoh dengan percaya diri.

#### **E. Materi Pembelajaran**

##### 1. Symbol

(<https://www.youtube.com/watch?v=hd3Jv2pW7F8&t=90s>)

##### 2. Macam-macam *movie clip*

a. *Button*

b. *Movie clip*

c. *Graphic*

(<https://www.youtube.com/watch?v=ZiJr3gqTcPM&t=354s>)

(<https://www.youtube.com/watch?v=0VHKFzLEzrE&t=47s>)

#### **3. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Scientific

Strategi Pembelajaran : Discovery Learning

Metode : Diskusi , Tanya Jawab, Penugasan.

#### **4. Alat/ Media Pembelajaran/ Sumber**

Alat : LCD dan Komputer.

Media Pembelajaran : Materi Power Point.

Sumber : buku BSE Teknik Animasi 2D

- <https://www.youtube.com/watch?v=ZiJr3gqTcPM&t=354s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=0VHKFzLEzrE&t=47s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=hd3Jv2pW7F8&t=90s>

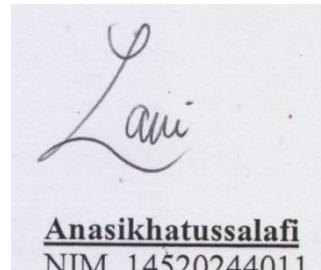
#### **5. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<b>Orientasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mengucapkan salam.</li><li>- Berdoa.</li><li>- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.</li><li>- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li></ul> <b>Motivasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- guru menjelaskan kaitan dengan materi sebelumnya.</li><li>- Guru menjelaskan manfaat setelah</li></ul>	20 menit

	<p>mempelajari materi ini.</p> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata.</li> <li>- Menjelaskan pendekatan dan model pembelajaran yang akan digunakan.</li> </ul>	
Kegiatan Inti	<p><b>Mengamati (Stimulasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati penjelasan <i>symbol</i>.</li> <li>2. Mengamati cara membuat <i>movie clip</i>.</li> </ol> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendiskusikan cara membuat <i>movie clip</i> sesuai contoh yang diberikan pada layar presentasi.</li> </ol> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan praktik <i>movie clip</i> sesuai contoh yang diberikan pada <i>jobsheet</i>.</li> </ol> <p><b>ngasosiasiakan (Verification)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis cara pembuatan <i>movie clip</i> sesuai contoh pada <i>jobsheet</i>.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan hasil diskusi mengenai cara membuat <i>movie clip</i> sesuai contoh yang diberikan.</li> </ol>	135 menit
Kegiatan Penutup	<p><b>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk tetap belajar.</li> <li>- Pemberian tugas.</li> <li>- Melakukan presensi.</li> <li>- Berdoa.</li> </ul>	20 menit

**Mengetahui  
Guru Pengampu**

Bantul, Oktober 2017  
**Mahasiswa PLT**



Catatan Guru

.....  
.....  
.....  
.....

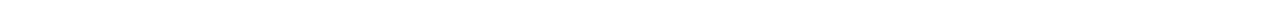


**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**MATA PELAJARAN : TEKNIK ANIMASI 2D**  
**MATERI : SYMBOL BUTTON PADA**  
**ADOBE FLASH**  
**KELAS : XI**  
**PENYUSUN : ANASIKHATUSSALAFI**

**MUHAMMADIYYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SMK MUHAMMADIYYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Alamat : Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telp/fax : (0274) 6460410. [E-mail.info@smkmbali.sch.co.id](mailto:E-mail.info@smkmbali.sch.co.id) web: [www.smkmbali.sch.id](http://www.smkmbali.sch.id)





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	:	SMK Muh Bambanglipuro
Jurusan	:	Multimedia
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2D
Kelas / Semester	:	XI / 1
Alokasi Waktu	:	5 x 45 menit (1 x Pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

- KI – 3

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu 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, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar

3.6 Memahami konsep gambar kunci animasi.

4.6 Memahami konsep gambar animasi.

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

#### Indicator pengetahuan

1. Menjelaskan gambar kunci animasi pada software pengolah animasi.

#### Indikator keterampilan

1. Mengetahui dan memahami proses pembuatan gambar kunci animasi pada software pengolah animasi.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Disediakan computer dan software *adobe flash CS 3*, peserta didik peserta didik diharapkan dapat :

- a. Memahami gambar kunci animasi pada software pengolah animasi.
- b. Mengetahui dan memahami proses pembuatan gambar kunci animasi.

Berdasarkan contoh dengan percaya diri.

#### **E. Materi Pembelajaran**

##### 1. Symbol

(<https://www.youtube.com/watch?v=hd3Jv2pW7F8&t=90s>)

##### 2. Macam-macam *movie clip*

###### a) *Button*

###### b) *Graphic*

(<https://www.youtube.com/watch?v=ZiJr3gqTcPM&t=354s>)

(<https://www.youtube.com/watch?v=0VHKFzLEzrE&t=47s>)

#### **F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Scientific

Strategi Pembelajaran : Discovery Learning

Metode : Diskusi , Tanya Jawab, Penugasan.

#### **G. Alat/ Media Pembelajaran/ Sumber**

Alat : LCD dan Komputer.

Media Pembelajaran : Materi Power Point.

Sumber : buku BSE Teknik Animasi 2D

• <https://www.youtube.com/watch?v=ZiJr3gqTcPM&t=354s>

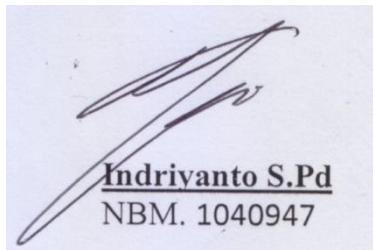
• <https://www.youtube.com/watch?v=Ia68FnTJ2Yc>

#### **H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

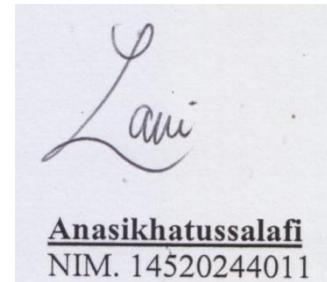
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<b>Orientasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Mengucapkan salam.</li><li>- Berdoa.</li><li>- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.</li><li>- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li></ul>	20 menit

	<p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- guru menjelaskan kaitan dengan materi sebelumnya.</li> <li>- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata.</li> <li>- Menjelaskan pendekatan dan model pembelajaran yang akan digunakan.</li> </ul>	
Kegiatan Inti	<p><b>Mengamati (Stimulasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengamati penjelasan <i>symbol</i>.</li> <li>4. Mengamati cara membuat <i>button</i>.</li> </ol> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mendiskusikan cara membuat <i>button</i> sesuai contoh yang diberikan pada layar presentasi.</li> </ol> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Melakukan praktik <i>button</i> sesuai contoh yang diberikan pada <i>jobsheet</i>.</li> </ol> <p><b>Menggasosiasi (Verification)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menganalisis cara pembuatan <i>button</i> sesuai contoh pada <i>jobsheet</i>.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menyampaikan hasil diskusi mengenai cara membuat <i>button</i> sesuai contoh yang diberikan.</li> </ol>	135 menit
Kegiatan Penutup	<p><b>Pengkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk tetap belajar.</li> <li>- Pemberian tugas.</li> <li>- Melakukan presensi.</li> <li>- Berdoa.</li> </ul>	20 menit

Guru Pengampu



Mahasiswa PLT



Catatan Guru

.....  
.....  
.....  
.....



## PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

# (RPP)

MATA PELAJARAN : TEKNIK ANIMASI 2D  
MATERI : STORYBOARD  
KELAS : XI  
PENYUSUN : ANASIKHATUSSALAFI

MUHAMMADIYYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
**SMK MUHAMMADIYYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Alamat : Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telp/fax : (0274) 6460410. [E-mail.info@smkmbali.sch.co.id](mailto:E-mail.info@smkmbali.sch.co.id) web: [www.smkmbali.sch.id](http://www.smkmbali.sch.id)

---



**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR  
DAN MENENGAH SMK MUHAMMADIYAH 1  
BAMBANGLIPURO**

KOMPETENSI KEAHLIAN	TEKNIK KENDARAAN RINGAN TEKNIK SEPEDA MOTOR REKAYASA PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA TEKNIK PENOLAHAN HASIL PERTANIAN	Terakreditasi A Terakreditasi B Terakreditasi A Terakreditasi A Terakreditasi A Terakreditasi A
------------------------	---	--

Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I.  
Yogyakarta 55764  
Telp. 0274-6460410 | e-mail : [info@smkmbali.sch.id](mailto:info@smkmbali.sch.id) |  
<http://www.smkmbali.sch.id>



### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	: SMK Muh Bambanglipuro
Jurusan	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2D
Kelas / Semester	: XI / 1
Alokasi Waktu	: 5 x 45 menit (1 x Pertemuan)

#### **A. Kompetensi Inti**

- KI – 3

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu 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, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

#### **B. Kompetensi Dasar**

3.4 Memahami komponen-komponen storyboard.

4.4 Memahami komponen-komponen storyboard

#### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. Menjelaskan pengertian storyboard.
2. Menjelaskan komponen-komponen storyboard.

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Disediakan format *Storyboard* berupa kertas buram, peserta didik peserta didik diharapkan dapat :

1. Peserta didik dapat mengetahui pengertian storyboard.
2. Peserta didik dapat memahami pengertian storyboard.
3. Peserta didik dapat mengetahui komponen-komponen storyboard.
4. Peserta didik dapat memahami komponen-komponen storyboard.

Berdasarkan contoh dengan percaya diri.

#### **E. Materi Pembelajaran**

1. Pengertian Storyboard.
2. Komponen-komponen Storyboard.
3. Praktik membuat Storyboard.

#### **F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : Scientific
2. Strategi Pembelajaran : Discovery Learning
3. Metode : Ceramah dan penugasan.

#### **G. Alat/Sumber/Media Pembelajaran**

1. Alat : LCD, komputer.
2. Sumber : BSE Animasi 2D Jilid 1
3. Media Pembelajaran : Presentasi.

#### **H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

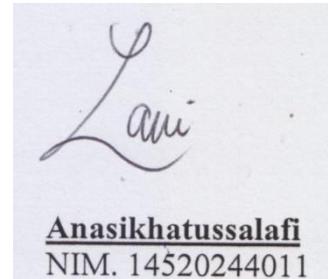
<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa.</li> <li>- Mengucapkan salam.</li> <li>- Melakukan presensi.</li> <li>- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li> <li>- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata.</li> <li>- Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu mengenai symbol pada adobe flash CS 3.</li> </ul>	45 menit
Kegiatan Inti	<p><b>ngamati (Stimulasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati penjelasan mengenai pengertian dan komponen storyboard.</li> </ol> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyai siswa mengenai membuat ide cerita dalam bentuk visual dan scenario storyboard.</li> </ol> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan mempraktikkannya.</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendiskusikan cara membuat rangkaian cerita berupa storyboard.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan hasil diskusi mengenai pembuatan rangkaian cerita berupa storyboard.</li> </ol>	135 menit
Kegiatan Penutup	<p><b>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi</li> </ul>	20 menit

	selanjutnya. - Berdoa.	
--	---------------------------	--

**Mengetahui  
Guru Pengampu**



Bantul, Oktober 2017  
**Mahasiswa PLT**



Catatan Guru

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
> 92 - 100	A	Sangat baik
> 83-92	B	Baik
$\geq 75 - 83$	C	Cukup
< 75	D	Kurang

• **Kriteria Penilaian**

Kriteria Penilaian	Interval Nilai	Predikat	Keterangan
Siswa mampu mengerjakan tugas dengan kelengkapan terdapat judul dan subjudul.	> 92 - 100	A	Sangat baik
Siswa mampu mengerjakan tugas dengan kelengkapan terdapat visual dan audio.	> 83-92	B	Baik
Siswa mampu mengerjakan tugas dengan kelengkapan terdapat dilog dan properties.	$\geq 75 - 83$	C	Cukup
Siswa mampu mengerjakan tugas hanya visual.	< 75	D	Kurang

No	Nama	Nilai	Predikat	Keterangan
1	Adelia Savina Putri			
2	Aji Noviantoro			
3	Alfin Anugrah			
4	Ali Mahfud			
5	Alifa Winastuti			

6	Ardi Nur Rahmat			
7	Ari Febriyanto			
8	Ari Wicaksono			
9	Bagas Praditya			
10	Bagas Praduta			
11	Bayu Irmawan			
12	Dedik Primawan			
13	Desi Eka Pratiwi			
14	Dimas Wigati			
15	Dwi Nining Riyanti			
16	Farhan Hidayat			
17	Fitri Astuti			
18	Harry Agus Hertanto			
19	Ica Dhevy Avilia			
20	Intan Lestari			
21	Kholis Nur Rohman			
22	Meida Rizki Cahyani			
23	Mario Biomo Adhy N			
24	Muhammad Gani Andrianto			
25	Muhammad Yuli Raharja			
26	Nastiti Wahyu Sandra Utami			
27	Novia Anggraini			
28	Nusa Nuryunanto			
29	Okta Pangestu			
30	Rahma Yuliani			
31	Rindang Trusilaningsih			
32	Ririn Indah Puspita Sari			
33	Riska Andriani			
34	Riwi Kharista			
35	Rizki Rahmawati			
36	Rosita Amalina Ramadhan			
37	Sigit Ari N			
38	Siska Dwi Cahyani			
39	Siti Fatonah Wijayaningsih			
40	Siti Sholikhah			
41	Umi Nur Azizah			
42	Yean Rizky Dermawan			

**- PENILAIAN PEMBELAJARAN**

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
<b>&gt; 92 - 100</b>	<b>A</b>	Sangat baik
<b>&gt; 83-92</b>	<b>B</b>	Baik
<b><math>\geq 75 - 83</math></b>	<b>C</b>	Cukup
<b>&lt; 75</b>	<b>D</b>	Kurang

• **Kriteria Penilaian**

Kriteria Penilaian	Interval Nilai	Predikat	Keterangan
Siswa mampu mengerjakan tugas sampai selesai yaitu 4 tantangan.	<b>&gt; 92 - 100</b>	<b>A</b>	Sangat baik
Siswa mampu mengerjakan tugas hanya 3 tantangan.	<b>&gt; 83-92</b>	<b>B</b>	Baik
Siswa mampu mengerjakan tugas hanya 2 tantangan.	<b><math>\geq 75 - 83</math></b>	<b>C</b>	Cukup
Siswa mampu mengerjakan tugas hanya 1 tantangan.	<b>&lt; 75</b>	<b>D</b>	Kurang

No	Nama	Nilai	Predikat	Keterangan
1	Meida Rizki Cahyani			
2	Mario Biomo Adhy Nugraha			
3	Muhammad Gani Andrianto			
4	Muhammad Yuli Raharja			
5	Nastiti Wahyu Sandra Utami			
6	Novia Anggraini			
7	Nusa Nuryunanto			
8	Okta Pangestu			
9	Rahma Yuliani			
10	Rindang Trusilaningsih			
11	Ririn Indah Puspita Sari			
12	Riska Andriani			
13	Riwi Kharista			
14	Rizki Rahmawati			

15	Rosita Amalina Ramadhan			
16	Siska Dwi Cahyani			
17	Siti Fatonah Wijayaningsih			
18	Siti Sholikhah			
19	Umi Nur Azizah			
20	Yean Rizky Dermawan			



**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**MATA PELAJARAN : SIMULASI DAN KOMUNIKASI  
DIGITAL**  
**MATERI : MS.WORD**  
**KELAS : X**  
**PENYUSUN : YUDA PRASETYA ANGGARA**

**MUHAMMADIYYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Alamat : Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telp/fax : (0274) 6460410. [E-mail.info@smkmbali.sch.co.id](mailto:E-mail.info@smkmbali.sch.co.id) web: [www.smkmbali.sch.id](http://www.smkmbali.sch.id)

---



**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN  
MENENGAH SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

KOMPETENSI KEAHLIAN	TEKNIK KENDARAAN RINGAN	Terakreditasi A
	TEKNIK SEPEDA MOTOR	Terakreditasi B
	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	Terakreditasi A
	MULTIMEDIA	Terakreditasi A
	TEKNIK PENOLAHAN HASIL	Terakreditasi A
	PERTANIAN	Terakreditasi A

Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I. Yogyakarta 55764  
Telp. 0274-6460410 | e-mail : [info@smkmbali.sch.id](mailto:info@smkmbali.sch.id) | <http://www.smkmbali.sch.id>



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	:	SMK Muh 1 Bambanglipuro
Jurusan	:	Semua Bidang Keahlian
Mata Pelajaran	:	Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas / Semester	:	X / 1
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit (2 x Pertemuan)

**A. Kompetensi Inti**

- KI – 3

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu 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

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

**B. Kompetensi Dasar**

- 4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 4.3.1 Memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata.
- 4.3.2 Membuat tulisan deskriptif
- 4.3.3 Mengembangkan undangan menggunakan perangkat lunak pengolah kata.

**D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini peserta didik diharapkan dapat :

- Memahami penggunaan Header, gambar / ilustrasi, paragraf, dan font.
- Memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata.

- Membuat tulisan deskriptif
- Mengembangkan undangan menggunakan perangkat lunak pengolah kata.

#### **E. Materi Pembelajaran**

1. Penggunaan Font
  2. Penentuan Paragraf
  3. Memasukan ilustrasi
  4. Penggunaan Header
  5. Menduplikasi paragraph deskriptif
  6. Menduplikasi undangan menggunakan perangkat lunak pengolah kata
- \*Rincian materi pembelajaran terlampir

#### **F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : *Scientific*  
 Strategi Pembelajaran : *Discovery Learning*  
 Metode : Ceramah, Penugasan dan diskusi.

#### **G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

##### **Pertemuan ke - 1**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa.</li> <li>- Mengucapkan salam.</li> <li>- Melakukan presensi.</li> <li>- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yaitu Memahami penggunaan Header, gambar / ilustrasi, paragraf, dan font. Membuat tulisan deskriptif dan mengembangkan undangan menggunakan perangkat lunak pengolah kata.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li> <li>- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu dalam menyusun laporan PKL di kelas 2 nanti.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata yaitu ketika kakak angkatan menulis laporan PKL mereka dengan MS.WORD.</li> <li>- Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu Algoritma dan flowchart yaitu penggunaan logika pada penyusunan paragraf deskriptif dimana ciri-cirinya adalah mendeskripsikan topik.</li> </ul>	25 menit
Kegiatan Inti	<p><b>memberikan tugas</b></p> <p>gas berupa paragraf deskriptif (lampiran 4). Peserta didik diperintahkan untuk</p>	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menduplikasi paragraf tersebut di file projek MS.Word masing-masing</p> <p><b>ngamati (Stimulasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati peserta didik dalam mengerjakan tugas.</li> <li>• Membantu peserta didik yang kesusahan ketika mengerjakan tugas.</li> </ul> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b></p> <p>Menanya tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan sesuai dengan format pada contoh paragraf deskriptif, mulai dari font hingga pengaturan <i>align</i> paragraf.</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b></p> <p>Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat sesuai contoh paragraf deskriptif.</p> <p><b>Mengasosiasiakan (Verification)</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata yang tadi digunakan untuk memformat dokumen sesuai contoh paragraf deskriptif.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b></p> <p>Menyimpan hasil tentang tulisan deskriptif dalam folder siswa yang sudah ada.</p>	
Kegiatan Penutup	<p><b>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya.</li> <li>- Berdoa.</li> </ul>	21 menit

## Pertemuan ke - 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa.</li> <li>2. Mengucapkan salam.</li> <li>3. Melakukan presensi.</li> <li>4. Guru mengingatkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yaitu Memahami penggunaan Header, gambar / ilustrasi, paragraf, dan font. Membuat tulisan deskriptif dan mengembangkan undangan menggunakan perangkat lunak pengolah kata.</li> </ol> <p><b>Motivasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru mengingatkan cakupan materi dan penjelasan uraian</li> </ol>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kegiatan sesuai silabus.</p> <p>6. Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu pengalaman dalam menyusun undangan yang mencakup materi pembelajaran.</p> <p><b>Apersepsi</b></p> <p>7. Guru mengingatkan materi dengan contoh nyata yaitu ketika sekertaris RT/RW membuat format undangan rapat dengan MS.WORD.</p> <p>8. Guru mengingatkan kaitan dengan materi yang lalu paragraf deskriptif yaitu penggunaan logika pada penyusunan paragraf deskriptif dimana ciri-cirinya adalah mendeskripsikan topik.</p>	
Kegiatan Inti	<p><b>memberikan tugas</b> gas berupa format undangan (lampiran 2). Peserta didik diperintahkan untuk menduplikasi undangan tersebut di file projek MS.Word masing-masing.</p> <p><b>ngamati (Stimulasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati peserta didik dalam mengerjakan tugas.</li> <li>• Membantu peserta didik yang kesulitan ketika mengerjakan tugas.</li> </ul> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b> Menanya tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan sesuai dengan format pada contoh undangan, mulai dari font hingga pengaturan <i>align</i> paragraf.</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b> Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat sesuai contoh undangan.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b> Membuat kesimpulan tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata yang tadi digunakan untuk memformat dokumen sesuai contoh undangan.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b> Menyimpan hasil undangan yang sudah dibuat dalam folder siswa yang sudah ada.</p> <p><b>Menilai</b> Keterangan penilaian (lampiran 1).</p>	45 menit
Kegiatan Penutup	<p><b>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <p>1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</p>	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya yaitu ms.Excel</p> <p>3. Berdoa.</p>	

## **H. Penilaian Pembelajaran**

1. Teknik Penilaian **Keterampilan**
2. Instrumen Penilaian
  - Pertemuan kedua (**Terlampir**)
3. Pembelajaran

## **I. Alat/Sumber/Media Pembelajaran**

- Alat : LCD, komputer.  
Sumber : Cahya Kusuma Ratih, dkk, (2017). *Bahan Ajar SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL untuk SMK/MAK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.  
Media Pembelajaran : Presentasi.

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran

Bantul, September 2017  
Mahasiswa PLT

**Jarwo Prasetya, S.Pd**  
NBM. 928514

**Yuda Prasetya Anggara**  
NIM. 14520241030

Catatan Guru

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## LAMPIRAN 1

### FORMAT PENILAIAN PROYEK PERTEMUAN PERTAMA

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Nama Proyek : Undangan Rapat RW  
Alokasi Waktu : 45 menit  
Kelas/Semester : X TKR/ TSM/ MM

#### Lembar Pengamatan

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	SESI	TAMBAHAN NILAI				TOTAL NILAI
			A	B	C	D	
1							
2							
3							
4							
Dst.							

#### Kriteria penilaian

Siswa diberi 45 menit untuk menyelesaikan project

**Sesi 1** : 15 menit pertama mendapat minimal nilai 85 \*

**Sesi 2** : 15 menit selanjutnya mendapat minimal nilai 80 \*

**Sesi 3** : 15 menit terahir mendapat minimal nilai 74

A : Kesamaan “persis” dengan contoh = +1

B : Kerapian (paragraf, tab, spasi) = +1

C : Kesesuaian tulisan “tidak typo” = +1

D : Teks lengkap dari awal hingga akhir = +1

\*jika kriteria tidak sesuai maka nilai akan dikurangi.

Skor maksimal 90.

$$\text{Total Nilai} = \text{Sesi} + (\text{Tambahan Nilai})$$

## LAMPIRAN 2

## **TUGAS PROJECT MS.WORD**

Undangan RW dalam acara “Rapat Pengurus RT01 RW02” diperuntukan sebagai bahan duplikasi pelajaran SIMDIG kelas TSM, TKR, dan TPHP.

**PENGURUS RT 01 RW 02**  
**DUSUN WONOKETRO DESA WONOKETRO**

---

No. : 14/RT 01 RW 02/WKT/IV/2014

Hal : **UNDANGAN**

Kepada yang terhormat

Bapak \_\_\_\_\_

Di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat-Nya kita berada dalam keadaan sehat dan selalu mendapat perlindungan dari-Nya.

Dengan ini diberitahukan bahwa kami Pengurus RT 01 RW 02 Dusun Wonoketro mengharap kehadiran Bapak besok pada :

Hari : Minggu

Tanggal : 6 April 2014

Waktu : Pukul 19.30 WIB – Selesai

Tempat : Rumah Bapak Ruslan

Keperluan : 1. Pertemuan rutin bulanan

2. Arisan

Demikian undangan ini kami sampaikan, atas kehadiran dan perhatiannya di ucapkan terima kasih

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Wonoketro, 5 April 2014

Ketua RT 01 RW 02

Sekretaris

MULYONO, S.Pd.I

HERI CAHYO S.

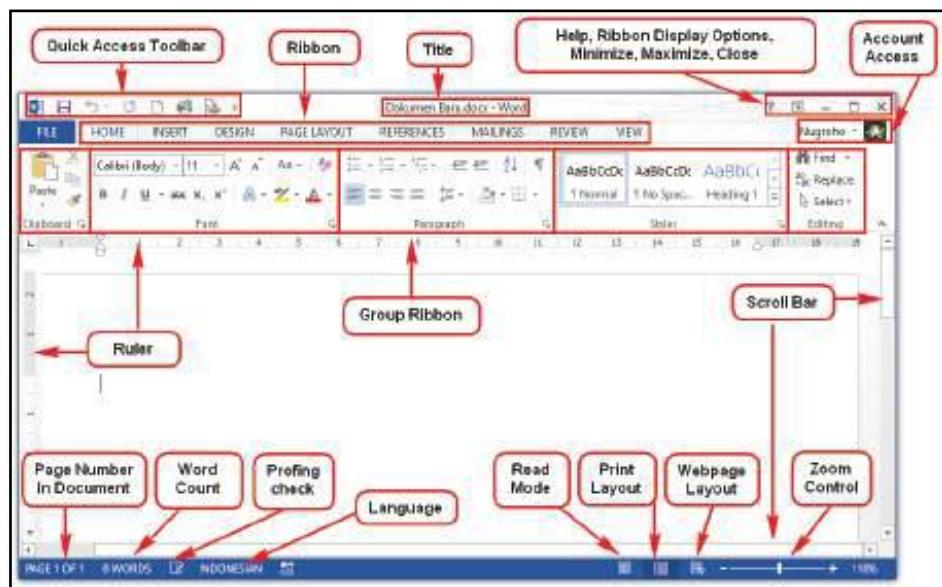
**Gambar 13. Undangan pengurus RT RW pertemuan rutin bulanan dan arisan**

## LAMPIRAN 3

## MATERI MS.WORD

### 1. Pengertian

Salah satu kegiatan mengelola informasi digital adalah menulis/membuat/menyusun naskah digital menggunakan aplikasi pengolah kata. Pada buku ini, digunakan perangkat lunak Microsoft Word 2013.



Gambar 14. Lingkungan kerja antar muka Microsoft Word 2013

Nama Fitur Fungsi	Fungsi
<b>Quick Access Toolbar</b>	Kumpulan tombol pintas yang sering digunakan untuk perintah umum. Bisa ditambah maupun dikurangi, tetapi secara default, terdiri dari <i>Save</i> , <i>Undo</i> , dan <i>Redo</i> .
<b>Ribbon</b>	Berisi kumpulan tab yang sudah disusun berdasarkan kategori tertentu, misalnya <i>Home</i> , <i>Insert</i> , <i>Design</i> . Setiap tab berisi beberapa kelompok perintah, misalnya <i>Font</i> , <i>Paragraph</i> , <i>Styles</i>
<b>Title</b>	Menampilkan nama dokumen yang sedang dibuka.
<b>Help</b>	Bantuan yang dapat digunakan pengguna terkait Ms. Word 2013.
<b>Ribbon Display Options</b>	Pilihan untuk mengatur tampilan <i>Ribbon</i> .
<b>Minimize</b>	Digunakan untuk meminimalkan

	tampilan dokumen.
<b>Restore down/ Maximize</b>	<i>Restore down</i> digunakan mengembalikan tampilan dokumen dari <i>full screen</i> . <i>Maximize</i> digunakan untuk mengembalikan tampilan dokumen ke <i>full screen</i> .
<b>Account Access</b>	Digunakan untuk masuk ke akun Microsoft.
<b>Ruler</b>	Berada di bagian atas dan di bagian kiri yang berfungsi untuk membuat lebih mudah dalam menyesuaikan dokumen secara presisi.
<b>Scroll Bar</b>	Berada di bagian bawah dan bagian kanan yang berfungsi untuk menggeser tampilan ke atas bawah atau kanan kiri.
<b>Page Number in Document</b>	Menunjukkan halaman yang sedang diakses dari keseluruhan halaman.
<b>Word count</b>	Menunjukkan jumlah kata yang ditulis dalam dokumen.
<b>Proofing check</b>	Digunakan untuk memeriksa kesalahan ejaan kata.
<b>Language</b>	Pilihan bahasa yang digunakan dalam penulisan dokumen.
<b>Read Mode</b>	Pilihan untuk menampilkan mode baca. Pada tampilan ini, semua perintah <i>edit</i> dinonaktifkan ( <i>hidden</i> ) sehingga tampil penuh pada layar. Memungkinkan dapat membaca dari halaman satu ke halaman lain memanfaatkan tanda panah di kanan dan kiri halaman.
<b>Print Layout</b>	Merupakan tampilan mode standar dokumen, yang dapat membuat atau mengedit dokumen. Terdapat <i>page breaks</i> di antara halamannya yang menunjukkan bagaimana dokumen terlihat ketika dicetak.
<b>Webpage Layout</b>	Pilihan untuk menampilkan dokumen ke

	mode situs ( <i>website</i> ) dengan menghapus <i>page breaks</i> .
<b>Zoom Control</b>	Digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan dokumen.

Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada perangkat lunak tersebut, kita dapat melakukan berbagai pengaturan naskah, misalnya dengan memanfaatkan fitur berikut ini!

## 2. Font

Fitur untuk pengaturan *font* dalam perangkat lunak pengolah kata dikelompokkan jadi satu dalam kelompok *font*. Kelompok tersebut memiliki berbagai pilihan untuk memformatan *font* pada suatu teks dokumen, misalnya mengatur jenis *font*, ukuran *font*, atau warna.

No.	Perubahan	Tampilan Font
1	<b>Font = Times New Roman, Size = 10</b>	Semulasi Digital
2	<b>Font = Lucida Handwriting</b>	<i>Semulasi Digital</i>
3	<b>Font size = 14</b>	Semulasi Digital
4	<b>Increase font Size ( ), size = 11</b>	Semulasi Digital
5	<b>Font Color ( ) = Merah</b>	<i>Semulasi Digital</i>
6	<b>Text Highlight Color ( ) = Kuning</b>	Semulasi Digital
7	<b>Bold (B)</b>	<b>Semulasi Digital</b>
8	<b>Italic (i)</b>	<i>Semulasi Digital</i>
9	<b>Underline (U)</b>	<u>Semulasi Digital</u>
10	<b>Change Case = UPPERCASE</b>	SEMULASI DIGITAL

## 3. Paragraf

Paragraf merupakan bagian bab dalam suatu karangan yang biasanya mengandung satu ide pokok dan penulisannya dimulai dengan garis baru.

Untuk memformat paragraf seperti di atas, gunakan langkah sebagai berikut.

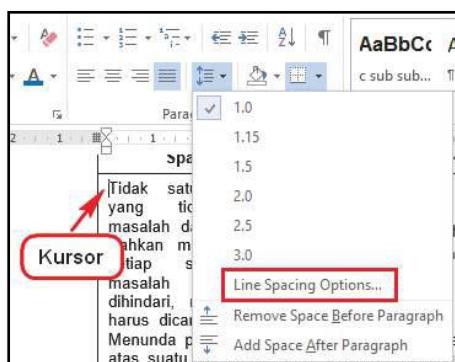
- Pilih paragraf yang akan diubah format paragrafnnya.
- Klik salah satu jenis paragraf yang diinginkan, yaitu:
  - Justify*, digunakan untuk memformat paragraf rata kanan dan rata kiri. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut **CTRL + J**.

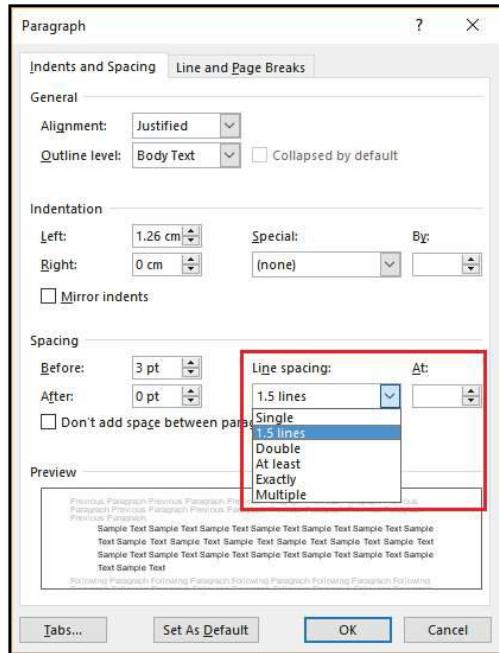
- 2) *Align Left*, digunakan untuk memformat paragraf rata kiri. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut **CTRL + L**.
- 3) *Center*, digunakan untuk memformat paragraf rata tengah. Melalui klik ikon , atau menggunakan shorcut **CTRL + E**.
- 4) *Align Right*, digunakan untuk memformat paragraf rata kanan. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut **CTRL + R**.

Ketika sudah memformat jenis paragraf, pertimbangkan spasi garis dan spasi paragraf (*Line and Paragraph Spacing*). Spasi garis adalah ruang antar garis dalam satu paragraf.

Membuat spasi 1.0 atau spasi 1.15 atau spasi 1.5 dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut.

- 1) Letakkan kursor di teks yang akan diberi spasi.
- 2) Klik **Line and Paragraph Spacing** sehingga muncul tampilan berikut.
- 3) Pilihlah spasi baris yang dinginkan, terdapat pilihan dari 1.0 sampai dengan 3.0. Untuk menyesuaikan spasi menjadi **Single** atau **Double** atau **At least** atau **Exactly** atau **Multiple**. Caranya dengan klik **Line Spacing Option** sehingga tampil kotak dialog sebagai berikut.
- 4) Klik tombol **OK**.





#### 4. Ilustrasi

Ilustrasi dikelompokkan dalam kelompok *Illustrations*, yang terdiri atas gambar (*Pictures*), gambar daring (*Online Pictures*), bentuk (*Shapes*), *SmartArt*, Grafik (*Chart*) maupun ilustrasi yang didapatkan dari *screenshot* tampilan.

Menyisipkan ilustrasi ke dalam teks dapat dilakukan dengan cara berikut.

- 1) Pilih tab **INSERT**.
- 2) Pilih jenis ilustrasi yang diinginkan, yang terdiri atas:
  - a) **Pictures** untuk menyisipkan ilustrasi berupa gambar dari komputer;
  - b) **Online Pictures** untuk menyisipkan gambar dari situs internet;
  - c) **Shapes** untuk menyisipkan berbagai bentuk (*shapes*), misalnya panah (*arrows*), kotak informasi (*callouts*), kotak (*squares*), bintang (*stars*), dan diagram alir (*flowchart*);
  - d) **SmartArt** untuk menyisipkan grafik SmartArt, misalnya *List*, *Process*, *Cycle*, dan, *Hierarchy*;
  - e) **Chart** untuk menyisipkan grafik, misalnya grafik batang (*column*), grafik garis (*line*), dan grafik lingkaran (*pie*);
  - f) **Screenshot** untuk menambahkan *screenshot*.
- 3) Pada contoh ini, digunakan salah satu fitur ilustrasi berupa gambar. Untuk menambahkannya, klik **Pictures** sehingga akan muncul tampilan sebagai berikut.



**Gambar 15.** jendela yang akan muncul ketika akan memilih gambar yang akan dimasukan

4) Tentukan lokasi gambar yang akan dimasukkan.

5) Pilih gambar yang diinginkan.

6) Klik tombol Insert.

Gambar akan secara otomatis muncul di lokasi kursor sebelumnya.

## 5. Header dan Footer

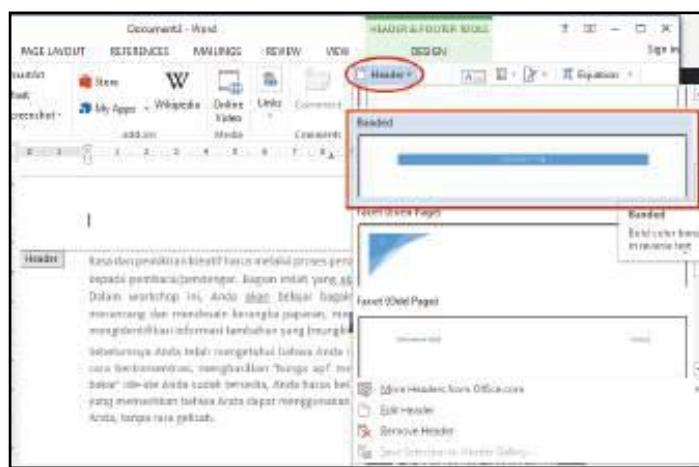
*Header* terletak di bagian atas setiap dokumen, sedangkan *Footer* di bagian bawah setiap dokumen. *Header* dan *Footer* biasanya digunakan untuk memberikan keterangan tambahan, misalnya: nama penulis, tanggal, nomor halaman, atau keterangan lainnya. *Footer* juga digunakan untuk menuliskan catatan kaki (*footnotes*).

Menyisipkan *Header* atau *Footer* dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a) Pilih tab **INSERT**

b) Klik **Header** atau **Footer** yang akan disisipkan

c) Pilih model *header* atau *footer* dari *drop-down menu*. Misalnya digunakan model “Banded” pada *header*.



d) Ketik teks “Simulasi Digital” pada **Type the document title**, dan ketik teks “2016” pada **Year** sehingga didapatkan tampilan dokumen sebagai berikut.

SIMULASI DIGITAL - 2016

Rasa dan pemikiran kreatif harus melalui proses penalaran sehingga dapat disajikan secara efektif kepada pembaca/pendengar. Bagian inilah yang akan Anda latih dalam 'workshop penalaran'. Dalam workshop ini, Anda akan belajar bagaimana mengerucutkan (kanalisas) ide-ide, merancang dan mendesain kerangka paparan, mengecek fakta-fakta yang Anda gunakan, dan mengidentifikasi informasi tambahan yang (mungkin) masih dibutuhkan.

## LAMPIRAN 4

### TUGAS MS.WORD MENULIS TEKS DESKRIPSI

#### Teks Paragraf

Pada pelajaran Bahasa Indonesia, telah dipelajari berbagai jenis teks paragraf, antara lain deskriptif, naratif, argumentatif, persuasif. Pengetahuan ini diperlukan agar Anda mampu membuat tulisan terkait dengan ide yang diperolah dan dalam rangka mengomunikasikannya kepada orang lain. Berikut ini adalah contoh beberapa jenis teks paragraf.

#### Teks Deskripsi

Borobudur adalah candi Buddha terbesar di dunia. Terletak di *Magelang, Jawa Tengah*, lokasi candi ini berada di sebelah barat daya *Semarang*, 86 km di sebelah barat *Surakarta*, dan 40 km di sebelah barat laut *Yogyakarta*. Candi berbentuk *stupa* ini didirikan oleh para penganut *agama Buddha Mahayana*. Monumen ini terdiri atas enam teras berbentuk bujur sangkar yang di atasnya terdapat tiga pelataran melingkar. Dindingnya dihiasi 2.672 panel *relief* dan aslinya terdapat 504 *arca Buddha*. Candi Borobudur memiliki koleksi relief Buddha terlengkap dan terbanyak di dunia. Stupa utama terbesar terletak di tengah sekaligus memahkotai bangunan ini. Bangunan ini dikelilingi oleh tiga barisan melingkar 72 stupa berlubang yang di dalamnya terdapat arca Buddha tengah duduk bersila dalam posisi teratai sempurna dengan *mudra* (sikap tangan) *Dharmachakra mudra* (memutar roda dharma).



**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**MATA PELAJARAN : SIMULASI DAN KOMUNIKASI  
DIGITAL**  
**MATERI : MS.WORD**  
**KELAS : X MM-RPL**  
**PENYUSUN : ANASIKHATUSSALAFI**

**MUHAMMADIYYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Alamat : Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telp/fax : (0274) 6460410. [E-mail.info@smkmbali.sch.co.id](mailto:E-mail.info@smkmbali.sch.co.id) web: [www.smkmbali.sch.id](http://www.smkmbali.sch.id)

---



**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN  
MENENGAH SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

KOMPETENSI KEAHLIAN	TEKNIK KENDARAAN RINGAN	Terakreditasi A
	TEKNIK SEPEDA MOTOR	Terakreditasi B
	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	Terakreditasi A
	MULTIMEDIA	Terakreditasi A
	TEKNIK PENOLAHAN HASIL	Terakreditasi A
	PERTANIAN	Terakreditasi A

Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I. Yogyakarta 55764  
Telp. 0274-6460410 | e-mail : [info@smkmbali.sch.id](mailto:info@smkmbali.sch.id) | <http://www.smkmbali.sch.id>



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	:	SMK Muh. 1 Bambanglipuro
Jurusan	:	MM dan RPL
Mata Pelajaran	:	Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas / Semester	:	X / 1 MM - RPL
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit (2 x Pertemuan)

**A. Kompetensi Inti**

- KI – 3

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu 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

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

**B. Kompetensi Dasar**

- 4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata

**C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 4.3.4 Memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata.
- 4.3.5 Membuat tulisan deskriptif
- 4.3.6 Mengembangkan undangan menggunakan perangkat lunak pengolah kata.

**D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini peserta didik diharapkan dapat :

- Memahami penggunaan Header, gambar / ilustrasi, paragraf, dan font.
- Memanipulasi dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata.

- Membuat tulisan deskriptif
- Mengembangkan undangan menggunakan perangkat lunak pengolah kata.

#### **E. Materi Pembelajaran**

1. Penggunaan Font
2. Penentuan Paragraf
3. Memasukan ilustrasi
4. Penggunaan Header
5. Menduplikasi paragraph deskriptif
6. Menduplikasi undangan menggunakan perangkat lunak pengolah kata

\*Rincian materi pembelajaran terlampir

#### **F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : *Scientific*  
 Strategi Pembelajaran : *Discovery Learning*  
 Metode : Ceramah, Penugasan dan diskusi.

#### **G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

##### **Pertemuan ke - 1**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa.</li> <li>- Mengucapkan salam.</li> <li>- Melakukan presensi.</li> <li>- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yaitu Memahami penggunaan Header, gambar / ilustrasi, paragraf, dan font. Membuat tulisan deskriptif, narasi dan eksposisi serta mengembangkan undangan menggunakan perangkat lunak pengolah kata.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li> <li>- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu dalam menyusun laporan PKL di kelas 2 nanti.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata yaitu ketika kakak angkatan menulis laporan PKL mereka dengan MS.WORD.</li> <li>- Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu Algoritma dan flowchart yaitu penggunaan logika pada penyusunan paragraf deskriptif , narasi dan eksposisi.</li> </ul>	25 menit
Kegiatan Inti	<b>Memberikan tugas</b>	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Tugas berupa paragraf deskriptif, narasi dan eksposisi (lampiran 4). Peserta didik diperintahkan untuk menduplikasi paragraf tersebut di file projek MS.Word masing-masing</p> <p><b>Mengamati (Stimulasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati peserta didik dalam mengerjakan tugas.</li> <li>• Membantu peserta didik yang kesulitan ketika mengerjakan tugas.</li> </ul> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b></p> <p>Menanya tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan sesuai dengan format pada contoh paragraf deskriptif, narasi dan eksposisi mulai dari font hingga pengaturan <i>align</i> paragraf.</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b></p> <p>Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat sesuai contoh paragraf deskriptif, narasi dan eksposisi.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata yang tadi digunakan untuk memformat dokumen sesuai contoh paragraf deskriptif, narasi dan eksposisi.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b></p> <p>Menyimpan hasil tentang tulisan deskriptif dalam folder siswa yang sudah ada.</p>	
Kegiatan Penutup	<p><b>Ringkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya.</li> <li>- Berdoa.</li> </ul>	22 menit

#### Pertemuan ke - 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. Berdoa.</li> <li>10. Mengucapkan salam.</li> <li>11. Melakukan presensi.</li> <li>12. Guru mengingatkan tujuan pembelajaran</li> </ol>	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>yang harus dicapai peserta didik yaitu Memahami penggunaan Header, gambar / ilustrasi, paragraf, dan font. Membuat tulisan deskriptif dan mengembangkan undangan menggunakan perangkat lunak pengolah kata.</p> <p><b>Motivasi</b></p> <p>13. Guru mengingatkan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</p> <p>14. Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu pengalaman dalam menyusun undangan yang mencakup materi pembelajaran.</p> <p><b>Apersepsi</b></p> <p>15. Guru mengingatkan materi dengan contoh nyata yaitu ketika sekertaris RT/RW membuat format undangan rapat dengan MS.WORD.</p> <p>16. Guru mengingatkan kaitan dengan materi yang lalu paragraf deskriptif yaitu penggunaan logika pada penyusunan paragraf deskriptif dimana ciri-cirinya adalah mendeskripsikan topik.</p>	
Kegiatan Inti	<p><b>memberikan tugas</b> gas berupa format undangan (lampiran 2). Peserta didik diperintahkan untuk menduplikasi undangan tersebut di file projek MS.Word masing-masing.</p> <p><b>ngamati (Stimulasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati peserta didik dalam mengerjakan tugas.</li> <li>• Membantu peserta didik yang kesulitan ketika mengerjakan tugas.</li> </ul> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b> Menanya tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan sesuai dengan format pada contoh undangan, mulai dari font hingga pengaturan <i>align</i> paragraf.</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b> Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat sesuai contoh undangan.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b> Membuat kesimpulan tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata yang tadi digunakan untuk memformat dokumen sesuai contoh undangan.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b> Menyimpan hasil undangan yang sudah dibuat dalam folder siswa yang sudah ada.</p> <p><b>Menilai</b></p>	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Keterangan penilaian (lampiran 1).	
Kegiatan Penutup	<b>Ringkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>5. Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya. ms.Excel</li> <li>6. Berdoa.</li> </ol>	21 menit

## H. Penilaian Pembelajaran

4. Teknik Penilaian **Keterampilan**
5. Instrumen Penilaian
  - Pertemuan kedua (**Terlampir**)
6. Pembelajaran

## I. Alat/Sumber/Media Pembelajaran

- Alat : LCD, komputer.  
 Sumber : Cahya Kusuma Ratih, dkk, (2017). *Bahan Ajar SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL untuk SMK/MAK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia  
 Media Pembelajaran : Presentasi.

Mengetahui  
 Guru Mata Pelajaran

Bantul, September 2017  
 Mahasiswa PLT

**Jarwo Prasetya, S.Pd**  
 NBM. 928514

**Anasikhatussalafi**  
 NIM. 14520244011

Catatan Guru

.....

.....

.....

.....

## LAMPIRAN

### FORMAT PENILAIAN PROYEK PERTEMUAN PERTAMA

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Nama Proyek : Undangan Rapat RW  
Alokasi Waktu : 45 menit  
Kelas/Semester : X TKR/ TSM/ MM

#### Lembar Pengamatan

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	SESI	TAMBAHAN NILAI				TOTAL NILAI
			A	B	C	D	
1							
2							
3							
4							
Dst.							

#### Kriteria penilaian

Siswa diberi 45 menit untuk menyelesaikan project

**Sesi 1** : 15 menit pertama mendapat minimal nilai 85 \*

**Sesi 2** : 15 menit selanjutnya mendapat minimal nilai 80 \*

**Sesi 3** : 15 menit terahir mendapat minimal nilai 74

A : Kesamaan “persis” dengan contoh = +1

B : Kerapian (paragraf, tab, spasi) = +1

C : Kesesuaian tulisan “tidak typo” = +1

D : Teks lengkap dari awal hingga akhir = +1

\*jika kriteria tidak sesuai maka nilai akan dikurangi.

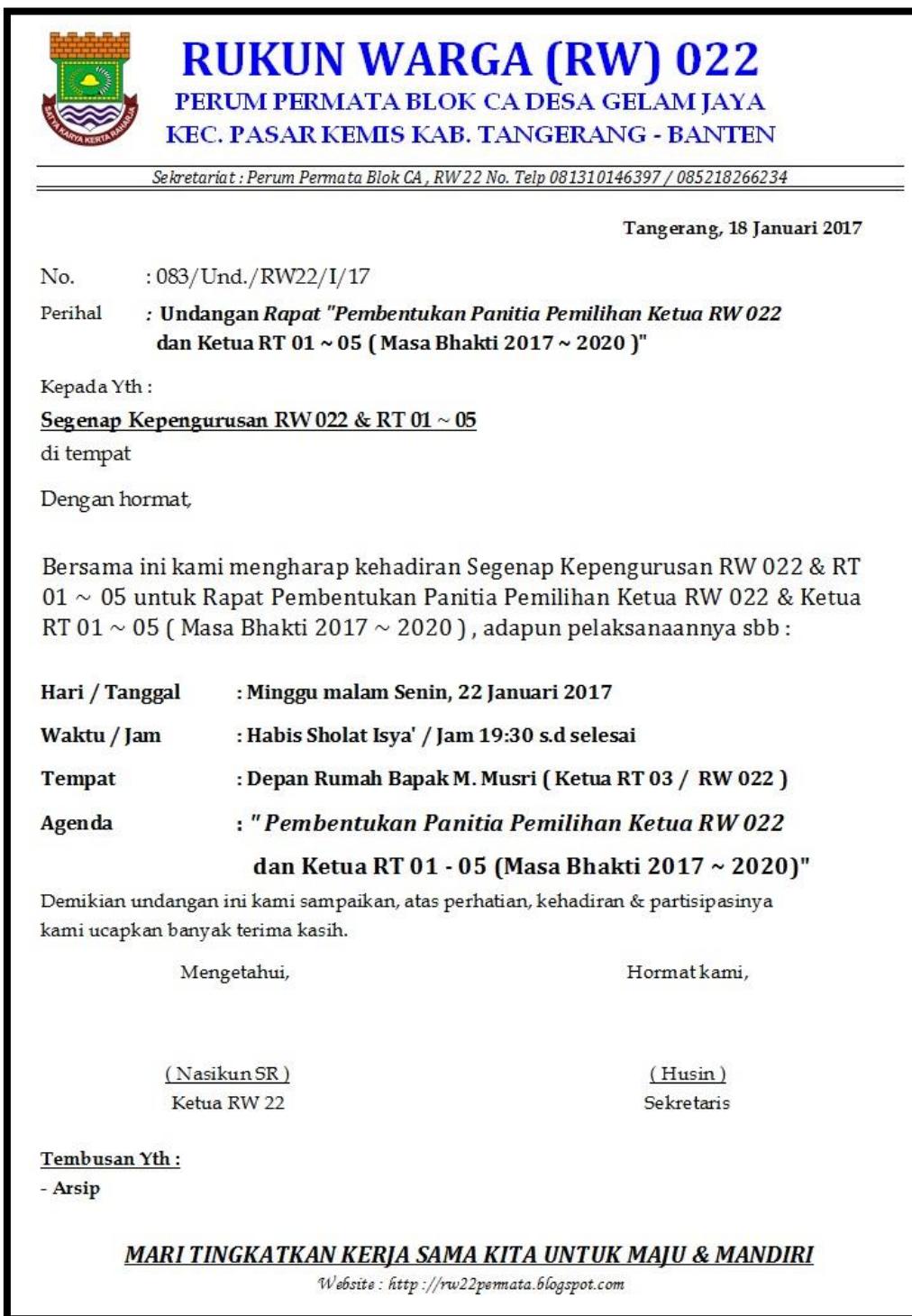
Skor maksimal 90.

$$\text{Total Nilai} = \text{Sesi} + (\text{Tambahan Nilai})$$

## LAMPIRAN 2

### TUGAS PROJECT MS.WORD

Undangan RW dalam acara "Rapat Pembentukan Panitia Pemilihan ketua RW"  
diperuntukan sebagai bahan duplikasi pelajaran SIMDIG kelas MM dan RPL



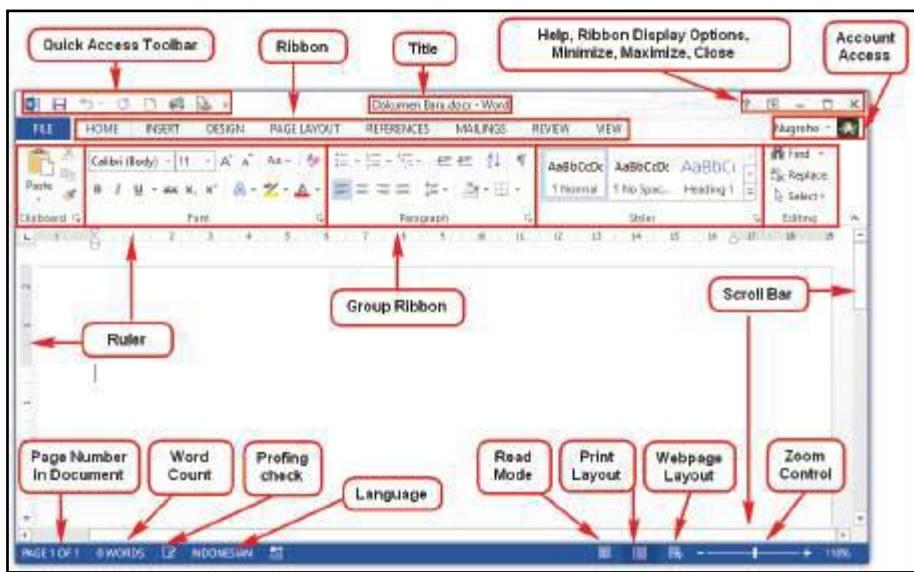
Gambar 16. Undangan RW pembentukan panitia pemilihan ketua RW

## LAMPIRAN 3

## MATERI MS.WORD

### 6. Pengertian

Salah satu kegiatan mengelola informasi digital adalah menulis/membuat/menyusun naskah digital menggunakan aplikasi pengolah kata. Pada buku ini, digunakan perangkat lunak Microsoft Word 2013.



Gambar 17. Lingkungan kerja antar muka Microsoft Word 2013

Nama Fitur Fungsi	Fungsi
<b>Quick Access Toolbar</b>	Kumpulan tombol pintas yang sering digunakan untuk perintah umum. Bisa ditambah maupun dikurangi, tetapi secara default, terdiri dari <i>Save</i> , <i>Undo</i> , dan <i>Redo</i> .
<b>Ribbon</b>	Berisi kumpulan tab yang sudah disusun berdasarkan kategori tertentu, misalnya <i>Home</i> , <i>Insert</i> , <i>Design</i> . Setiap tab berisi beberapa kelompok perintah, misalnya <i>Font</i> , <i>Paragraph</i> , <i>Styles</i>
<b>Title</b>	Menampilkan nama dokumen yang sedang dibuka.
<b>Help</b>	Bantuan yang dapat digunakan pengguna terkait Ms. Word 2013.
<b>Ribbon Display Options</b>	Pilihan untuk mengatur tampilan <i>Ribbon</i> .
<b>Minimize</b>	Digunakan untuk meminimalkan tampilan dokumen.

<b>Restore down/ Maximize</b>	<i>Restore down</i> digunakan mengembalikan tampilan dokumen dari <i>full screen</i> . <i>Maximize</i> digunakan untuk mengembalikan tampilan dokumen ke <i>full screen</i> .
<b>Account Access</b>	Digunakan untuk masuk ke akun Microsoft.
<b>Ruler</b>	Berada di bagian atas dan di bagian kiri yang berfungsi untuk membuat lebih mudah dalam menyesuaikan dokumen secara presisi.
<b>Scroll Bar</b>	Berada di bagian bawah dan bagian kanan yang berfungsi untuk menggeser tampilan ke atas bawah atau kanan kiri.
<b>Page Number in Document</b>	Menunjukkan halaman yang sedang diakses dari keseluruhan halaman.
<b>Word count</b>	Menunjukkan jumlah kata yang ditulis dalam dokumen.
<b>Proofing check</b>	Digunakan untuk memeriksa kesalahan ejaan kata.
<b>Language</b>	Pilihan bahasa yang digunakan dalam penulisan dokumen.
<b>Read Mode</b>	Pilihan untuk menampilkan mode baca. Pada tampilan ini, semua perintah <i>edit</i> dinonaktifkan ( <i>hidden</i> ) sehingga tampil penuh pada layar. Memungkinkan dapat membaca dari halaman satu ke halaman lain memanfaatkan tanda panah di kanan dan kiri halaman.
<b>Print Layout</b>	Merupakan tampilan mode standar dokumen, yang dapat membuat atau mengedit dokumen. Terdapat <i>page breaks</i> di antara halamannya yang menunjukkan bagaimana dokumen terlihat ketika dicetak.
<b>Webpage Layout</b>	Pilihan untuk menampilkan dokumen ke mode situs ( <i>website</i> ) dengan menghapus

	<i>page breaks.</i>
<b>Zoom Control</b>	Digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan dokumen.

Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada perangkat lunak tersebut, kita dapat melakukan berbagai pengaturan naskah, misalnya dengan memanfaatkan fitur berikut ini!

## 7. Font

Fitur untuk pengaturan *font* dalam perangkat lunak pengolah kata dikelompokkan jadi satu dalam kelompok *font*. Kelompok tersebut memiliki berbagai pilihan untuk memformatan *font* pada suatu teks dokumen, misalnya mengatur jenis *font*, ukuran *font*, atau warna.

No.	Perubahan	Tampilan Font
1	<b>Font = Times New Roman, Size = 10</b>	Semulasi Digital
2	<b>Font = Lucida Handwriting</b>	<i>Semulasi Digital</i>
3	<b>Font size = 14</b>	Semulasi Digital
4	<b>Increase font Size ( ), size = 11</b>	Semulasi Digital
5	<b>Font Color ( ) = Merah</b>	<i>Semulasi Digital</i>
6	<b>Text Highlight Color ( ) = Kuning</b>	Semulasi Digital
7	<b>Bold (B)</b>	<b>Semulasi Digital</b>
8	<b>Italic (i)</b>	<i>Semulasi Digital</i>
9	<b>Underline (U)</b>	<u>Semulasi Digital</u>
10	<b>Change Case = UPPERCASE</b>	SEMULASI DIGITAL

## 8. Paragraf

Paragraf merupakan bagian bab dalam suatu karangan yang biasanya mengandung satu ide pokok dan penulisannya dimulai dengan garis baru.

Untuk memformat paragraf seperti di atas, gunakan langkah sebagai berikut.

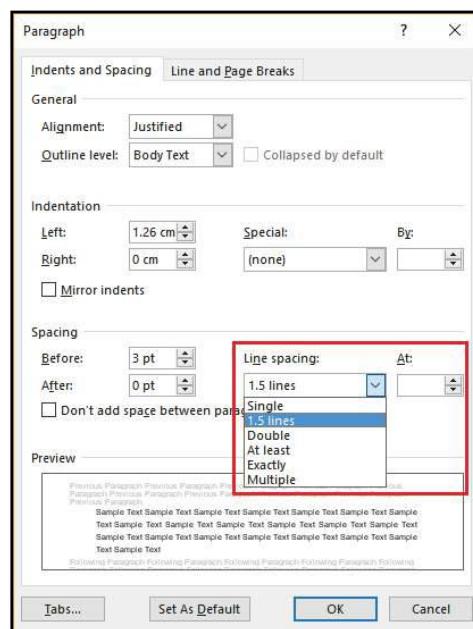
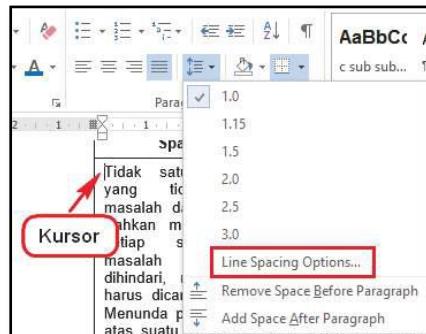
- c) Pilih paragraf yang akan diubah format paragrafnya.
- d) Klik salah satu jenis paragraf yang diinginkan, yaitu:
  - 5) *Justify*, digunakan untuk memformat paragraf rata kanan dan rata kiri. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut **CTRL + J**.
  - 6) *Align Left*, digunakan untuk memformat paragraf rata kiri. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut **CTRL + L**.

- 7) *Center*, digunakan untuk memformat paragraf rata tengah. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut **CTRL + E**.
- 8) *Align Right*, digunakan untuk memformat paragraf rata kanan. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut **CTRL + R**.

Ketika sudah memformat jenis paragraf, pertimbangkan spasi garis dan spasi paragraf (*Line and Paragraph Spacing*). Spasi garis adalah ruang antar garis dalam satu paragraf.

Membuat spasi 1.0 atau spasi 1.15 atau spasi 1.5 dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut.

- 5) Letakkan kursor di teks yang akan diberi spasi.
- 6) Klik **Line and Paragraph Spacing** sehingga muncul tampilan berikut.
- 7) Pilihlah spasi baris yang dinginkan, terdapat pilihan dari 1.0 sampai dengan 3.0. Untuk menyesuaikan spasi menjadi **Single** atau **Double** atau **At least** atau **Exactly** atau **Multiple**. Caranya dengan klik **Line Spacing Option** sehingga tampil kotak dialog sebagai berikut.
- 8) Klik tombol **OK**.



## 9. Ilustrasi

Ilustrasi dikelompokkan dalam kelompok *Illustrations*, yang terdiri atas gambar (*Pictures*), gambar daring (*Online Pictures*), bentuk (*Shapes*), *SmartArt*, Grafik (*Chart*) maupun ilustrasi yang didapatkan dari *screenshot* tampilan.

Menyisipkan ilustrasi ke dalam teks dapat dilakukan dengan cara berikut.

- 7) Pilih tab **INSERT**.
- 8) Pilih jenis ilustrasi yang diinginkan, yang terdiri atas:
  - g) **Pictures** untuk menyisipkan ilustrasi berupa gambar dari komputer;
  - h) **Online Pictures** untuk menyisipkan gambar dari situs internet;
  - i) **Shapes** untuk menyisipkan berbagai bentuk (*shapes*), misalnya panah (*arrows*), kotak informasi (*callouts*), kotak (*squares*), bintang (*stars*), dan diagram alir (*flowchart*);
  - j) **SmartArt** untuk menyisipkan grafik *SmartArt*, misalnya *List*, *Process*, *Cycle*, dan, *Hierarchy*;
  - k) **Chart** untuk menyisipkan grafik, misalnya grafik batang (*column*), grafik garis (*line*), dan grafik lingkaran (*pie*);
  - l) **Screenshot** untuk menambahkan *screenshot*.
- 9) Pada contoh ini, digunakan salah satu fitur ilustrasi berupa gambar. Untuk menambahkannya, klik **Pictures** sehingga akan muncul tampilan sebagai berikut.



**Gambar 18.** jendela yang akan muncul ketika akan memilih gambar yang akan dimasukan

10) Tentukan lokasi gambar yang akan dimasukkan.

11) Pilih gambar yang diinginkan.

12) Klik tombol Insert.

Gambar akan secara otomatis muncul di lokasi kursor sebelumnya.

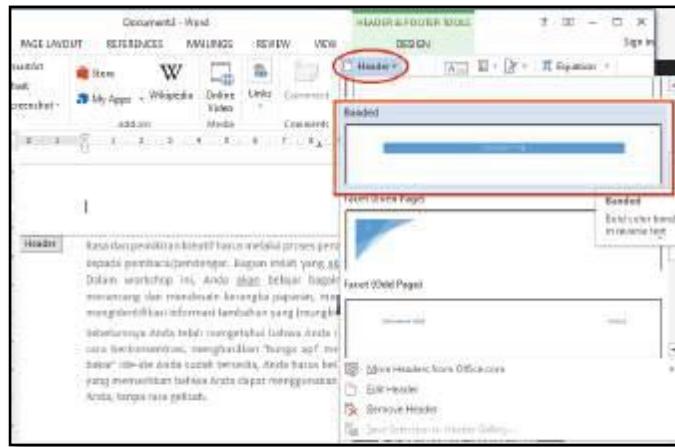
## 10. Header dan Footer

*Header* terletak di bagian atas setiap dokumen, sedangkan *Footer* di bagian bawah setiap dokumen. *Header* dan *Footer* biasanya digunakan untuk memberikan keterangan tambahan, misalnya: nama penulis, tanggal, nomor halaman, atau keterangan lainnya.

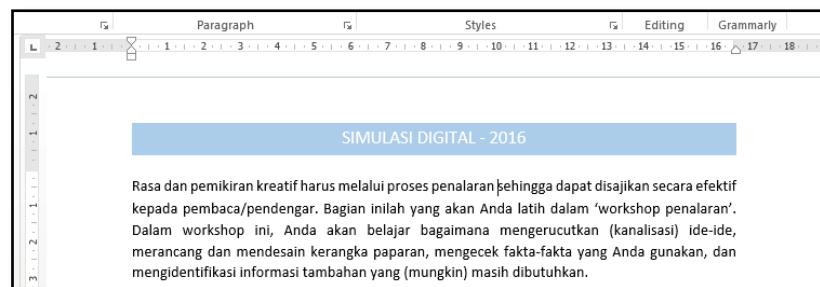
*Footer* juga digunakan untuk menuliskan catatan kaki (*footnotes*).

Menyisipkan *Header* atau *Footer* dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- e) Pilih tab **INSERT**
- f) Klik **Header** atau **Footer** yang akan disisipkan
- g) Pilih model *header* atau *footer* dari *drop-down menu*. Misalnya digunakan model “Banded” pada *header*.



- h) Ketik teks “Simulasi Digital” pada **Type the document title**, dan ketik teks “2016” pada **Year** sehingga didapatkan tampilan dokumen sebagai berikut.



## LAMPIRAN 4

### TUGAS MS.WORD MENULIS TEKS DESKRIPSI

#### Teks Paragraf

Pada pelajaran Bahasa Indonesia, telah dipelajari berbagai jenis teks paragraf, antara lain deskriptif, naratif, argumentatif, persuasif. Pengetahuan ini diperlukan agar Anda mampu membuat tulisan terkait dengan ide yang diperolah dan dalam rangka mengomunikasikannya kepada orang lain. Berikut ini adalah contoh beberapa jenis teks paragraf.

#### Teks Deskripsi

Borobudur adalah candi Buddha terbesar di dunia. Terletak di *Magelang, Jawa Tengah*, lokasi candi ini berada di sebelah barat daya *Semarang*, 86 km di sebelah barat *Surakarta*, dan 40 km di sebelah barat laut *Yogyakarta*. Candi berbentuk *stupa* ini didirikan oleh para penganut *agama Buddha Mahayana*. Monumen ini terdiri atas enam teras berbentuk bujur sangkar yang di atasnya terdapat tiga pelataran melingkar. Dindingnya dihiasi 2.672 panel *relief* dan aslinya terdapat 504 *arca Buddha*. Candi Borobudur memiliki koleksi relief Buddha terlengkap dan terbanyak di dunia. Stupa utama terbesar teletak di tengah sekaligus memahkotai bangunan ini. Bangunan ini dikelilingi oleh tiga barisan melingkar 72 stupa berlubang yang di dalamnya terdapat arca Buddha tengah duduk bersila dalam posisi teratai sempurna dengan *mudra* (sikap tangan) *Dharmachakra mudra* (memutar roda dharma).

#### Teks Narasi

Bangunan Borobudur pertama kali ditemukan 1814 oleh Sir Thomas Stamford Raffles, yang saat itu menjabat sebagai Gubernur Jenderal Inggris atas Jawa. Masa pembangunan Borobudur diperkirakan 850 Masehi. Borobudur dibangun di atas bukit alami, bagian atas bukit diratakan dan pelataran datar diperluas. Pembangunan Borobudur diperkirakan sudah rampung sekitar 825 M, dua puluh lima tahun lebih awal sebelum dimulainya pembangunan candi Siwa Prambanan sekitar tahun 850 M. Setelah pemugaran besar-besaran pada 1973 yang didukung oleh UNESCO, Borobudur kembali menjadi pusat keagamaan dan ziarah agama Buddha. Proyek pemugaran terbesar digelar pada kurun 1975 hingga 1982 atas upaya Pemerintah Republik Indonesia dan UNESCO. Pada 21 Januari 1985, sembilan stupa rusak parah akibat sembilan bom. Pada 1991, seorang penceramah muslim beraliran ekstrem yang tunanetra, Husein Ali Al Habsyie, dihukum penjara seumur hidup karena berperan sebagai otak serangkaian serangan bom pada pertengahan dekade 1980-an, termasuk serangan atas Candi Borobudur.

### **Teks Eksposisi**

Pasar adalah tempat bertemunya calon penjual dan calon pembeli barang dan jasa. Penjual dan pembeli akan melakukan transaksi kesepakatan dalam kegiatan jual-beli. Syarat terjadinya transaksi adalah ada barang yang diperjualbelikan, ada pedagang, ada pembeli, ada kesepakatan harga barang, dan tidak ada paksaan dari pihak mana pun. Menurut bentuk kegiatannya, pasar terbagi menjadi 2, yaitu pasar nyata dan pasar tidak nyata (abstrak). Pasar nyata adalah pasar yang memperjualbelikan barang dan dapat dibeli oleh pembeli secara langsung. Contoh pasar tradisional dan pasar swalayan. Pasar abstrak adalah pasar yang para pedagangnya tidak menawar barang-barang yang akan dijual dan tidak membeli secara langsung, tetapi hanya dengan menggunakan surat dagangan. Contoh pasar *online*, pasar saham, pasar modal dan pasar valuta asing. Menurut cara transaksinya, jenis pasar dibedakan menjadi pasar tradisional dan pasar modern. Pasar tradisional adalah tempat para penjual dan pembeli dapat mengadakan tawar-menawar secara langsung. Barang-barang yang diperjualbelikan adalah barang kebutuhan pokok. Pasar modern adalah pasar yang memperjualbelikan barang dengan harga pas dan dengan layanan sendiri, di mal atau plaza.



**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**MATA PELAJARAN : SIMULASI DAN KOMUNIKASI  
DIGITAL**  
**MATERI : MS. EXCEL**  
**KELAS : X**  
**PENYUSUN : ANASIKHATUSSALAFI**

**MUHAMMADIYYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Alamat : Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telp/fax : (0274) 6460410. [E-mail.info@smkmbali.sch.co.id](mailto:E-mail.info@smkmbali.sch.co.id) web: [www.smkmbali.sch.id](http://www.smkmbali.sch.id)





**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN  
MENENGAH SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

KOMPETENSI KEAHLIAN	TEKNIK KENDARAAN RINGAN	Terakreditasi A
	TEKNIK SEPEDA MOTOR	Terakreditasi B
	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	Terakreditasi A
	MULTIMEDIA	Terakreditasi A
	TEKNIK PENOLAHAN HASIL	Terakreditasi A
	PERTANIAN	Terakreditasi A

Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I. Yogyakarta 55764  
Telp. 0274-6460410 | e-mail : [info@smkmbali.sch.id](mailto:info@smkmbali.sch.id) | <http://www.smkmbali.sch.id>



### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	:	SMK Muh. 1 Bambanglipuro
Jurusan	:	Semua Bidang Keahlian
Mata Pelajaran	:	Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas / Semester	:	X / 1
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit (2 x Pertemuan)

#### **A. Kompetensi Inti**

- KI – 3

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu 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

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

#### **B. Kompetensi Dasar**

- 4.4 Mengoprasikan perangkat lunak pengolah angka

#### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 4.4.1 Menggunakan formula pada pemrosesan data
- 4.4.2 Menampilkan data secara lengkap sesuai dengan

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini peserta didik diharapkan dapat :

- Memahami penggunaan fungsi logika IF, AND, MAX, MIN, COUNT pada perhitungan berkondisi.

- Menggunakan formula pada pemrosesan data.
- Menampilkan data secara lengkap sesuai perintah

#### E. Materi Pembelajaran

1. Prangkat lunak pengolah angka Excel
  2. Formula, Operator matematika
  3. Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka
- \*Rincian materi pembelajaran terlampir

#### F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific*  
 Strategi Pembelajaran : *Discovery Learning*  
 Metode : Ceramah, Penugasan dan diskusi.

#### G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan ke - 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa.</li> <li>- Mengucapkan salam.</li> <li>- Melakukan presensi.</li> <li>- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Yaitu, memahami penggunaan fungsi logika IF, AND, MAX, MIN, COUNT pada perhitungan berkondisi. Menggunakanya pada pemrosesan data kemudian menampilkan data secara lengkap sesuai perintah</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li> <li>- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu mengukur keuangan peserta didik dalam menghabiskan uang jajan</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata. Yaitu ketika seorang guru menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk mengolah data nilai siswa dalam menyatakan lulus atau tidaknya siswa tersebut</li> <li>- Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu MS.Word, dimana Excel merupakan bagian dari produk microsoft yang fungsinya adalah mengolah data numerik.</li> </ul>	15 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Mengamati (Stimulasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati untuk mengidentifikasi tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka.</li> <li>2. Mengamati peserta didik dalam mengerjakan proyek</li> </ol> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b>    Menanya tentang fungsi logika Average dan</p>	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Sum pada perhitungan berkondisi pada perangkat lunak pengolah angka.</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b> Mengumpulkan data tentang apa saja fungsi logika yang ada pada Ms. Excel untuk digunakan dalam mengerjakan proyek.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b> Membuat kesimpulan tentang fungsi logika matematika yang telah digunakan yaitu Average dan Sum.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b> Menyampaikan hasil pengolahan dan disajikan. Kemudian menyimpannya dalam folder milik peserta didik.</p>	
Kegiatan Penutup	<p><b>Rangkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya.</li> <li>- Berdoa.</li> </ul>	23 menit

## Pertemuan ke - 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa.</li> <li>2. Mengucapkan salam.</li> <li>3. Melakukan presensi.</li> <li>4. Guru mengingatkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Yaitu, memahami penggunaan fungsi logika IF, AND, MAX, MIN, COUNT pada perhitungan berkondisi. Menggunakanya pada pemrosesan data kemudian menampilkan data secara lengkap sesuai perintah</li> </ol> <p><b>Motivasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru mengingatkan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu mengukur keuangan peserta didik dalam menghabiskan uang jajan</li> </ol> <p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru mengingatkan kaitan materi dengan contohnya. Yaitu ketika seorang guru menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk mengolah data nilai siswa dalam menyatakan lulus atau tidaknya siswa tersebut</li> </ol>	15 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Mengamati (Stimulasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati untuk mengidentifikasi tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka.</li> <li>2. Mengamati peserta didik dalam mengerjakan proyek</li> </ol> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b> Menanya tentang fungsi logika Count, IF, Min, dan Max pada perhitungan berkondisi pada perangkat lunak</p>	45 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pengolah angka.</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b> Mengumpulkan data tentang apa saja fungsi logika yang ada pada Ms. Excel untuk digunakan dalam mengerjakan proyek.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b> Membuat kesimpulan tentang fungsi logika matematika yang telah digunakan yaitu Count, IF, Min, dan Max.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b> Menyampaikan hasil pengolahan dan disajikan. Kemudian menyimpannya dalam folder milik peserta didik</p>	
Kegiatan Penutup	<p><b>Rangkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya. Yaitu power point.</li> <li>3. Berdoa.</li> </ol>	24 menit

#### **H. Penilaian Pembelajaran**

7. Teknik Penilaian **Keterampilan**
8. Instrumen Penilaian (**Terlampir**)
9. Pembelajaran

#### **I. Alat/Sumber/Media Pembelajaran**

Alat : LCD, komputer.

Sumber : Cahya Kusuma Ratih, dkk, (2017). *Bahan Ajar SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL untuk SMK/MAK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

Media Pembelajaran : Presentasi.

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran

Bantul, Oktober 2017  
Mahasiswa PLT

**Jarwo Prasetya, S.Pd**  
NBM. 928514

**Anasikhatussalafi**  
NIM. 14520244011

Catatan Guru

.....

.....

.....

**LAMPIRAN****FORMAT PENILAIAN SIKAP**

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Alokasi Waktu : 45 menit  
Kelas/Semester : X TKR/ TSM/ MM

**Lembar Pengamatan**

NO.	ASPEK PENILAIAN	UNSUR ASPEK	BOBOT	KRITERIA				SKOR
				SB	B	C	K	
1	Kehadiran	- Selalu hadir dalam kelas sesuai dengan jumlah pertemuan dan jam efektif serta tepat waktu.	20					
2	Partisipasi dalam kelas	- Fokus mengikuti proses belajar mengajar - Keaktifan bertanya dan mengemukakan pendapat	10 20					
3	Penyelesaian tugas	- Menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan - Ketepatan waktu mengumpulkan tugas	10 10					
4	Disiplin	- Mentaati peraturan yang berlaku - Mengikuti instruksi guru	15 15					
<b>TOTAL SKOR</b>								

**Keterangan**

SB (sangat baik) = 4 point  
B (baik) = 3 point  
C (cukup) = 2 point  
K (kurang) = 1 point

$$\text{Total Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{400} \times 100$$

## PERUBAHAN SKOR MENJADI NILAI

Nama Siswa :  
Semester/Kelas :  
Program Keahlian :  
Kompetensi :

No.	Kompetensi Dasar	Aspek yang dinilai	Bobot	$\Sigma$ nilai total	Bobot x $\Sigma$ nilai total
1		Kognitif	30%		
2		Afektif	30%		
3		Psikomotorik	40%		
<b>NILAI AKHIR</b>					

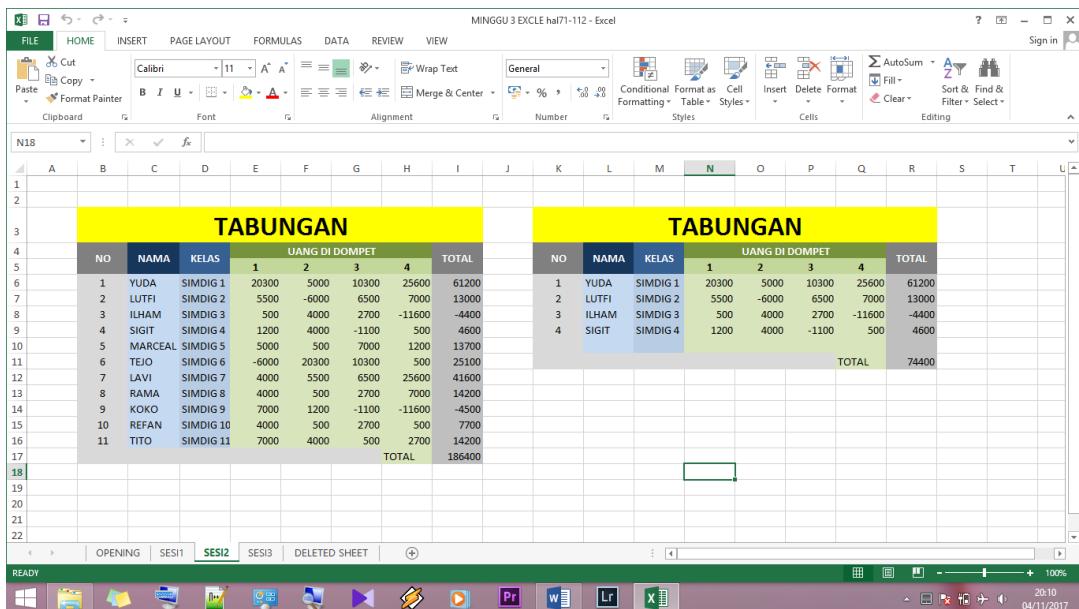
Keterangan :

$N_{Akhir} \geq 75$  = Kompeten

$N_{Akhir} < 75$  = Belum Kompeten

## LAMPIRAN 2

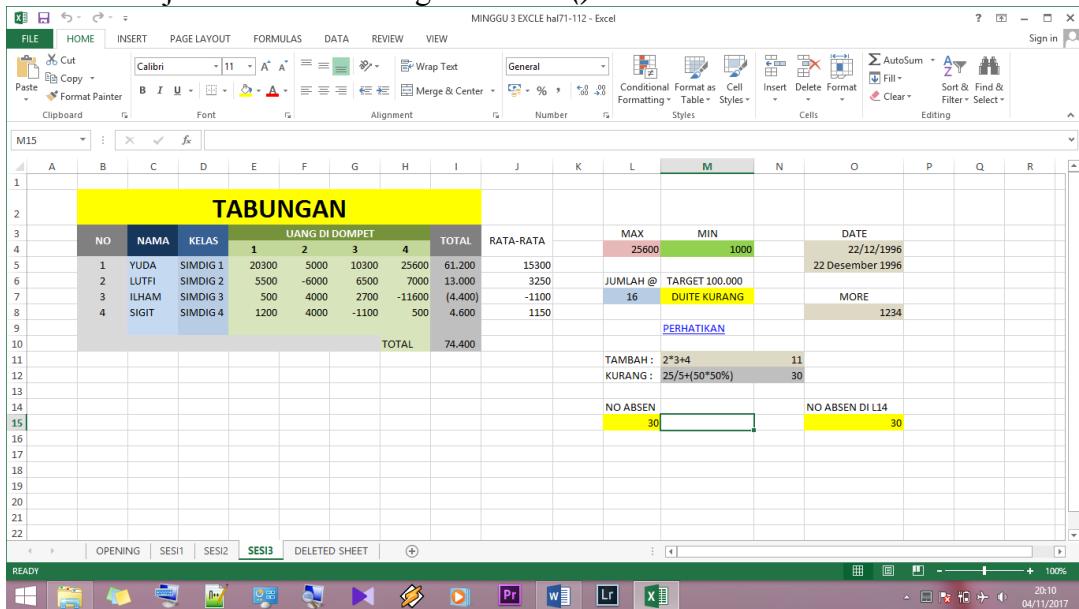
### TUGAS PROJECT MS.EXCEL



TABUNGAN									
NO	NAMA	KELAS	UANG DI DOMPET				TOTAL		
			1	2	3	4			
1	YUDA	SIMDIG 1	20300	5000	10300	25600	61200		
2	LUTFI	SIMDIG 2	5500	-6000	6500	7000	13000		
3	ILHAM	SIMDIG 3	500	4000	2700	-11600	-4400		
4	SIGIT	SIMDIG 4	1200	4000	-1100	500	4600		
5	MARCEAL	SIMDIG 5	5000	500	7000	1200	13700		
6	TEJO	SIMDIG 6	-6000	20300	10300	500	25100		
7	LAVI	SIMDIG 7	4000	5500	6500	25600	41600		
8	RAMA	SIMDIG 8	4000	500	2700	7000	14200		
9	KOKO	SIMDIG 9	7000	1200	-1100	-11600	-4500		
10	REFAN	SIMDIG 10	4000	500	2700	500	7700		
11	TITO	SIMDIG 11	7000	4000	500	2700	14200		
			TOTAL				186400		

Gambar 19. proyek pertama tabel tabungan

Data tabungan tidak terpatok sesuai contoh. Siswa diperbolehkan meng-improve kerja mereka. Tujuan utama dalam pembuatan tabel ini adalah memberikan siswa pengalaman membuat tabel data dan menjumlahkan data dengan “=SUM()”.



TABUNGAN									
NO	NAMA	KELAS	UANG DI DOMPET				TOTAL	RATA-RATA	MAX
			1	2	3	4		15300	25600
1	YUDA	SIMDIG 1	20300	5000	10300	25600	61.200	15300	1000
2	LUTFI	SIMDIG 2	5500	-6000	6500	7000	13.000	3250	JUMLAH @ TARGET 100.000
3	ILHAM	SIMDIG 3	500	4000	2700	-11600	(4.400)	-1100	16 DUITE KURANG
4	SIGIT	SIMDIG 4	1200	4000	-1100	500	4.600	1150	MORE 1234
			TOTAL				74.400	PERHATIKAN	
11								TAMBAH : 2*3+4	11
12								KURANG : 25/5-(50*50%)	30
13								NO ABSEN	NO ABSEN DI L14
14								30	30
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									

Gambar 20. proyek pertemuan dua, mendalami rumus

Data tabungan tidak terpatok sesuai contoh. Siswa diperbolehkan meng-improve kerja mereka. Tujuan utama dalam pembuatan tabel ini adalah memberikan siswa pengalaman dalam mengolah informasi menggunakan rumus-rumus seperti “=MIN(), =COUNT()..”

## LAMPIRAN 3

### MATERI MS.EXCEL

#### i. Pengertian perangkat lunak pengolah angka Excel

Microsoft Excel merupakan salah satu perangkat lunak pengolah angka yang menjadi bagian dari aplikasi Microsoft Office. Perangkat lunak ini sering digunakan untuk mengerjakan perhitungan, menyimpan, mengatur, dan menganalisis informasi. Pemanfaatan perangkat lunak ini sangat beragam, mulai dari membuat pengaturan *budget* bulanan, mencatat dan merinci neraca keuangan bisnis, ataupun mengelola data dengan jumlah sangat banyak untuk keperluan analisis statistik. Aplikasi ini juga dikenal dengan nama Spreadsheet (Excel) (*spreadsheet*).

#### ii. Formula

Salah satu fitur yang paling hebat di Excel adalah kemampuan untuk menghitung informasi numerik menggunakan rumus (*formula*). Sama seperti kalkulator, Excel dapat menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Dalam pelajaran ini, kita akan belajar cara menggunakan referensi sel untuk membuat formula sederhana.

Excel menggunakan standar operator rumus, seperti tanda plus (+) untuk penambahan, tanda minus (-) untuk pengurangan, tanda bintang (\*) untuk perkalian, garis miring (/) untuk pembagian, dan sebuah tanda sisipan (^) untuk eksponen. Semua rumus harus dimulai dengan tanda sama dengan (=). Hal ini karena sel berisi rumus dan nilai yang akan dihitung.

Operator	Simbol
Penambahan	+
Pengurangan	-
Perkalian	*
Pembagian	/
Eksponen	^

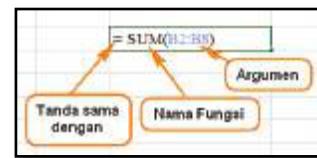
#### iii. Fungsi

Fungsi (*function*) adalah rumus yang telah ditetapkan untuk melakukan perhitungan dengan menggunakan nilai-nilai tertentu dalam urutan tertentu. Excel memiliki banyak fungsi umum yang dapat digunakan agar cepat menemukan jumlah (*sum*), rata-rata (*average*), perhitungan (*count*), nilai maksimum (*max*), dan nilai minimum (*min*) pada berbagai sel. Untuk menggunakan fungsi dengan benar, harus dipahami bagian-bagian yang berbeda dari sebuah fungsi dan cara membuat argumen untuk menghitung nilai-nilai dan referensi sel.

### a. Bagian-Bagian Fungsi

Supaya bekerja dengan cara yang benar, fungsi harus ditulis dengan cara tertentu, yang disebut sintak (*syntaks*). Sintak dasar untuk fungsi adalah tanda sama dengan (=),

nama fungsi (misalnya SUM), dan satu atau lebih argumen. Argumen berisi informasi yang ingin dihitung. Contoh di bawah ini adalah fungsi yang menambah nilai dari rentang sel B2:B8.



Gambar 21. Keterangan penggunaan fungsi SUM

Argumen dapat merujuk pada sebuah sel atau rentang sel, dan harus ditutup dengan tanda kurung. Dapat melakukan penyertaan satu argumen atau beberapa argumen, tergantung

A	B	C	D
	6	4	3
2	8	7	
3	9		
4			
5			
6			
	=SUM(B2:B4,C2:C3,D2)		

Gambar 22. penggunaan argumen dengan koma

pada sintaks yang diperlukan untuk fungsi. Jika ingin menggunakan beberapa argumen pisahkan dengan koma.

Contoh, fungsi = **SUM(B2:B4, C2:C3, D2)** , yang akan menambahkan nilai-nilai semua sel dalam tiga argumen.

### b. Menggunakan Fungsi

Terdapat berbagai fungsi yang tersedia di Excel . Berikut adalah beberapa fungsi yang paling umum yang akan digunakan.

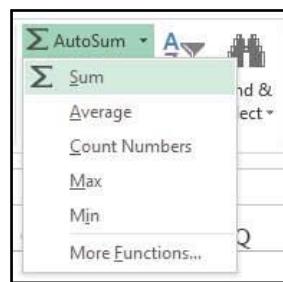
- 1) *SUM*: Fungsi ini menambahkan semua nilai dari sel-sel dalam argumen.
- 2) *AVERAGE*: Fungsi ini menentukan nilai rata-rata yang ada dalam argumen, dengan cara menghitung jumlah dari sel-sel kemudian membagi nilai tersebut dengan jumlah sel dalam argumen.
- 3) *COUNT*: Fungsi ini menghitung jumlah sel dengan data numerik dalam argumen. Paling cocok digunakan untuk menghitung dengan cepat nilai dalam rentang sel.
- 4) *MAX*: Fungsi ini menentukan nilai sel tertinggi yang terdapat dalam argumen.
- 5) *MIN*: Fungsi ini menentukan nilai sel terendah yang terdapat dalam argumen.

Untuk menggunakan rumus di atas, ketik secara langsung atau menggunakan fitur AutoSum yang terdapat pada tab *Home* atau tab *Formulas*. Perhatikan contoh berikut ini.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
<b>DAFTAR NILAI</b>										
<b>MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X</b>										
1	No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata	
2	1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90			
3	2	Bagus Saputro	85	40	40	84	86			
4	3	Diny Anggriani	80	70	70	90	95			
5	4	Hafiyyan Putra Pratama	70	69	69	90	89			
6	5	Ibnu Ali Ahmad	80	74	74	90	91			
7	6	Nazirin	80	80	80	92	80			
8	7	Putri Keny Malani	85	96	96	94	96			
9	8	Ramly Ramadhani	80	80	80	80	98			
10	9	Silvia Graviole	75	72	72	80	76			
11	10	Yoga Pradana	75	80	80	85	83			
12	<b>Nilai Terendah</b>									
13	<b>Nilai Tengah</b>									
14	<b>Nilai Tertinggi</b>									
15										

Gambar 23. project daftar nilai mata pelajaran

Contoh tersebut memiliki beberapa bagian yang belum terisi, yaitu pada Total, Rata - Rata, Nilai Terendah, Nilai Tengah, dan Nilai Tertinggi. Dapat diitung dengan memanfaatkan rumus sebagai berikut.



Gambar 24. Sum pada panel autosum

### c. Fungsi Sum

Digunakan untuk menghitung nilai total dengan langkah sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi Sum, yaitu **I3**.
- 2) Masukkan rumus *Sum*, contoh ini digunakan *AutoSum* yang terdapat pada tab Home. Klik **AutoSum** dan pilih **Sum** yang berada di kelompok *editing*.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
<b>DAFTAR NILAI</b>									
<b>MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X</b>									
1	No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata
2	1	Asif Safa'at	80	95	95	90	=SUM(D3:H3)		
3	2	Bagus Saputro	85	40	40	84	86		

Gambar 25. Tampilan jika autosum telah di klik

- 3) Secara otomatis sel **I3** akan menampilkan rumus **=SUM(D3:H3)**.
- 4) Tekan tombol **Enter** , akan tampil nilai **450**, nilai total untuk siswa dengan nama Asif Safa'at.
- 5) Gunakan *fill handle* untuk membuat nilai total siswa lainnya.

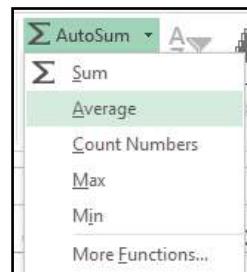
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
<b>DAFTAR NILAI</b>									
<b>MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X</b>									
1	No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata
2	1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90	450	
3									

Gambar 26. hasil penjumlahan dengan autosum

#### d. Fungsi Average

Digunakan untuk menghitung rata-rata dengan langkah sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi Sum, yaitu **J3**.
- 2) Masukkan rumus *Average*, contoh ini digunakan *AutoAverage* yang terdapat pada tab Home. Klik **AutoSum** dan pilih **Average** yang berada di kelompok *editing*.



Gambar 27. menu average pada kolom Autosum

- 3) Secara otomatis sel **J3** akan menampilkan rumus **=AVERAGE(D3:H3)**.
- 4) Tekan tombol **Enter**, akan tampil nilai **90**, nilai rata-rata untuk siswa dengan nama Asif Safa'at.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
			DAFTAR NILAI							
1			MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X							
2			No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total
3			1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90	450
4										90

Gambar 28. hasil penggunaan Average

- 5) Gunakan *fill handle* untuk membuat nilai rata-rata siswa lainnya.

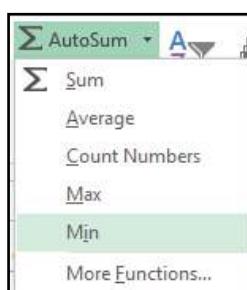
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
			DAFTAR NILAI								
1			MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X								
2			No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata
3			1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90	=AVERAGE(D3:H3)	
4			2	Bagus Saputro	85	40	40	84	86	33	AVERAGE(number1, [number2], ...)

Gambar 29. menggunakan fill handle (kotak kecil di sudut kanan bawah sel)

#### e. Fungsi Min

Fungsi Min digunakan untuk menghitung nilai terendah dengan cara sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi Min, yaitu **D13**.
- 2) Masukkan rumus *Min*, contoh ini digunakan AutoSum yang terdapat pada tab Home. Klik **AutoSum** dan pilih **Min** yang berada di kelompok *editing*.



Gambar 30. menu Min pada kolom Autosum

- 3) Secara otomatis sel **D13** akan menampilkan rumus **=Min(D3:D12)**.

A	B	C	D	E	F	G	H
3	1	Asif Safaat	80	95	95	90	90
4	2	Basus Saputro	85	40	40	84	86
5	3	Dany Anggraini	80	70	70	90	95
6	4	Hafiyah Putra Prasama	70	69	69	90	89
7	5	Ibnu Ali Ahmad	80	74	74	90	91
8	6	Nazirin	80	80	80	92	80
9	7	Putri Kesy Malani	85	96	96	94	96
10	8	Ramly Ramadani	80	80	80	80	98
11	9	Silvia Gravioleen	75	72	72	80	76
12	10	Yoga Pradana	75	80	80	85	83
13		Nilai Terendah	=MIN(D3:D12)				
14		Nilai Tengah	=MIN(IF(\$B\$3:\$B\$12>=D13,\$D\$3:\$D\$12))				

Gambar 31.hasil penggunaan syntak Min pada list Autosum

- 4) Tekan tombol Enter maka akan tampil nilai **70**, nilai minimum untuk siswa yang mengikuti Kuis 1.
- 5) Gunakan *fill handle* ke kanan untuk menentukan nilai minimum pada nilai ulangan lainnya.

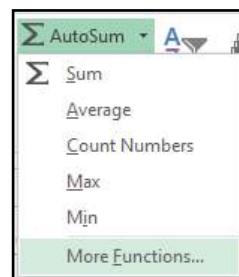
DAFTAR NILAI							
MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KI							
No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	
1	Asif Safaat	80	95	95	90	90	
2	Basus Saputro	85	40	40	84	86	
3	Dany Anggraini	80	70	70	90	95	
4	Hafiyah Putra Prasama	70	69	69	90	89	
5	Ibnu Ali Ahmad	80	74	74	90	91	
6	Nazirin	80	80	80	92	80	
7	Putri Kesy Malani	85	96	96	94	96	
8	Ramly Ramadani	80	80	80	80	98	
9	Silvia Gravioleen	75	72	72	80	76	
10	Yoga Pradana	75	80	80	85	83	
13	Nilai Terendah	70					

Gambar 32.menggunakan fill handle (kotak kecil di sudut kanan bawah sel)

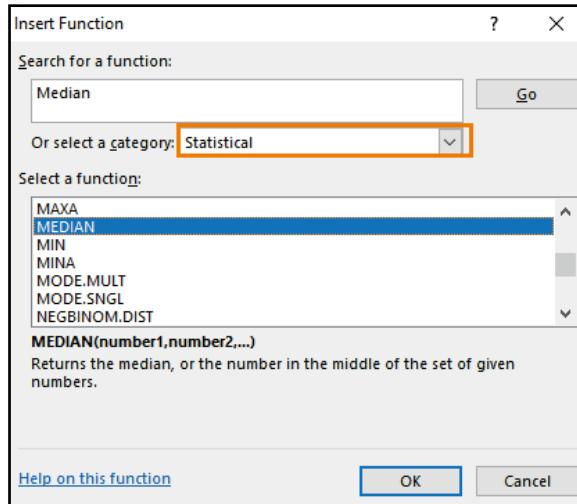
#### f. Fungsi Median

Digunakan untuk menghitung nilai tengah dengan cara sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi Median, yaitu **D14**.
- 2) Masukkan rumus Median, contoh ini digunakan AutoSum yang terdapat pada tab Home. Klik **AutoSum** dan pilih **More Functions**.

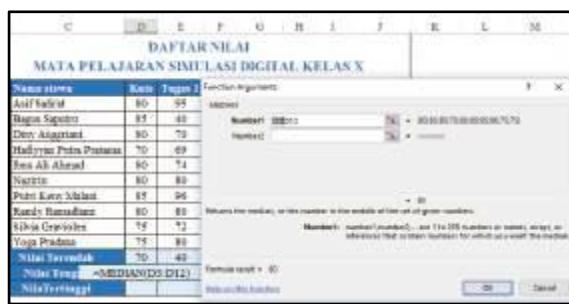


Gambar 33. menu tambahan pada kolom Autosum



Gambar 34. menu Median pada kolom syntax

- 3) Maka, akan tampil kotak dialog Insert Function. Ketik Median pada kotak pencarian dan tekan tombol **Go**. Didapatkan hasil bahwa Median terletak pada kategori **Statistical**.



Gambar 35. kategori statistical

- 4) Klik tombol **OK**, akan muncul kotak dialog **Function Arguments**, masukkan rentang sel yang akan dihitung pada **Number1**, yaitu **D3:D12**.
- 5) Tekan tombol **Enter**, akan tampil nilai **80**, nilai tengah untuk siswa yang mengikuti Kuis 1.
- 6) Gunakan *fill handle* ke kanan untuk menentukan nilai tengah pada nilai ulangan lainnya.

### g. Fungsi Max

Fungsi Max digunakan untuk menghitung nilai tertinggi dengan cara sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi Max, yaitu **D15**.
- 2) Masukkan rumus *Max*, contoh ini digunakan AutoSum yang terdapat pada tab Home.
- 3) Klik **AutoSum** dan pilih **Max** yang berada di kelompok editing.

	A	B	C	D	E	F	G	H
13			Nilai Terendah	70	40	40	80	76
14			Nilai Tengah	80	77	77	90	89.5
15			NilaiTertinggi	=MAX(D3:D12)				
16				MAX(number1, [number2], ...)				

Gambar 36. syntax max yang tertulis pada kolom D15

- 4) Secara otomatis sel **D15** akan menampilkan rumus **=Max(D3:D12)**.

- 5) Tekan tombol **Enter** , akan tampil nilai **85**, nilai maksimum untuk siswa yang mengikuti Kuis 1.
- 6) Gunakan *fill handle* ke kanan untuk menentukan nilai maksimum pada nilai ulangan lainnya.

DAFTAR NILAI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X									
No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata	
1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90	450	90	
2	Bagus Saputro	85	40	40	84	86	335	67	
3	Diny Angriani	80	70	70	90	94	404	81	
4	Hafizyan Putra Pratama	70	69	69	90	80	337	77.4	
5	Ibnu Ali Ahmad	80	74	74	90	91	409	81.8	
6	Nazrin	80	80	80	92	80	412	82.4	
7	Putri Keny Malani	85	90	90	94	96	467	93.4	
8	Ramly Ramadhan	80	80	80	90	98	418	83.6	
9	Silvia Gravioleen	75	72	72	80	76	348	74	
10	Yoga Pradana	75	80	80	85	83	403	80.6	
	Nilai Terendah	70	40	40	80	76			
	Nilai Tengah	80	77	77	90	89.5			
	Nilai Tertinggi	85	96	96	94	98			

Gambar 37.menggunakan fill handle (kotak kecil di sudut kanan bawah sel)

#### h. Fungsi Logika IF

Fungsi logika IF digunakan untuk melakukan pemilihan berdasarkan kondisi tertentu. Misalnya, siswa yang mendapat nilai rata-rata lebih dari atau sama dengan 70, siswa tersebut lulus. Jika tidak memenuhi kondisi tersebut, tidak lulus.

DAFTAR NILAI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X									
No.	Nama siswa	Bobot						Skor Akhir	Keterangan
		5	5	25	5	35	25		
1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90	80	88.5	Lulus
2	Bagus Saputro	85	40	40	84	75	80	66.7	Tidak Lulus
3	Diny Angriani	80	70	70	90	95	70	80.25	Lulus
4	Hafizyan Putra Pratama	70	69	69	90	89	70	77.35	Lulus
5	Ibnu Ali Ahmad	80	74	74	90	91	90	85.05	Lulus
6	Nazrin	80	80	80	92	80	90	83.1	Lulus
7	Putri Keny Malani	85	90	90	94	96	80	91.35	Lulus
8	Ramly Ramadhan	80	80	80	80	98	80	86.3	Lulus
9	Silvia Gravioleen	75	72	72	80	76	70	73.45	Lulus
10	Yoga Pradana	75	80	80	85	83	70	78.55	Lulus

Gambar 38. hasil menggunakan syntak IF

Untuk memenuhi kondisi di atas, lakukan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi logika If, yaitu sel **K5**.
- 2) Fungsi logika If memiliki sintak sebagai berikut.

$f(\text{Logical\_test}) [\text{Value\_if\_true}], [\text{Value\_if\_false}]$

Ketik rumus yang dibutuhkan, yaitu **=IF(J5>=70, "Lulus", "Tidak Lulus")**.

- 3) Tekan tombol **Enter**.
- 4) Buatlah *fill handle* untuk mendapatkan nilai sel K6 sampai dengan K14

No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Proyek	Skor Akhir	Keterangan
1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90	80	=IF(J5>=70, "Lulus", "Tidak Lulus")	

Gambar 39. menggunakan fill handle (kotak kecil di sudut kanan bawah sel)



**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**MATA PELAJARAN : SIMULASI DAN KOMUNIKASI  
DIGITAL**  
**MATERI : MS. EXCEL**  
**KELAS : X MM-RPL**  
**PENYUSUN : YUDA PRASETYA ANGGARA**

**MUHAMMADIYYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Alamat : Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telp/fax : (0274) 6460410. [E-mail.info@smkmbali.sch.co.id](mailto:E-mail.info@smkmbali.sch.co.id) web: [www.smkmbali.sch.id](http://www.smkmbali.sch.id)

---



## MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO

KOMPETENSI KEAHLIAN	TEKNIK KENDARAAN RINGAN	Terakreditasi A
	TEKNIK SEPEDA MOTOR	Terakreditasi B
	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	Terakreditasi A
	MULTIMEDIA	Terakreditasi A
	TEKNIK PENOLAHAN HASIL	Terakreditasi A
	PERTANIAN	Terakreditasi A

Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I. Yogyakarta 55764  
Telp. 0274-6460410 | e-mail : [info@smkmbali.sch.id](mailto:info@smkmbali.sch.id) | <http://www.smkmbali.sch.id>



### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	:	SMK Muh. 1 Bambanglipuro
Jurusan	:	MM dan RPL
Mata Pelajaran	:	Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas / Semester	:	X / 1
Alokasi Waktu	:	2 x 45 menit (2 x Pertemuan)

#### A. Kompetensi Inti

- KI – 3

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu 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

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

#### B. Kompetensi Dasar

- 4.4 Mengoprasikan perangkat lunak pengolah angka

#### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 4.4.1 Menggunakan formula pada pemrosesan data
- 4.4.2 Menampilkan data dalam bentuk grafis

#### D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini peserta didik diharapkan dapat :

- Menentukan penggunaan fungsi logika IF, AND, MAX, MIN, COUNT pada perhitungan berkondisi.
- Menggunakan formula pada pemrosesan data.
- Menampilkan data secara lengkap sesuai perintah

#### **E. Materi Pembelajaran**

7. Prangkat lunak pengolah angka
  8. Operasi perhitungan matematika
  9. Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka
- \*Rincian materi pembelajaran terlampir

#### **F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan : *Scientific*
2. Strategi Pembelajaran : *Discovery Learning*
3. Metode : Ceramah, Penugasan dan diskusi.

#### **G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

##### **Pertemuan ke - 1**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
dahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa.</li> <li>- Mengucapkan salam.</li> <li>- Melakukan presensi.</li> <li>- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Yaitu, memahami penggunaan fungsi logika IF, AND, MAX, MIN, COUNT pada perhitungan berkondisi. Menggunakanya pada pemrosesan data kemudian menampilkan data secara lengkap sesuai perintah</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li> <li>- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu menambah wawasan tentang hal-hal dasar pengolahan data pada computer di era teknologi ini.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata. Yaitu ketika seorang guru menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk mengolah data nilai siswa dalam menyatakan lulus atau tidaknya siswa tersebut</li> <li>- Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu MS.Word, dimana Excel merupakan bagian dari produk microsoft yang fungsinya adalah mengolah data numerik.</li> </ul>	menit
giatan Inti	<p><b>ngamati (Stimulasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengamati untuk mengidentifikasi tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka.</li> <li>4. Mengamati peserta didik dalam mengerjakan</li> </ol>	menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>proyek</p> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b> Menanya tentang fungsi logika Average dan Sum pada perhitungan berkondisi pada perangkat lunak pengolah angka.</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b> Mengumpulkan data tentang apa saja fungsi logika yang ada pada Ms. Excel untuk digunakan dalam mengerjakan proyek.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b> Membuat kesimpulan tentang fungsi logika matematika yang telah digunakan yaitu Average dan Sum.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b> Menyampaikan hasil pengolahannya dan disajikan. Kemudian menyimpannya dalam folder milik peserta didik.</p>	
giatan tutup	<p><b>Ringkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya.</li> <li>- Berdoa.</li> </ul>	20 menit

#### Pertemuan ke - 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Idahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa.</li> <li>2. Mengucapkan salam.</li> <li>3. Melakukan presensi.</li> <li>4. Guru mengingatkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Yaitu, memahami penggunaan fungsi logika IF, MAX, MIN, COUNT, Counta untuk angka, dan Countif untuk huruf pada perhitungan berkondisi. Menggunakannya pada pemrosesan data kemudian menampilkan data secara lengkap sesuai perintah</li> </ol> <p><b>Motivasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru mengingatkan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu menambah wawasan tentang hal-hal dasar pengolahan data pada computer di era teknologi ini.</li> </ol> <p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Guru mengingatkan kaitan materi dengan contoh nyata. Yaitu ketika seorang guru menggunakan perangkat lunak pengolah angka untuk mengolah data nilai siswa dalam menyatakan lulus atau tidaknya siswa tersebut</li> </ol>	menit
giatan Inti	<p><b>Mengamati (Stimulasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati untuk mengidentifikasi tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka.</li> <li>2. Mengamati peserta didik dalam mengerjakan proyek</li> </ol> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b> Menanya tentang fungsi logika Count, Counta, Countif,</p>	menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>IF, Min, dan Max pada perhitungan berkondisi pada perangkat lunak pengolah angka.</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b> Mengumpulkan data tentang apa saja fungsi logika yang ada pada Ms. Excel untuk digunakan dalam mengerjakan proyek.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b> Membuat kesimpulan tentang fungsi logika matematika yang telah digunakan yaitu Count, Counta, Countif, IF, Min, dan Max.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b> Menyampaikan hasil pengolahan dan disajikan. Kemudian menyimpannya dalam folder milik peserta didik</p>	
Kegiatan Penutup	<p><b>Ringkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya. Yaitu power point.</li> <li>3. Berdoa.</li> </ol>	21 menit

#### **H. Penilaian Pembelajaran**

1. Teknik Penilaian **Keterampilan**
2. Instrumen Penilaian (**Terlampir**)
3. Pembelajaran

#### **I. Alat/Sumber/Media Pembelajaran**

1. Alat : LCD, komputer.
2. Sumber : Cahya Kusuma Ratih, dkk, (2017). *Bahan Ajar SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL untuk SMK/MAK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia
3. Media Pembelajaran : Presentasi.

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran

Bantul, Oktober 2017  
Mahasiswa PLT

**Jarwo Prasetya, S.Pd**  
NBM. 928514

**Yuda Prasetya Anggara**  
NIM. 14520241030

**LAMPIRAN 1****FORMAT PENILAIAN SIKAP**

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
 Alokasi Waktu : 45 menit  
 Kelas/Semester : X MM/RPL

**Lembar Pengamatan**

NO.	ASPEK PENILAIAN	UNSUR ASPEK	BOBOT	KRITERIA				SKOR
				SB	B	C	K	
1	Kehadiran	- Selalu hadir dalam kelas sesuai dengan jumlah pertemuan dan jam efektif serta tepat waktu.	20					
2	Partisipasi dalam kelas	- Fokus mengikuti proses belajar mengajar - Keaktifan bertanya dan mengemukakan pendapat	10 20					
3	Penyelesaian tugas	- Menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan - Ketepatan waktu mengumpulkan tugas	10 10					
4	Disiplin	- Mentaati peraturan yang berlaku - Mengikuti instruksi guru	15 15					
<b>TOTAL SKOR</b>								

**Keterangan**

SB (sangat baik) = 4 point  
 B (baik) = 3 point  
 C (cukup) = 2 point  
 K (kurang) = 1 point

$$\text{Total Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{400} \times 100$$

## PERUBAHAN SKOR MENJADI NILAI

Nama Siswa :  
Semester/Kelas :  
Program Keahlian :  
Kompetensi :

No.	Kompetensi Dasar	Aspek yang dinilai	Bobot	$\Sigma$ nilai total	Bobot x $\Sigma$ nilai total
1		Kognitif	30%		
2		Afektif	30%		
3		Psikomotorik	40%		
<b>NILAI AKHIR</b>					

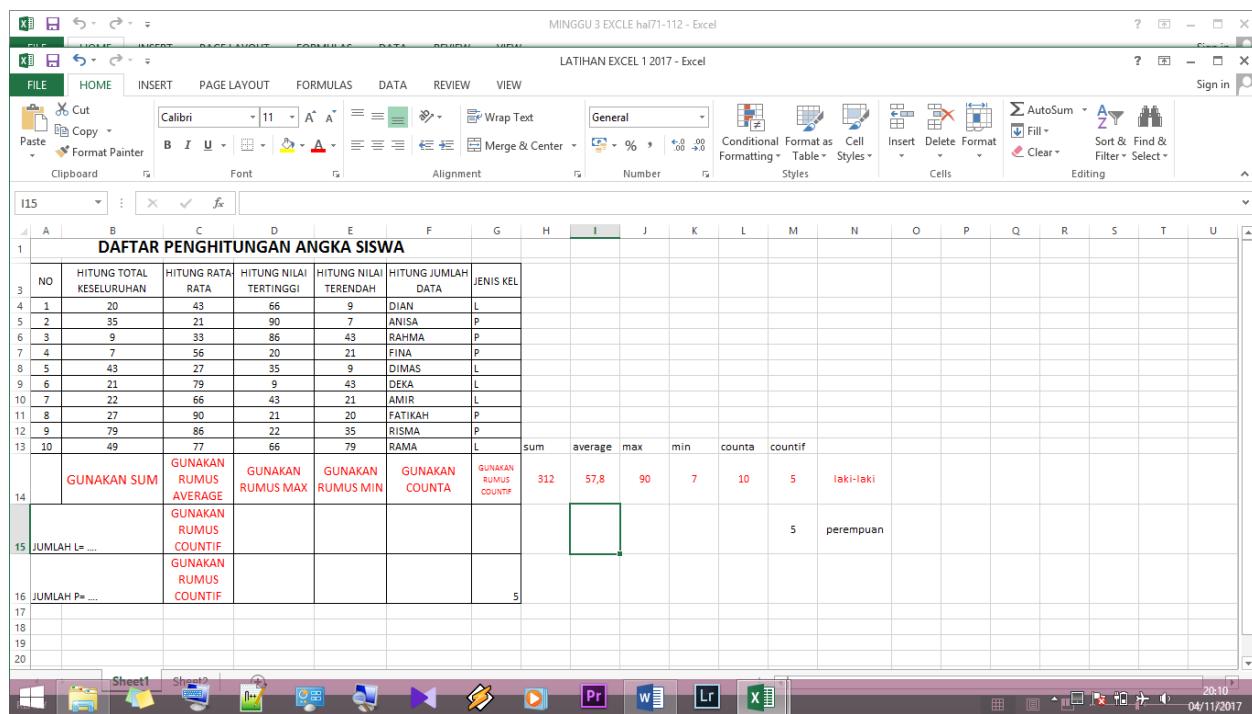
Keterangan :

N Akhir  $\geq$  75 = Kompeten

N Akhir  $<$  75 = Belum Kompeten

## LAMPIRAN 2

### TUGAS PROJECT MS.EXCEL



The screenshot shows an Excel spreadsheet titled 'MINGGU 3 EXCLE hal71-112 - Excel' with the formula 'LATIHAN EXCEL 1 2017 - Excel' in the title bar. The ribbon is visible with tabs like FILE, HOME, and FORMULAS. The main content is a table titled 'DAFTAR PENGHITUNGAN ANGKA SISWA' (Student Grade Calculation List) with the following data:

NO	HITUNG TOTAL KESELURUHAN	HITUNG RATA RATA	HITUNG NILAI TERTINGGI	HITUNG NILAI TERENDAH	HITUNG JUMLAH DATA	JENIS KEL
1	20	43	66	9	DIAN	L
2	35	21	90	7	ANISA	P
3	9	33	86	43	BAHMA	P
4	7	56	20	21	FINA	P
5	43	27	35	9	DIMAS	L
6	21	79	9	43	DEKA	L
7	22	66	43	21	AMIR	L
8	27	90	21	20	FATIKAH	P
9	79	86	22	35	RISMA	P
10	49	77	66	79	RAMA	L

Below the table, formulas are shown in cells I15, I16, and I17:

- I15: `GUNAKAN SUM RUMUS AVERAGE` (calculated result: 312)
- I16: `GUNAKAN RUMUS COUNTIF` (calculated result: 5)
- I17: `GUNAKAN RUMUS COUNTIF` (calculated result: 5)

Gambar 40. projek pertama tabel tabungan

Data tabungan tidak terpatok sesuai contoh. Siswa diperbolehkan meng-*improve* data mereka. Tujuan utama dalam pembuatan tabel ini adalah memberikan siswa pengalaman membuat tabel data serta mengolah informasi menggunakan rumus-rumus seperti “`=MIN()`, `=COUNT()`..”

## LAMPIRAN 3

### MATERI MS.EXCEL

#### 1. Pengertian perangkat lunak pengolah angka Excel

Microsoft Excel merupakan salah satu perangkat lunak pengolah angka yang menjadi bagian dari aplikasi Microsoft Office. Perangkat lunak ini sering digunakan untuk mengerjakan perhitungan, menyimpan, mengatur, dan menganalisis informasi. Pemanfaatan perangkat lunak ini sangat beragam, mulai dari membuat pengaturan *budget* bulanan, mencatat dan merinci neraca keuangan bisnis, ataupun mengelola data dengan jumlah sangat banyak untuk keperluan analisis statistik. Aplikasi ini juga dikenal dengan nama Spreadsheet (Excel) (*spreadsheet*).

#### 2. Formula

Salah satu fitur yang paling hebat di Excel adalah kemampuan untuk menghitung informasi numerik menggunakan rumus (*formula*). Sama seperti kalkulator, Excel dapat menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Dalam pelajaran ini, kita akan belajar cara menggunakan referensi sel untuk membuat formula sederhana.

Excel menggunakan standar operator rumus, seperti tanda plus (+) untuk penambahan, tanda minus (-) untuk pengurangan, tanda bintang (\*) untuk perkalian, garis miring (/) untuk pembagian, dan sebuah tanda sisipan (^) untuk eksponen. Semua rumus harus dimulai dengan tanda sama dengan (=). Hal ini karena sel berisi rumus dan nilai yang akan dihitung.

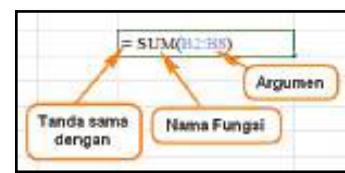
Operator	Simbol
Penambahan	+
Pengurangan	-
Perkalian	*
Pembagian	/
Eksponen	^

#### 3. Fungsi

Fungsi (*function*) adalah rumus yang telah ditetapkan untuk melakukan perhitungan dengan menggunakan nilai-nilai tertentu dalam urutan tertentu. Excel memiliki banyak fungsi umum yang dapat digunakan agar cepat menemukan jumlah (*sum*), rata-rata (*average*), perhitungan (*count*), nilai maksimum (*max*), dan nilai minimum (*min*) pada berbagai sel. Untuk menggunakan fungsi dengan benar, harus dipahami bagian-bagian yang berbeda dari sebuah fungsi dan cara membuat argumen untuk menghitung nilai-nilai dan referensi sel.

### a. Bagian-Bagian Fungsi

Supaya bekerja dengan cara yang benar, fungsi harus ditulis dengan cara tertentu, yang disebut sintak (*syntaks*). Sintak dasar untuk fungsi adalah tanda sama dengan (=),



Gambar 41. Keterangan penggunaan fungsi SUM

nama fungsi (misalnya SUM), dan satu atau lebih argumen. Argumen berisi informasi yang ingin dihitung. Contoh di bawah ini adalah fungsi yang menambah nilai dari rentang sel B2:B8.

Argumen dapat merujuk pada sebuah sel atau rentang sel, dan harus ditutup dengan tanda kurung. Dapat melakukan penyertaan satu argumen atau beberapa argumen, tergantung

A	B	C	D
	6	4	3
	8	7	
	9		
	$=SUM(B2:B4,C2:C3,D2)$		

Gambar 42. penggunaan argumen dengan koma

pada sintaks yang diperlukan untuk fungsi. Jika ingin menggunakan beberapa argumen pisahkan dengan koma.

Contoh, fungsi = **SUM(B2:B4, C2:C3, D2)** , yang akan menambahkan nilai-nilai semua sel dalam tiga argumen.

### b. Menggunakan Fungsi

Terdapat berbagai fungsi yang tersedia di Excel . Berikut adalah beberapa fungsi yang paling umum yang akan digunakan.

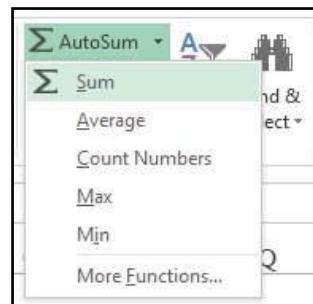
- 1) *SUM*: Fungsi ini menambahkan semua nilai dari sel-sel dalam argumen.
- 2) *AVERAGE*: Fungsi ini menentukan nilai rata-rata yang ada dalam argumen, dengan cara menghitung jumlah dari sel-sel kemudian membagi nilai tersebut dengan jumlah sel dalam argumen.
- 3) *COUNT*: Fungsi ini menghitung jumlah sel dengan data numerik dalam argumen. Paling cocok digunakan untuk menghitung dengan cepat nilai dalam rentang sel.
- 4) *MAX*: Fungsi ini menentukan nilai sel tertinggi yang terdapat dalam argumen.
- 5) *MIN*: Fungsi ini menentukan nilai sel terendah yang terdapat dalam argumen.

Untuk menggunakan rumus di atas, ketik secara langsung atau menggunakan fitur AutoSum yang terdapat pada tab *Home* atau tab *Formulas*. Perhatikan contoh berikut ini.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
<b>DAFTAR NILAI</b>										
<b>MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X</b>										
No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata		
1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90				
2	Bagus Saputro	85	40	40	84	86				
3	Diny Anggriani	80	70	70	90	95				
4	Hafiyyan Putra Pratama	70	69	69	90	89				
5	Ibnu Ali Ahmad	80	74	74	90	91				
6	Nazirin	80	80	80	92	80				
7	Putri Keny Malani	85	96	96	94	96				
8	Ramly Ramadhani	80	80	80	80	98				
9	Silvia Graviole	75	72	72	80	76				
10	Yoga Pradana	75	80	80	85	83				
<b>Nilai Terendah</b>										
<b>Nilai Tengah</b>										
<b>Nilai Tertinggi</b>										

Gambar 43. project daftar nilai mata pelajaran

Contoh tersebut memiliki beberapa bagian yang belum terisi, yaitu pada Total, Rata - Rata, Nilai Terendah, Nilai Tengah, dan Nilai Tertinggi. Dapat diitung dengan memanfaatkan rumus sebagai berikut.



Gambar 44. Sum pada panel autosum

### c. Fungsi Sum

Digunakan untuk menghitung nilai total dengan langkah sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi Sum, yaitu **I3**.
- 2) Masukkan rumus *Sum*, contoh ini digunakan *AutoSum* yang terdapat pada tab Home. Klik **AutoSum** dan pilih **Sum** yang berada di kelompok *editing*.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
<b>DAFTAR NILAI</b>										
<b>MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X</b>										
No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata		
1	Asif Safa'at	80	95	95	90	=SUM(D3:H3)				
2	Bagus Saputro	85	40	40	84	86				

Gambar 45. Tampilan jika autosum telah di klik

- 3) Secara otomatis sel **I3** akan menampilkan rumus **=SUM(D3:H3)**.
- 4) Tekan tombol Enter , akan tampil nilai **450**, nilai total untuk siswa dengan nama Asif Safa'at.
- 5) Gunakan *fill handle* untuk membuat nilai total siswa lainnya.

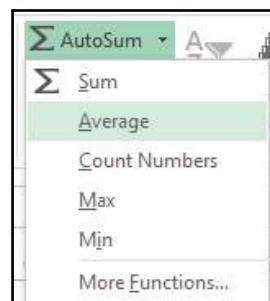
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
<b>DAFTAR NILAI</b>										
<b>MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X</b>										
No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata		
1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90	450			

Gambar 46. hasil penjumlahan dengan autosum

#### d. Fungsi Average

Digunakan untuk menghitung rata-rata dengan langkah sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi Sum, yaitu **J3**.
- 2) Masukkan rumus *Average*, contoh ini digunakan *AutoAverage* yang terdapat pada tab Home. Klik **AutoSum** dan pilih **Average** yang berada di kelompok *editing*.



Gambar 47. menu average pada kolom Autosum

- 3) Secara otomatis sel **J3** akan menampilkan rumus **=AVERAGE(D3:H3)**.
- 4) Tekan tombol **Enter**, akan tampil nilai **90**, nilai rata-rata untuk siswa dengan nama Asif Safa'at.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	<b>DAFTAR NILAI</b> <b>MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X</b>									
2	No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata	
3	1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90	450	90	

Gambar 48. hasil penggunaan Average

- 5) Gunakan *fill handle* untuk membuat nilai rata-rata siswa lainnya.

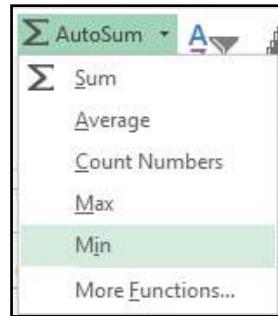
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	<b>DAFTAR NILAI</b> <b>MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X</b>										
2	No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata		
3	1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90	450	90	=AVERAGE(D3:H3)	
4	2	Bagus Saputro	85	40	40	84	86	334	AVERAGE(number1, [number2], ...)		

Gambar 49. menggunakan fill handle (kotak kecil di sudut kanan bawah sel)

#### e. Fungsi Min

Fungsi Min digunakan untuk menghitung nilai terendah dengan cara sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi Min, yaitu **D13**.
- 2) Masukkan rumus *Min*, contoh ini digunakan AutoSum yang terdapat pada tab Home. Klik **AutoSum** dan pilih **Min** yang berada di kelompok *editing*.



Gambar 50. menu Min pada kolom Autosum

- 3) Secara otomatis sel **D13** akan menampilkan rumus **=Min(D3:D12)**.

A	B	C	D	E	F	G	H
1	Asif Safaat	80	95	95	90	90	
2	Bagus Saputro	85	40	40	84	86	
3	Dity Anggraini	80	70	70	90	95	
4	Hafiyah Putri Pradama	70	69	69	90	89	
5	Ibnu Ali Ahmad	80	74	74	90	91	
6	Nazirin	80	80	80	92	80	
7	Putri Keay Malani	85	96	96	94	96	
8	Ramly Ramadhan	80	80	80	80	98	
9	Silvia Graviolet	75	72	72	80	76	
10	Yoga Pradana	75	80	80	85	83	
	Nilai Terendah	=MIN(D3:D12)					
	Nilai Tengah	MIN(number1, [number2], ...)					

Gambar 51.hasil penggunaan syntak Min pada list Autosum

- 4) Tekan tombol Enter maka akan tampil nilai **70**, nilai minimum untuk siswa yang mengikuti Kuis 1.
- 5) Gunakan *fill handle* ke kanan untuk menentukan nilai minimum pada nilai ulangan lainnya.

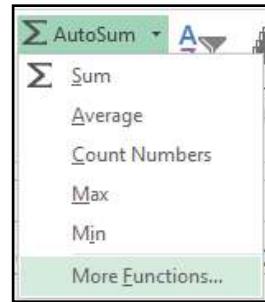
DAFTAR NILAI							
MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KI							
No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	
1	Asif Safaat	80	95	95	90	90	
2	Bagus Saputro	85	40	40	84	86	
3	Dity Anggraini	80	70	70	90	95	
4	Hafiyah Putri Pradama	70	69	69	90	89	
5	Ibnu Ali Ahmad	80	74	74	90	91	
6	Nazirin	80	80	80	92	80	
7	Putri Keay Malani	85	96	96	94	96	
8	Ramly Ramadhan	80	80	80	80	98	
9	Silvia Graviolet	75	72	72	80	76	
10	Yoga Pradana	75	80	80	85	83	
	Nilai Terendah	70					

Gambar 52.menggunakan fill handle (kotak kecil di sudut kanan bawah sel)

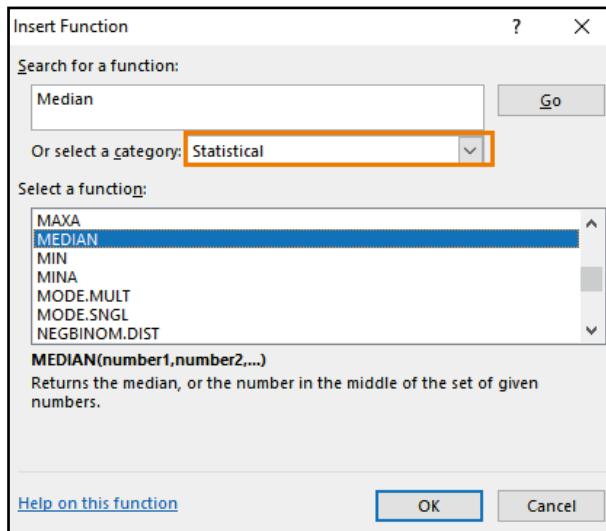
#### f. Fungsi Median

Digunakan untuk menghitung nilai tengah dengan cara sebagai berikut.

- Pilih sel yang akan diberi fungsi Median, yaitu **D14**.
- Masukkan rumus Median, contoh ini digunakan AutoSum yang terdapat pada tab Home. Klik **AutoSum** dan pilih **More Functions**.



Gambar 53. menu tambahan pada kolom Autosum



Gambar 54. menu Median pada kolom syntak

- 3) Maka, akan tampil kotak dialog Insert Function. Ketik Median pada kotak pencarian dan tekan tombol **Go**. Didapatkan hasil bahwa Median terletak pada kategori **Statistical**.



Gambar 55. kategori statistical

- 4) Klik tombol **OK**, akan muncul kotak dialog **Function Arguments**, masukkan rentang sel yang akan dihitung pada **Number1**, yaitu **D3:D12**.
- 5) Tekan tombol **Enter**, akan tampil nilai **80**, nilai tengah untuk siswa yang mengikuti Kuis 1.
- 6) Gunakan *fill handle* ke kanan untuk menentukan nilai tengah pada nilai ulangan lainnya.

### g. Fungsi Max

Fungsi Max digunakan untuk menghitung nilai tertinggi dengan cara sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi Max, yaitu **D15**.

- 2) Masukkan rumus **Max**, contoh ini digunakan AutoSum yang terdapat pada tab Home.
- 3) Klik **AutoSum** dan pilih **Max** yang berada di kelompok editing.

A	B	C	D	E	F	G	H
13		Nilai Terendah	70	40	40	80	76
14		Nilai Tengah	80	77	77	90	89.5
15		Nilai Tertinggi	=MAX(D3:D12)				
16			MAX(number1, [number2], ...)				

Gambar 56. syntax max yang tertulis pada kolom D15

- 4) Secara otomatis sel **D15** akan menampilkan rumus **=Max(D3:D12)**.
- 5) Tekan tombol **Enter**, akan tampil nilai **85**, nilai maksimum untuk siswa yang mengikuti Kuis 1.
- 6) Gunakan *fill handle* ke kanan untuk menentukan nilai maksimum pada nilai ulangan lainnya.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
<b>DAFTAR NILAI</b>									
<b>MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X</b>									
No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Total	Rata-rata	
1	Asif Safaat	80	95	95	90	90	450	90	
2	Bagus Saputro	85	40	40	84	86	335	67	
3	Diny Anggriani	80	70	70	90	95	405	81	
4	Hafiyyan Putra Pratama	70	69	69	90	89	337	77.4	
5	Ibnu Ali Ahmad	80	74	74	90	91	409	81.8	
6	Nazirin	80	80	80	92	80	412	82.4	
7	Putri Keny Malani	85	96	96	94	96	467	93.4	
8	Ramly Ramadhani	80	80	80	80	98	418	83.6	
9	Silvia Gravioleen	75	72	72	80	76	378	75	
10	Yoga Pradana	75	80	80	85	83	403	80.6	
13	Nilai Terendah	70	40	40	80	76			
14	Nilai Tengah	80	77	77	90	89.5			
15	Nilai Tertinggi	85	96	96	98	98			

Gambar 57. menggunakan fill handle (kotak kecil di sudut kanan bawah sel)

#### h. Fungsi Logika IF

Fungsi logika IF digunakan untuk melakukan pemilihan berdasarkan kondisi tertentu. Misalnya, siswa yang mendapat nilai rata-rata lebih dari atau sama dengan 70, siswa tersebut lulus. Jika tidak memenuhi kondisi tersebut, tidak lulus.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
<b>DAFTAR NILAI</b>										
<b>MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X</b>										
Bobot										
5 5 25 5 35 25										
No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Proyek	Skor Akhir	Keterangan	
1	Asif Safaat	80	95	95	90	90	80	88.5	Lulus	
2	Bagus Saputro	85	40	40	84	75	80	66.7	Tidak Lulus	
3	Diny Anggriani	80	70	70	90	95	70	80.25	Lulus	
4	Hafiyyan Putra Pratama	70	69	69	90	89	70	77.35	Lulus	
5	Ibnu Ali Ahmad	80	74	74	90	91	90	85.05	Lulus	
6	Nazirin	80	80	80	92	80	90	83.1	Lulus	
7	Putri Keny Malani	85	96	96	94	96	80	91.35	Lulus	
8	Ramly Ramadhani	80	80	80	80	98	80	86.3	Lulus	
9	Silvia Gravioleen	75	72	72	80	76	70	73.45	Lulus	
10	Yoga Pradana	75	80	80	85	83	70	78.55	Lulus	

Gambar 58. hasil menggunakan syntax IF

Untuk memenuhi kondisi di atas, lakukan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Pilih sel yang akan diberi fungsi logika If, yaitu sel **K5**.
- 2) Fungsi logika If memiliki sintak sebagai berikut.

$F$  (*Logical\_test*) [*Value\_if\_true*], [*Value\_if\_false*]

Ketik rumus yang dibutuhkan, yaitu =IF(J5>=70, "Lulus", "Tidak Lulus").

- 3) Tekan tombol **Enter**.
- 4) Buatlah *fill handle* untuk mendapatkan nilai sel K6 sampai dengan K14

No.	Nama siswa	Kuis	Tugas 1	UTS	Tugas 2	UAS	Proyek	Skor Akhir	Keterangan
1	Asif Safa'at	80	95	95	90	90	80	=IF(J5>=70, "Lulus", "Tidak Lulus")	

Gambar 59. menggunakan fill handle (kotak kecil di sudut kanan bawah sel)



**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**MATA PELAJARAN : SIMULASI DAN KOMUNIKASI  
DIGITAL**  
**MATERI : MS.POWER POINT**  
**KELAS : X TKR - TSM**  
**PENYUSUN : YUDA PRASETYA ANGGARA**

**MUHAMMADIYYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Alamat : Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telp/fax : (0274) 6460410. [E-mail.info@smkmbali.sch.co.id](mailto:E-mail.info@smkmbali.sch.co.id) web: [www.smkmbali.sch.id](http://www.smkmbali.sch.id)

---



**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN  
MENENGAH SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

KOMPETENSI KEAHLIAN	TEKNIK KENDARAAN RINGAN	Terakreditasi A
	TEKNIK SEPEDA MOTOR	Terakreditasi B
	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	Terakreditasi A
	MULTIMEDIA	Terakreditasi A
	TEKNIK PENOLAHAN HASIL	Terakreditasi A
	PERTANIAN	Terakreditasi A

Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I. Yogyakarta 55764  
Telp. 0274-6460410 | e-mail : [info@smkmbali.sch.id](mailto:info@smkmbali.sch.id) | <http://www.smkmbali.sch.id>



### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	:	SMK Muh. 1 Bambanglipuro
Jurusan	:	Semua Bidang Keahlian
Mata Pelajaran	:	Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas / Semester	:	X / 1
Alokasi Waktu	:	1 x 45 menit (1 x Pertemuan)

#### **A. Kompetensi Inti**

- KI – 3

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu 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

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Komunikasi Digital* (Simdig). Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

#### **B. Kompetensi Dasar**

- 4.5 Membuat slide untuk presentasi

#### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.
- 4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini peserta didik diharapkan dapat :

- Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.
- Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi

#### **E. Materi Pembelajaran**

## Teknik merancang slide

Presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan suatu topik, pendapat ataupun informasi kepada orang lain. Sebuah presentasi terdapat beberapa unsur pokok, yaitu:

1. pihak yang melakukan presentasi, yang disebut *presenter*;
2. peserta presentasi/pemirsa, yang disebut *audience*; dan
3. media atau perangkat presentasi.

Pada materi ini akan dibahas unsur dalam membuat presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint 2013.

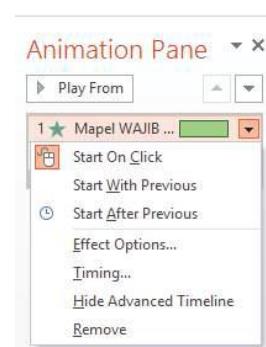
### 1. Animasi

Pada *PowerPoint*, dapat ditambahkan animasi (*animation*) pada teks atau objek yang berada di *placeholder* yang dipilih. Menambahkan animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian *audien* ke teks atau objek tertentu sehingga konten presentasi lebih mudah dimengerti.

Untuk menambahkan efek animasi, lakukan langkah-langkah berikut ini.

- a) Tentukan teks atau objek pada *placeholder* yang ingin ditambahkan animasi.
- b) Klik tab **Animations**.
- c) Pilih jenis animasi yang diinginkan, misalnya dipilih model “Bounce”. Untuk dapat menambahkan pilihan efek pada model yang digunakan, manfaatkan **Effect Options**, misalnya dipilih “By Paragraph”.

Apabila ingin mengatur pemilihan waktu untuk menampilkan animasi, gunakanlah **Animation Pane**. *Animation Pane* adalah satu panel yang berisi daftar objek yang dapat dianimasikan untuk ditampilkan pada slide, misalnya: *Start On Click*. Untuk menampilkan *Animation Pane*, perlu diklik *Animation Pane* dikelompok *Advanced Animation*. Untuk melihat animasi yang telah ditambahkan, klik tombol **Play From** di sebelah kiri kelompok *Transition to This Slide*. Tombol tersebut akan



Gambar 60. *Animation Pane* untuk mengatur timing

### 2. Desain Tema dan Latar Belakang

*PowerPoint* dilengkapi dengan kemampuan mendesain *slide*, sehingga menjadi lebih menarik ketika pemaparan presentasi. Untuk membuat tampilan seperti di atas, dibutuhkan fitur tema yang berada di tab **Design**



Gambar 61. tab Design

### 3. Transisi

Transisi (*Transitions*) merupakan efek khusus yang terjadi ketika perpindahan dari satu *slide* ke *slide* yang lain ketika presentasi ditayangkan. Sebagai contoh digunakan efek menghapus (*wipe*), efek memudar (*fade*), atau efek kedip (*flash*).

Untuk menambahkan efek transisi, dapat melakukan langkah-langkah berikut ini.

- a) Tentukan *slide* yang ingin ditambahkan transisi.
- b) Klik **tab Transitions**.
- c) Pilih jenis transisi yang diinginkan, misalnya dipilih model “*Gallery*”.  
**Effect Option** dapat menambahkan efek pada model yang digunakan, misalnya dipilih “*From Right*”.

Langkah tersebut digunakan untuk mengatur transisi pada masing-masing *slide*. Jika ingin mengatur satu jenis transisi untuk semua slide, klik fitur **Appy to All** pada kelompok *Timing* di sebelah kanan kelompok *Transition to This Slide*. Tersedia juga fitur **Sound** untuk menambahkan suara pada tiap *slide*. Langkah terakhir yang perlu dilakukan adalah memeriksa *slide* yang telah diberi transisi, dengan cara klik **Preview** di sebelah kiri kelompok *Transition to This Slide*.

#### 4. Menayangkan Presentasi

Presentasi yang selesai disunting sebaiknya diuji coba dengan cara menayangkan *slide* per *slide*. Pemanfaatan berbagai jenis *editing* dapat dilakukan pada saat *slide* tersebut ditayangkan, misalnya *slide* desain, transisi, atau animasi. Menayangkan *slide* dapat dilakukan dengan *shortcut F5*.

a. Menayangkan dari awal *slide*, *shortcut F5*

1) Klik tab **Slide Show**.

2) Klik **From Beginning**.

b. Menayangkan dari slide yang dibuka

Klik **From Current Slide** yang berada di samping *From beginning*, atau dengan cara klik fitur **Slide**

**Show** yang berada di bagian bawah presentasi, untuk menayangkan *slide* mulai dari *slide* yang sedang dibuka.



Gambar 62. logo slide show pada bagian bawah presentasi

#### F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

4. Pendekatan : *Scientific*
5. Strategi Pembelajaran : *Discovery Learning*
6. Metode : Ceramah, Penugasan dan diskusi.

## G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan ke - 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa.</li> <li>- Mengucapkan salam.</li> <li>- Melakukan presensi.</li> <li>- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yaitu membuat slide presentasi dengan materi “usaha yang dirintis” menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li> <li>- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini. Memahami fitur perangkat lunak presentasi serta dapat membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata. Ketika merintis usaha dan menjelaskan kepada pemegang modal.</li> <li>- Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu Microsoft Excel</li> </ul>	25 menit
Kegiatan Inti	<p><b>TUGAS</b></p> <p>Membuat “presentasi usaha” dengan ketentuan</p> <p>Slide 1 : Nama usaha, alamat</p> <p>Slide 2 : Keunggulan</p> <p>Slide 3 : Moto (tagline) usaha</p> <p>Minimal 3 slide, dengan animasi dan transisi.</p> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b></p> <p>Menanya mengenai kesulitan-kesulitan apa saja yang dihadapi kemudian di jelaskan solusinya lalu meminta untuk mengajarkan kepada teman yang belum bisa.</p> <p><b>ngamati (Stimulasi)</b></p> <p>Mengamati untuk mengidentifikasi fungsi, jenis, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi yaitu membuat “presentasi usaha” yang dijadikan tugas kali ini.</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b></p> <p>Mengumpulkan data teknik membuat slide, penyusunan objek, penambahan transisi, dan fitur animasi pada slide.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang fungsi fitur perangkat lunak presentasi dari pembuatan tugas sesuai perintah</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b></p> <p>Mengkomunikasikan cara penggunaan perangkat lunak presentasi dalam kehidupan nyata. Seperti tugas diatas yaitu untuk menyampaikan informasi dengan media digital.</p>	45 menit
Kegiatan Penutup	<p><b>Ringkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan</li> </ul>	22 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pesan untuk belajar materi selanjutnya.</p> <p>- Berdoa. bersalaman</p>	

#### **H. Penilaian Pembelajaran**

1. Teknik Penilaian **Keterampilan**
2. Instrumen Penilaian (**Terlampir**)

#### **I. Alat/Sumber/Media Pembelajaran**

- Alat : LCD, komputer.
- Sumber : Cahya Kusuma Ratih, dkk, (2017). *BahanAjar SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL untuk SMK/MAK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Media Pembelajaran : Presentasi.

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran

Bantul, November 2017  
Mahasiswa PLT

**Jarwo Prasetya, S.Pd**  
NBM. 928514

**Anasikhatussalafi**  
NIM. 14520244011

Catatan Guru

.....

.....

.....

.....

**LAMPIRAN****FORMAT PENILAIAN SIKAP**

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital  
Alokasi Waktu : 45 menit  
Kelas/Semester : X TKR/ TSM/ MM

**Lembar Pengamatan**

NO.	ASPEK PENILAIAN	UNSUR ASPEK	BOBOT	KRITERIA				SKOR
				SB	B	C	K	
1	Kehadiran	- Selalu hadir dalam kelas sesuai dengan jumlah pertemuan dan jam efektif serta tepat waktu.	20					
2	Partisipasi dalam kelas	- Fokus mengikuti proses belajar mengajar - Keaktifan bertanya dan mengemukakan pendapat	10 20					
3	Penyelesaian tugas	- Menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan - Ketepatan waktu mengumpulkan tugas	10 10					
4	Disiplin	- Mentaati peraturan yang berlaku - Mengikuti instruksi guru	15 15					
<b>TOTAL SKOR</b>								

**Keterangan**

SB (sangat baik) = 4 point  
B (baik) = 3 point  
C (cukup) = 2 point  
K (kurang) = 1 point

$$\text{Total Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{400} \times 100$$

## PERUBAHAN SKOR MENJADI NILAI

Nama Siswa :  
Semester/Kelas :  
Program Keahlian :  
Kompetensi :

No.	Kompetensi Dasar	Aspek yang dinilai	Bobot	$\Sigma$ nilai total	Bobot x $\Sigma$ nilai total
1		Kognitif	30%		
		Afektif	30%		
		Psikomotorik	40%		
<b>NILAI AKHIR</b>					

Keterangan :

N Akhir  $\geq$  75 = Kompeten

N Akhir  $<$  75 = Belum Kompeten



**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**MATA PELAJARAN : KOMPOSISI FOTO**  
**MATERI : TYPE SHOT**  
**KELAS : XI MM**  
**PENYUSUN : ANASIKHATUSSALAFI**

**MUHAMMADIYYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Alamat : Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telp/fax : (0274) 6460410. [E-mail.info@smkmbali.sch.co.id](mailto:E-mail.info@smkmbali.sch.co.id) web: [www.smkmbali.sch.id](http://www.smkmbali.sch.id)

---



**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN  
MENENGAH SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

KOMPETENSI KEAHLIAN	TEKNIK KENDARAAN RINGAN	Terakreditasi A
	TEKNIK SEPEDA MOTOR	Terakreditasi B
	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	Terakreditasi A
	MULTIMEDIA	Terakreditasi A
	TEKNIK PENOLAHAN HASIL	Terakreditasi A
	PERTANIAN	Terakreditasi A

Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I. Yogyakarta 55764  
Telp. 0274-6460410 | e-mail : [info@smkmbali.sch.id](mailto:info@smkmbali.sch.id) | <http://www.smkmbali.sch.id>



### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	:	SMK Muh. 1 Bambanglipuro
Jurusan	:	Multimedia (MM)
Mata Pelajaran	:	Komposisi Foto
Kelas / Semester	:	XI MM / 1
Alokasi Waktu	:	5 x 45 menit (2 x Pertemuan)

#### **A. Kompetensi Inti**

- KI – 1  
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI – 2  
Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI – 3  
Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu 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, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

#### **B. Kompetensi Dasar**

3.6 Memahami ukuran bidang pandang pengambilan gambar.

4.6 Menyajikan gambar dengan variasi bidang pandang

#### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

3.6.1 Memahami berbagai macam ukuran bidang pandang pengambilan gambar

3.6.2 Memahami fungsi dari setiap ukuran bidang pandang pengambilan gambar

3.6.3 Mengidentifikasi ukuran bidang pandang pengambilan gambar dari hasil pemotretan

4.6.1 Melakukan pemotretan dengan variasi ukuran bidang pandang pengambilan gambar

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini peserta didik diharapkan dapat :

- Memahami berbagai macam ukuran bidang pandang pengambilan gambar
- Memahami fungsi dari setiap ukuran bidang pandang pengambilan gambar
- Mengidentifikasi ukuran bidang pandang pengambilan gambar dari hasil pemotretan
- Melakukan pemotretan dengan variasi ukuran bidang pandang pengambilan gambar

#### **E. Materi Pembelajaran**

Dalam merekam gambar perlu penentuan sudut pandang/Type shot/framing agar objek yang disajikan hasilnya lebih baih dan indah. Bidang pandangan/Type shot/framing adalah suatu langkah pengambilan gambar yang harus menentukan luas bidang pandangan untuk suatu objek utama dan objek lainnya dalam hubungannya dengan latar belakang. Macam-macam Type shot/framing yaitu :

##### 1. Extreme Close-up (ECU)

Shot yang menampilkan bagian tertentu objek dengan sangat detil memenuhi layar. Fungsinya untuk kedetailan suatu objek.



**Gambar 63. Extreme Close-up**

##### 2. Close-up (CU)

Shot teramat dekat. Objek menjadi titik perhatian utama dalam shot ini dan latar belakang terlihat kurang dominan. Manusia biasanya ditampilkan pada bagian bahu hingga atas kepala. Fungsi untuk memberi gambaran jelas terhadap objek.



**Gambar 64. Close-up**

##### 3. Medium Close up (MCU)

Shot sangat dekat, objek diperlihatkan dari bagian dada hingga atas kepala. MCU ini paling sering digunakan dalam dunia perfilman. Fungsinya untuk mempertegas profil seseorang sehingga penonton jelas.



**Gambar 65. Medium Close up**

#### 4. Knee Shot (KS)

Pengambilan gambar sebatas kepala hingga lutut. Fungsinya hampir sama dengan Medium Shot



**Gambar 66. Knee Shot**

#### 5. Head shot / Big Close-up (BCU)

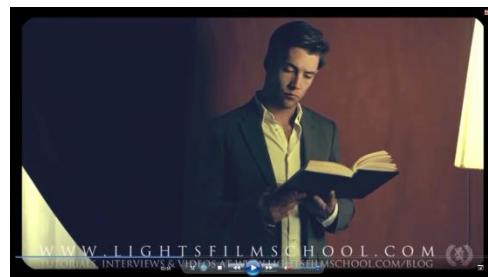
Pengambilan gambar hanya sebatas kepala hingga dagu objek. Fungsi untuk menonjolkan ekspresi yang dikeluarkan oleh objek.



**Gambar 67. Head Shot**

#### 2. Medium shot (MS)

Lebih dekat daripada ELS dan LS. Manusia biasanya ditampakkan dari atas pinggang sampai atas kepala dalam shot ini. Latar belakang dan objek utama pun juga nampak sebanding. Fungsinya memperlihatkan sosok objek secara jelas dari pinggang ke atas



**Gambar 68. Medium Shot**

### 3. Long shot (LS)

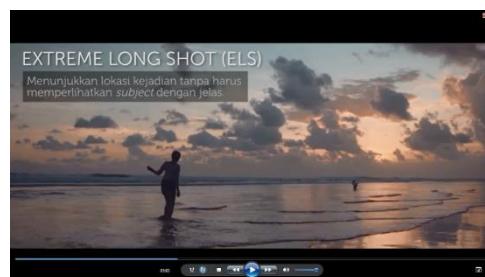
Shot yang juga sangat jauh, bidang yang diambil lebih dekat daripada ELS, namun tetap objek utama masih terlihat terlalu kecil dibandingkan latar keseluruhan. Fungsinya menunjukkan objek dengan latar belakangnya.



Gambar 69. Long Shot

### C. Extreme long Shot (ELS)

Shot dari jarak sangat jauh dan menyajikan bidang yang sangat luas, kamera mengambil objek secara menyeluruh. Objek utama terlihat sangat kecil dan latar belakang terlihat sangat dominan. Fungsinya menunjukkan bahwa objek tersebut bagian dari lingkungannya. Menekankan pada aspek lingkungan objek



Gambar 70. Extreme long Shot

## F. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific*  
Strategi Pembelajaran : *Discovery Learning*  
Metode : Ceramah, Penugasan dan diskusi.

## G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan ke - 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Berdoa.</li><li>- Mengucapkan salam.</li><li>- Melakukan presensi.</li><li>- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yaitu, memahami ukuran bidang pandang pengambilan gambar serta dapat menyajikan gambar dengan variasi bidang pandang.</li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li><li>- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari</li></ul>	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>materi ini yaitu, memahami berbagai macam variasi bidang pandang gambar serta tujuannya.</p> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata, yaitu tujuan dan manfaat <i>zooming</i> (mendekatkan/ memperbesar) pada gambar.</li> <li>- Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu mengenai pengoprasian kamera dan DOF yaitu lebar sempitnya ruang frame jika pengambilannya mengejar ruang tajam.</li> </ul>	
Kegiatan Inti	<p><b>teri</b> mberikan materi tentang variasi sudut pandang secara berurutan mulai dari Extreme close up, Close up, Medium Close up, knee shot, Head shot, Medium shot, Long shot hingga Extreme long shot.</p> <p><b>ngamati (Stimulasi)</b> Mengamati foto-foto yang ada di internet agar dapat mengetahui perbedaan sudut pandang yang ada pada setiap gambar dan fungsinya</p> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b> Mendiskusikan efek ukuran bidang pandang terhadap foto yang ditampilkan.</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b> Memberikan tugas proyek mengumpulkan file gambar sesuai kolom tipe shot-nya (terlampir). Melakukan pemotretan dengan variasi ukuran bidang pandang.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b> Menganalisis foto hasil pemotretan dengan variasi ukuran bidang pandang.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tertulis pada kolom portofolio sesuai dengan bidang gambar pada foto yang diambil</li> <li>• Mempresentasikan foto-foto</li> </ul>	160 menit
Kegiatan Penutup	<p><b>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya.</li> <li>- Berdoa.</li> </ul>	20 menit

## Pertemuan ke - 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa.</li> <li>2. Mengucapkan salam.</li> <li>3. Melakukan presensi.</li> <li>4. Guru mengingatkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yaitu, memahami ukuran bidang pandang pengambilan gambar serta dapat menyajikan gambar dengan variasi</li> </ol>	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>bidang pandang.</p> <p><b>Motivasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru mengingatkan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li> <li>6. Guru mengingatkan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu, memahami berbagai macam variasi bidang gambar serta tujuannya.</li> </ol> <p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata yaitu scene-scene pada film yang mereka familiar</li> <li>8. Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu mengenai pengoprasian kamera, DOF, dan variasi bidang pandang yang sudah dijelaskan dipertemuan pertama.</li> </ol>	
Kegiatan Inti	<p><b>Menilai</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menilai secara teori dengan soal pilihan ganda dan esai (format terlampir)</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b></p> <p>Melanjutkan tugas proyek mengumpulkan file gambar sesuai kolom tipe shot-nya (terlampir).</p> <p><b>ngamati (Stimulasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati cara melakukan pemotretan dengan sudut pengambilan gambar tertentu</li> <li>Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan sudut pengambilan gambar tertentu dengan membahasnya didepan kelas setelah pemotretan</li> </ul> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b></p> <p>Mendiskusikan tipe bidang gambar yang siswa ambil saat praktik.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b></p> <p>Menganalisis hasil pemotretan dengan variasi bidang gambar. Dari segi komposisi, kelebihan, hingga kekurangan.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b></p> <p>Membuat laporan tertulis pada kolom portofolio sesuai dengan bidang gambar pada foto yang diambil</p>	160 menit
Kegiatan Penutup	<p><b>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya yaitu angle kamera.</li> <li>3. Berdoa. bersalaman</li> </ol>	20 menit

## H. Penilaian Pembelajaran

Teknik Penilaian

Instrumen Penilaian

- Pertemuan kedua (**Terlampir**)

Pembelajaran

## I. Alat/Media Pembelajaran

Alat : LCD, komputer.

Sumber : Lembar kerja, Kamera digital FOTOGRAFI/SUDUT  
PANDANG PENGAMBILAN GAMBAR ~ multimedia.htm  
KOMPOSISI DASAR DAN SUDUT PENGAMBILAN  
GAMBAR ( CAMERA ANGLE ) \_ Fotografiyuda.htm Anggun  
Adi : Shot Types, Camera Angles & Rules of Framing [Tutorial  
Videografi #3]

Media Pembelajaran : Presentasi.

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran

Bantul, Oktober 2017  
Mahasiswa PLT

**Jarwo Prasetya, S.Pd**  
NBM. 928514

**Anasikhatussalafi**  
NIM. 14520244011

Catatan Guru

.....

.....

.....

.....

....

## LAMPIRAN

### FORMAT PENILAIAN PERTEMUAN KE-DUA

Mata Pelajaran : Komposisi Foto  
Alokasi Waktu : 20 menit  
Kelas/Semester : XI MM

#### Tes Formatif (pertemuan ke-2)

Dalam test ini peserta didik wajib membaca dengan cermat dan teliti setiap butir soal dibawah ini. Kemudian berdasarkan uraian materi diatas tulislah jawaban pada lembar jawaban test formatif yang telah disediakan.

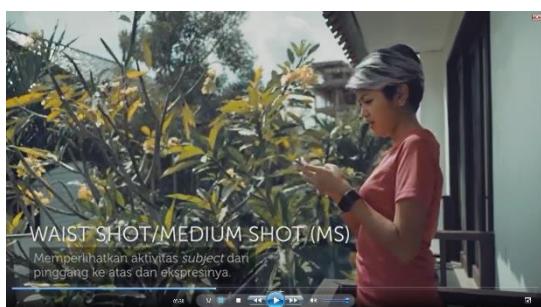
- i. Jenis shot foto yang hanya menampilkan sebagian obyek, misalnya mata, hidung, dll  
disebut .... (*Extreme close up*) (**Skor 1**)
- ii. Jenis shot foto yang menampilkan objek dari batas kepala sampai dada disebut... (*Medium close up*) (**Skor 1**)
- iii. Medium close up, big close up, Extreme close up merupakan jenis dari... (*Shot*) (**Skor 1**)
- iv. Tentukan type shot pada gambar berikut (*Extreme long shot* – menyatakan lokasi) (**Skor 1**)



- v. Tentukan type shot pada gambar berikut (*long shot* – subject dengan lingkungan) (**Skor 1**)



- vi. Tentukan type shot pada gambar berikut (*medium shot* – batasnya pinggang subject) (**Skor 1**)



- vii. Tentukan type shot pada gambar berikut (*Extreme close up* – detail mata) (**Skor 1**)



- viii. Tentukan type shot pada gambar berikut (**Full shot** – full object) (**Skor 1**)



- ix. Tentukan type shot pada gambar berikut (**Close up** – batasnya adalah pundak) (**Skor 1**)



- x. Tentukan type shot pada gambar berikut (**long shot** – batasnya adalah pundak) (**Skor 1**)



- xi. Untuk apa anda belajar type shot. Beri alasan kenapa type shot itu penting? (**sebatas mengetahui dari sudut pandang siswa**)

- xii. Tuliskan **batas-batas** shot type berikut: (**SKOR 5**)

- Full shot*
- Medium shot*
- Long shot*
- Close up*
- Extreme long shot*

Contoh :

- Big close up* : **wajah tanpa head room** (untuk meng-highlight ekspresi)

**jawaban**

Full : kaki -  
kepala  
Medium : pinggang  
- kepala  
Medium close : dada -  
kepala  
Close up : pundak -  
kepala  
Big close : wajah  
(head room)  
Extreme close up : hidung -  
alis  
Long shot : interaksi  
lingkungan  
Extreme long : lokasi

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Pilgan} + (\text{Skor Essay} \times 2)}{20} \times 100$$

Keterangan :  
N Akhir  $\geq 70$  = Kompeten  
N Akhir  $< 70$  = Belum Kompeten

**TABEL PORTOFOLIO**

<b>Absen</b>	<b>NAMA</b>	<b>Type shot + non human</b>	<b>Type shot + free</b>	<b>Type shot + foreground</b>	<b>Type shot + foreground + non human</b>
21	MAIDA RIZKI				
22	MARIO BIMO			pindah	
23	MUHAMMAD GANI				
24	NASTITI WAHYU				
25	NOVIA ANGGRAINI				
26	NUSA NURYUNANTO				
27	OKTA PANGESTU				
28	RAHMA YULIANI				
29	RINDANG TRUSILANINGSIH				
30	RIRIN INDAH PUSPITASARI				
31	RISKA ANDRIANI				
32	RIWI KHARISTA				
33	RIZKI RAHMAWATI				
34	ROSITA AMALINA RAHMADHAN				
35	SISKA DWI CAHYANI			pindah	
36	SITI FATHONAH				
37	SITI SHOLIKHAH				
38	UMI NUR AZIZAH				
39	YEAN RIZKY DARMAWAN				
40	MUHAMMAD YULI RAHARJA				
41	SIGIT ARI NUGROHO				

Siswa bebas memilih type shot yang akan diambil, tujuan dari proyek ini adalah memberi pengalaman siswa dalam pemilihan tipe pengambilan gambar yang dipadukan dengan materi DOF.



**PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**MATA PELAJARAN : KOMPOSISI FOTO**  
**MATERI : ANGLE CAMERA**  
**KELAS : XI MM**  
**PENYUSUN : YUDA PRASETYA ANGGARA**

**MUHAMMADIYYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Alamat : Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telp/fax : (0274) 6460410. [E-mail.info@smkmbali.sch.co.id](mailto:E-mail.info@smkmbali.sch.co.id) web: [www.smkmbali.sch.id](http://www.smkmbali.sch.id)

---



**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN  
MENENGAH SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

KOMPETENSI KEAHLIAN	TEKNIK KENDARAAN RINGAN	Terakreditasi A
	TEKNIK SEPEDA MOTOR	Terakreditasi B
	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	Terakreditasi A
	MULTIMEDIA	Terakreditasi A
	TEKNIK PENOLAHAN HASIL	Terakreditasi A
	PERTANIAN	Terakreditasi A

Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I. Yogyakarta 55764  
Telp. 0274-6460410 | e-mail : [info@smkmbali.sch.id](mailto:info@smkmbali.sch.id) | <http://www.smkmbali.sch.id>



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah	:	SMK Muh. 1 Bambanglipuro
Jurusan	:	Multimedia
Mata Pelajaran	:	Komposisi Foto
Kelas / Semester	:	XI MM / 1
Alokasi Waktu	:	5 x 45 menit (2 x Pertemuan)

**J. Kompetensi Inti**

- KI – 3

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahu 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, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

**K. Kompetensi Dasar**

- 3.8 Memahami sudut pengambilan gambar
- 4.8 Menyajikan gambar dengan variasi sudut pengambilan

**L. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.8.1 Memahami berbagai macam sudut pengambilan gambar
- 3.8.2 Memahami fungsi dari setiap sudut pengambilan gambar
- 3.8.3 Mengidentifikasi sudut pengambilan gambar dari hasil pemotretan
- 4.8.1 Melakukan pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar

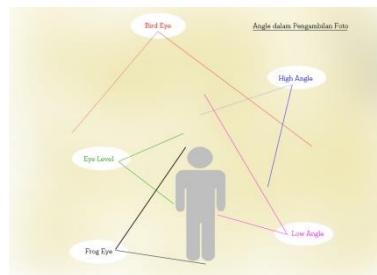
**M. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan belajar ini peserta didik diharapkan dapat :

- Memahami berbagai macam sudut pengambilan gambar
- Memahami fungsi dari setiap sudut pengambilan gambar
- Mengidentifikasi sudut pengambilan gambar dari hasil pemotretan
- Melakukan pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar

## N. Materi Pembelajaran

Istilah “angle” sudah tak asing lagi bagi kalangan pemula. Hanya saja mereka tidak mengetahui posisi yang benar dari masing-masing sudut pengambilan gambar yang diberlakukan pada fotografi.



Gambar 71. 5 macam Angle

Berikut macam-macam sudut pengambilan gambar (angle) yang berlaku secara umum dalam fotografi :

### 10. Bird eye

Teknik *Bird Eye View* adalah teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan posisi kamera berada lebih tinggi daripada *objek* yang diambil. Hasilnya akan menunjukkan adanya lingkungan yang luas, dan benda – benda lain tampak kecil dan berserakan. Pengambilan gambar semacam ini tidak ada ukuran ketinggian tertentu, melainkan atas kebutuhan dan sense yang bisanya menggunakan *helicopter* maupun dari gedung – gedung tinggi.



Gambar 72. hasil foto bird eye

### 11. High angle

*High Angle* adalah sudut pengambilan gambar tepat diatas objek, sehingga tampak terekspose dari bagian atas. Posisi kamera lebih tinggi di atas mata *objek* yang akan diambil, sehingga kamera harus di *Tilt Down* (menunduk) untuk mengambil objeknya. Teknik pengambilan gambar seperti ini memberi kesan pendek, kecil, rendah , hina, perasaan kesepian, kurang gairah, dan bawahan. *Teknik High Angle* ini hampir sama dengan *Bird Eye View* . Tetapi, secara sederhana, perbedaan dari kedua teknik ini (*top angle*) terletak pada *Point Of View* atau sudut pandang kamera. *High Angle* lebih sederhana hasilnya dibandingkan *Bird Eye View*, meskipun teknis *Bird Eye View* tampak lebih dramatis dan berkesan dinamis, seperti penglihatan burung

dari atas.



Gambar 73.hasil foto high angle

#### 12. Eye level

*Normal Angle* adalah sudut pengambilan gambar yang menunjukkan posisi kamera sejajar dengan ketinggian mata *objek* yang diambil. Hasilnya memperlihatkan pandangan mata seseorang. Teknik ini tidak memiliki kesan dramatis, melainkan kesan wajar. Biasanya, teknik itu banyak digunakan ketika wawancara atau *Profil Shot*. Teknik tersebut dipahami sebagai standar pengambilan gambar dalam ketinggian *relative* sedang, kurang lebih sejajar dengan tinggi kameraman. Maka, gambar yang dihasilkan datar dan cenderung monoton bila dieksekusi tanpa variasi lain.



Gambar 74.hasil foto eye level

#### 13. Low Angle

Low angle dipakai ketika fotografer mengambil gambar dari sudut rendah. Letak kamera berada dibawah objek (*point of interest*). Efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah kesan **besar atau raksasa**. Sudut pengambilan gambar ini sering digunakan untuk memotret arsitektur sebuah bangunan agar terkesan kokoh, megah dan menjulang. Namun, tidak menutup kemungkinan dapat pula digunakan untuk pemotretan model agar terkesan elegan dan anggun.



Gambar 75.hasil foto low angle

#### 14. Frog eye

Teknik low angle dan teknik *frog eye* memiliki sedikit perbedaan. Pada teknik low angle, kamera diletakkan dibawah object yang difoto. Jika objeknya diatas maka dengan berdiri juga bisa menjadi low angle. Sedang *frog eye*, biasanya kamera diletakkan dekat sekali dengan **ground**.



Gambar 76.hasil foto frog eye

## O. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- |                          |                                   |
|--------------------------|-----------------------------------|
| 7. Pendekatan            | : <i>Scientific</i>               |
| 8. Strategi Pembelajaran | : <i>Discovery Learning</i>       |
| 9. Metode                | : Ceramah, Penugasan dan diskusi. |

## P. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke - 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa.</li> <li>- Mengucapkan salam.</li> <li>- Melakukan presensi.</li> <li>- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Memahami berbagai macam sudut pengambilan gambar fungsi dari setiap sudut pengambilan gambar, mengidentifikasi, serta melakukan pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar</li> </ul> <p><b>Motivasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li> <li>- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu, memahami berbagai macam sudut pengambilan gambar serta tujuan.</li> </ul> <p><b>Apersepsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata yaitu pergerakan kepala manusia dari menunduk hingga mendongak keatas.</li> <li>- Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu mengenai <i>type shot</i> dan bidang pandang. Kaitannya adalah sama-sama referensi dalam fotografi digunakan untuk memperkaya fotografer dalam membuat komposisi fotografi</li> </ul>	menit
Kegiatan Inti	<p><b>teri</b></p> <p>mberikan materi tentang 5 variasi angle secara berurutan mulai dari Bird eye, high angle, eye level, low angle, forg eye. menggunakan powerpoint di depan kelas.</p>	menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><b>ngamati (Stimulasi)</b> Mengamati foto-foto yang ada di internet agar dapat mengetahui perbedaan angle yang ada pada setiap gambar dan fungsinya</p> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b> Mendiskusikan efek variasi sudut pandang terhadap foto yang ditampilkan</p> <p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b> Memberikan tugas proyek mengumpulkan file gambar sesuai kolom tipe angle-nya (terlampir). Melakukan pemotretan dengan variasi sudut bidang pandang.</p> <p><b>Mengasosiasi (Verification)</b> Menganalisis hasil pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b> Membuat laporan tertulis pada kolom portofolio sesuai dengan sudut pengambilan gambar pada foto yang diambil</p>	
Kegiatan Penutup	<p><b>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk mempelajari materi tersebut lebih lanjut, mengingatkan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan di pertemuan selanjutnya</li> <li>- Berdoa, bersalaman</li> </ul>	23 menit

## Pertemuan ke - 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berdoa.</li> <li>2. Mengucapkan salam.</li> <li>3. Melakukan presensi.</li> <li>4. Guru mengingatkan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Memahami berbagai macam sudut pengambilan gambar fungsi dari setiap sudut pengambilan gambar, mengidentifikasi, serta melakukan pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar</li> </ol> <p><b>Motivasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru mengingatkan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.</li> <li>6. Guru mengingatkan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu, memahami berbagai macam sudut pengambilan gambar serta tujuan.</li> </ol> <p><b>Apersepsi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata yaitu pergerakan mata dari turun hingga mendeklik keatas.</li> <li>8. Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu mengenai manfaat angle camera dari segi</li> </ol>	menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	komposisi fotografi.	
Kegiatan Inti	<p><b>Mengeksplorasi (Data Collection)</b> Melanjutkan tugas proyek mengumpulkan file gambar sesuai kolom tipe angle-nya (terlampir).</p> <p><b>ngamati (Stimulasi)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati cara melakukan pemotretan dengan sudut pengambilan gambar tertentu</li> <li>• Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan sudut pengambilan gambar tertentu dengan membahasnya didepan kelas setelah pemotretan</li> </ul> <p><b>Menanya (Problem Statement)</b> Mendiskusikan tipe sudut pandang gambar yang siswa ambil saat praktik.</p> <p><b>Mengasosikan (Verification)</b> Menganalisis hasil pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar. Dari segi komposisi, kelebihan, hingga kekurangan.</p> <p><b>Mengkomunikasikan (Generalization)</b> Membuat laporan tertulis pada kolom portofolio sesuai dengan sudut pengambilan gambar pada foto yang diambil</p>	menit
Kegiatan Penutup	<p><b>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>5. Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya.yaitu teknik fotografi zooming dan panning</li> <li>6. Berdoa, bersalaman</li> </ol>	20 menit

#### **Q. Penilaian Pembelajaran**

4. Teknik Penilaian non-ujian
5. Instrumen Penilaian (**Terlampir**)

#### **R. Alat/Sumber/Media Pembelajaran**

4. Alat : LCD, komputer.
5. Sumber : Lembar kerja, Kamera digital
6. Media Pembelajaran : Presentasi.

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran

Bantul, Oktober 2017  
Mahasiswa PLT

**Jarwo Prasetya, S.Pd**  
NBM. 928514

**Yuda Prasetya Anggara**  
NIM. 14520241030

## Catatan Guru

**LAMPIRAN****FORMAT PENILAIAN SIKAP**

Mata Pelajaran : Komposisi Foto  
 Alokasi Waktu : 45 menit  
 Kelas/Semester : XI MM

**Lembar Pengamatan**

NO.	ASPEK PENILAIAN	UNSUR ASPEK	BOBOT	KRITERIA				SKOR
				SB	B	C	K	
1	Kehadiran	- Selalu hadir dalam kelas sesuai dengan jumlah pertemuan dan jam efektif serta tepat waktu.	20					
2	Partisipasi dalam kelas	- Fokus mengikuti proses belajar mengajar - Keaktifan bertanya dan mengemukakan pendapat	10 20					
3	Penyelesaian tugas	- Menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan - Ketepatan waktu mengumpulkan tugas	10 10					
4	Disiplin	- Mentaati peraturan yang berlaku - Mengikuti instruksi guru	15 15					
<b>TOTAL SKOR</b>								

**Keterangan**

SB (sangat baik) = 4 point  
 B (baik) = 3 point  
 C (cukup) = 2 point  
 K (kurang) = 1 point

$$\text{Total Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{400} \times 100$$

**PERUBAHAN SKOR MENJADI NILAI**

Nama Siswa :  
 Semester/Kelas :  
 Program Keahlian :  
 Kompetensi :

No.	Kompetensi Dasar	Aspek yang dinilai	Bobot	$\Sigma$ nilai total	$\Sigma$ Bobot x $\Sigma$ nilai total

1		Kognitif	30%		
		Afektif	30%		
		Psikomotorik	40%		
<b>NILAI AKHIR</b>					

Keterangan :

N Akhir  $\geq 75$  = Kompeten

N Akhir  $< 75$  = Belum Kompeten

## Lampiran

**TABEL PORTOFOLIO**

Absen	NAMA	Frog eye	Low angle	Normal angle	High angle	Bird eye/top angle
1	ADELIA SAVINA					
2	ALFIN ANUGRAH					
3	ALI MAHFUD					
4	ALIFA WINASTUTI					
5	ARDI NUR RAHMAT					
6	ARI FEBRIYANTO					
7	ARI WICAKSONO					
8	BAGAS PRADITYA					
9	BAGAS PRADUTA					
10	BAYU IRMAWAN					
11	DEDIK PRIMAWAN					
12	DESI EKA PRATIWI					
13	DIMAS WIGATI					
14	DWI NINING RIYANTI					
15	FARHAN HIDAYAT					
16	FITRI ASTUTI					
17	HARRY AGUS HERTANTO					
18	ICHA DHEVY AVILIA					
19	INTAN LESTARI					
20	KHOLIS NUR ROHMAN					
21	MAIDA RIZKI					
22	MARIO BIMO					
23	MUHAMMAD GANI					
24	NASTITI WAHYU					
25	NOVIA ANGGRAINI					
26	NUSA NURYUNANTO					
27	OKTA PANGESTU					
28	RAHMA YULIANI					
29	RINDANG TRUSILANINGSIH					
30	RIRIN INDAH PUSPITASARI					
31	RISKA ANDRIANI					
32	RIWI KHARISTA					
33	RIZKI RAHMAWATI					
34	ROSITA AMALINA RAHMADHAN					
35	SISKA DWI CAHYANI					
36	SITI FATHONAH					
37	SITI SHOLIKHAH					
38	UMI NUR AZIZAH					
39	YEAN RIZKY DARMAWAN					
40	MUHAMMAD YULI RAHARJA					
41	SIGIT ARI NUGROHO					

Siswa diminta untuk mengisi tabel tersebut dengan nama file gambar yang mereka ambil, tujuan dari proyek ini adalah memberi pengalaman siswa dalam pengambilan gambar berdasarkan tipe sudut pengambilan gambarnya.

Type Angle	Nama file	nama kamera	Keterangan : Objek typeshot Foreground
<b>Bird eye/top angle</b>			
<b>High angle</b>			
<b>Normal angle</b>			
<b>Low angle</b>			
<b>Frog eye</b>			

Nama : \_\_\_\_\_ No Absen : \_\_\_\_\_

Type Angle	Nama file	nama kamera	Keterangan : Objek typeshot Foreground
<b>Bird eye/top angle</b>			
<b>High angle</b>			

<b>Normal angle</b>			
<b>Low angle</b>			
<b>Frog eye</b>			

Nama : \_\_\_\_\_ No Absen : \_\_\_\_\_

# **LAMPIRAN 3**

## **SILABUS**

**SILABUS MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI  
(PAKET KEAHLIAN MULTIMEDIA)**

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro  
Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2D  
Satuan Pendidikan : SMK / MAK  
Kelas / Semester : XI/1  
Alokasi Waktu : 5 x 45 menit  
KKM : 75

**Kompetensi Inti**

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

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.2 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 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 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					
3.1. Memahami animasi stop motion 4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi	<b>Animasi stop motion</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi stop motion</li> <li>• Sejarah animasi stop motion</li> <li>• Jenis animasi stop motion</li> <li>• Cara kerja animasi stop motion</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b>            Mengamati animasi stop motion</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan sejarah animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan jenis animasi stop motion</li> <li>• Mendiskusikan cara kerja animasi stop motion</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian animasi stop motion</li> <li>• Mengeksplorasi sejarah animasi stop motion</li> <li>• Mengeksplorasi jenis animasi stop motion</li> <li>• Mengeksplorasi cara kerja animasi stop motion</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b>            Membuat kesimpulan animasi stop motion</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b>            Menyampaikan hasil tentang animasi stop motion</p>	<p><b>Tugas</b>            Membuat animasi stop motion</p> <p><b>Observasi</b>            Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b>            Essay , pilihan ganda</p>	<b>4JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2. Memahami animasi tradisional 4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi	<b>Animasi tradisional</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi tradisional</li> <li>• Jenis animasi tradisional</li> <li>• Cara kerja animasi tradisional</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati animasi tradisional  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian animasi tradisional</li> <li>• Mendiskusikan jenis animasi tradisional</li> <li>• Mendiskusikan cara kerja animasi tradisional</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengekspolasi pengertian animasi tradisional</li> <li>• Mengekspolasi jenis animasi tradisional</li> <li>• Mengekspolasi cara kerja animasi tradisional</li> </ul> <b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang animasi tradisional	<b>Tugas</b> Membuat animasi tradisional  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda	<b>4JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi tradisional</p>			
3.3. Memahami animasi komputer 4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi	<p><b>masi Komputer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian animasi komputer</li> <li>• Perkembangan animasi komputer</li> <li>• Prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Efek animasi komputer</li> <li>• Bahasa animasi</li> <li>• Teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi komputer</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan perkembangan animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan efek animasi komputer</li> <li>• Mendiskusikan bahasa animasi</li> <li>• Mendiskusikan teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengekspolasi pengertian animasi komputer</li> <li>• Mengekspolasi perkembangan animasi komputer</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi komputer</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	<b>8JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengekspolasi prinsip kerja animasi komputer</li> <li>• Mengekspolasi efek animasi komputer</li> <li>• Mengekspolasi bahasa animasi</li> <li>• Mengekspolasi teknik pembuatan animasi komputer</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang animasi komputer</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi komputer</p>			
3.4. Memahami prinsip-prinsip dasar animasi 4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada produk animasi	<b>prinsip - prinsip dasar animasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian prinsip - prinsip dasar animasi</li> <li>• Fungsi prinsip - prinsip dasar animasi</li> <li>• Jenisprinsip - prinsip animasi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai animasi sederhana.</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian prinsip - prinsip dasar animasi</li> <li>• Mendiskusikan fungsi prinsip - prinsip dasar animasi</li> <li>• Mendiskusikan jenisprinsip - prinsip animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengekspolasi pengertian</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang prinsip - prinsip animasi.</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p>	<b>16JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> <li>prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mengekspolasi fungsi prinsip – prinsip dasar animasi</li> <li>• Mengekspolasi jenisprinsip – prinsip animasi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang prinsip – prinsip dasar animasi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang prinsip – prinsip animasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
3.5. Memahami komponen – komponen storyboard 4.5. Membuat storyboard sesuai perencanaan.	<b>Storyboard</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian storyboard</li> <li>• Komponen – komponen storyboard</li> <li>• Prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Proses pembuatan storyboard</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai storyboard</p> <p><b>Menanya</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian storyboard</li> <li>• Mendiskusikan komponen – komponen storyboard</li> <li>• Mendiskusikan prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan storyboard</li> </ul> </p> <p><b>Mengeksplorasi</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengekspolasi pengertian storyboard</li> <li>• Mengekspolasi komponen – komponen storyboard</li> <li>• Mengekspolasi prinsip penyusunan storyboard</li> <li>• Mengekspolasi proses pembuatan storyboard</li> </ul> </p>	<p><b>Tugas</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard untuk sebuah animasi</li> </ul> </p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> </p> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	<b>8JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang storyboard</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang storyboard</p>			
3.6. Memahami konsep gambar clean up dan sisip 4.6. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar clean up dan sisip	<b>gambar clean up dan sisip</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengertian gambar clean up dan sisip</li><li>• Proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li></ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai gambar clean up dan sisip.</p> <p><b>Menanya</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Mendiskusikan pengertian gambar clean up dan sisip</li><li>• Mendiskusikan proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li></ul></p> <p><b>Mengeksplorasi</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Mengekspolasi pengertian gambar clean up dan sisip</li><li>• Mengekspolasi proses pembuatan gambar clean up dan sisip</li></ul></p> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang gambar clean up dan sisip</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat gambar clean up dan sisip</li></ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>• Bahan Presentasi</li></ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	<b>12JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang gambar clean up dan sisip</p>			
<p>3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi</p> <p>4.7. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar kunci animasi.</p>	<p><b>gambar Kunci Animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian gambar kunci</li> <li>• Pembuatan gambar kunci</li> <li>• Melengkapi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan proses melengkapi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mendiskusikan penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian gambar kunci</li> <li>• Mengeksplorasi pembuatan gambar kunci</li> <li>• Mengeksplorasi proses melengkapi pembuatan</li> </ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dengan menyertakan gambar kunci</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>	<p><b>16JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>gambar kunci</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengekspolasi penggunaan gambar kunci dalam animasi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang gambar kunci pada suatu animasi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pengamatan terhadap gambar kunci pada suatu animasi</p>			
3.8. Memahami teknik animasi frame by frame. 4.8. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik frame by frame	<p><b>teknik animasi frame</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian frame</li> <li>• Proses pembuatan animasi frame</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian frame</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan animasi frame</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian frame</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan animasi frame</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang animasi frame</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi menggunakan fasilitas frame</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b></p>	<b>12JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		animasi frame	Pilihan Ganda, Essay		
3.9. Memahami teknik animasi tweening 4.9. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik tweening	<b>masi Tweening</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengertian tweening</li><li>• Penentuan frame kunci (key frame)</li><li>• Pembuatan animasi tweening</li></ul>	<b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengamati animasi sederhana</li></ul> <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mendiskusikan pengertian tweening</li><li>• Mendiskusikan penentuan frame kunci (key frame)</li><li>• Mendiskusikan pembuatan animasi tweening</li></ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengeksplorasi pengertian tweening</li><li>• Mengeksplorasi penentuan frame kunci (key frame)</li><li>• Mengeksplorasi pembuatan animasi</li></ul>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat animasi menggunakan tweening</li></ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>• Bahan Presentasi</li></ul> <b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay	<b>20JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p> tweening</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang animasi tweening</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang animasi menggunakan tweening</p>			
<p>3.10. Memahami teknik pembuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.10. Membuat obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</p>	<p><b>nbuatan obyek pada aplikasi animasi 2 dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis obyek</li> <li>• Proses pembuatan obyek</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> ngamati animasi sederhana</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan jenis – jenis obyek</li> <li>• Mendiskusikan proses pembuatan obyek pada animasi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi jenis – jenis obyek</li> <li>• Mengeksplorasi proses pembuatan obyek pada animasi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang pembuatan obyek pada animasi 2 dimensi</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi 2 dimensi dengan menyertakan berbagai jenis obyek</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>	<p><b>12JP</b></p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan obyek pada animasi 2 dimensi</p>			
3.11. Memahami penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi 4.11. Membuat produk animasi multiscene	<p><b>Penggunaan Scene</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>Penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi yang menggunakan scene</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>Mendiskusikan penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> <li>Mengeksplorasi penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat animasi dengan memanfaatkan scene</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>	<b>20JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>penggunaan scene pada animasi 2 dimensi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan animasi menggunakan scene 2 dimensi</p>			
3.12. Memahami cara memberikan efek audio pada animasi 2 dimensi 4.12. Membuat produk animasi yang dilengkapi dengan efek audio	<p><b>Pemberian efek audio pada animasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian audio pada animasi 2 dimensi</li> <li>• Pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> ngamati animasi yang dilengkapi efek audio</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan pengertian audio pada animasi 2 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan proses pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi pengertian audio pada animasi 2 dimensi</li> <li>• Mengeksplorasi proses pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang proses pemberian efek audio pada animasi 2 dimensi</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dengan dilengkapi efek audio</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>	<b>12JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan animasi yang dilengkapi efek audio.</p>			
3.13. Memahami berbagai format produk animasi 2 dimensi. 4.13. Menentukan format dan melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.	<p><b>Format produk animasi 2 dimensi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi</li> <li>• Pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati animasi dari beberapa format</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi</li> <li>• Mendiskusikan pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi</li> <li>• Mengeksplorasi pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang pelbagai format produk animasi 2 dimensi</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi dalam pelbagai format</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>	<b>8JP</b>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pembuatan animasi dalam berbagai format			

# **LAMPIRAN 4**

## **CATATAN HARIAN MAHASISWA**

No.	Hari, tanggal	Pukul	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif/ Kuantitatif	Ket / Paraf DPL
28.	Selasa, 24/10/2017	07.00 – 08.30	Persiapan bahan ajar	<u>Hasil Kualitatif</u> : Dihasilkan bahan ajar untuk kelas simulasi digital materi excel. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dikerjakan oleh 1 mahasiswa	
29.		10.15 – 11.35	Mengajar mandiri simulasi digital kelas X TKR B	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diajarkan materi operasi penghitungan pada ms excel kepada kelas X TKR B. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan 25 siswa hadir. 6 alfa dan 2 siswa keluar	
30.		11.35 – 16.00	Mengajar terbimbing teknik animasi 2D kelas XI MM kelompok 2	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diajarkan materi <i>symbols</i> (movie clip) pada <i>adobe flash</i> CS 3 di kelas XI MM kelompok 2. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri 1 mahasiswa ,1 guru pembimbing, 15 siswa hadir, 3 siswa alfa, 1 siswa sakit, dan 2 siswa keluar. Free	

31.	Rabu, 25/10/2017 Kamis, 26/10/2017	-	Membuat presentasi dan <i>project</i> Teknik Animasi 2D materi button dan graphic untuk kelas XI MM kelompok 1	<u>Hasil Kualitatif</u> : menyalami seluruh siswa SMK Muhammadiyah Bambanglipuro serta mencatat siswa yang terlambat. <u>Hasil Kuantitatif</u> : dihadiri oleh 1 mahasiswa, 4 guru piket dan 2 guru BK.
32.		08.00-16.00	Piket salaman	<u>Hasil Kualitatif</u> : rekap data kehadiran siswa serta menjaga unit 2 keperluan siswa izin. <u>Hasil Kuantitatif</u> : dihadiri oleh 1 mahasiswa dan 3 guru piket. Merekap data sebanyak 40 kelas dan mengabsen siswa kelas X TSM D di Lantai 2 Ruang 1.
33.	Jumat, 27/10/2017	07.00-07.45	Piket jaga unit 2	<u>Hasil Kualitatif</u> : Memperingati hari Sumpah Pemuda dengan mengadakan lomba lari 5 Km bagi siswa dan senam bagi guru. <u>Hasil Kuantitatif</u> : dihadiri oleh 4 mahasiswa, 500 siswa serta seluruh guru dan karyawan SMK Mu 1 Bambanglipuro.
34.	Sabtu, 28/10/2017	08.00-11.00	Perayaan Hari Sumpah	<u>Hasil Kualitatif</u> : Diajarkan materi operasi menghitung pada ms. Excel kepada kelas X TSM D. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri 1 mahasiswa, 24 siswa hadir, 5 siswa

35.	<p>Senin, 30/10/2017</p> <p>Selasa, 31/10/2017</p> <p>Rabu, 1/11/2017</p>	<p>07.00-10.00</p> <p>07.00 – 07.45</p>	<p>Pemuda</p> <p>Mengajar mandiri Simulasi Digital kelas X TSM D</p> <p>Mengajar mandiri Simulasi Digital kelas X TKR B</p>	<p>alfa dan 1 siswa izin.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa mempelajari materi PowerPoint  <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 25 siswa Kelas X TKR B, dengan keterangan 6 siswa alfa.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa mempelajari materi button dan grafik Symbol pada <i>adobe flash cs 3</i>.  <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing 18 siswa hadir, dengan keterangan 1 siswa alfa dan 1 siswa izin.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : siswa mempelajari materi PowerPoint dan dapat mengikuti.  <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 24 siswa hadir, dengan keterangan 8 siswa alfa, 1 siswa izin dan 1 siswa sakit.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa mengerjakan <i>project</i> yang diberikan mengenai <i>typeshot</i>.  <u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 2 mahasiswa, 19 siswa hadir.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : Dihasilkan 1 RPP Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D.</p>	
36.					

37.	Kamis,2/11/2017	10.15 -11.35	Mengajar terbimbing teknik animasi 2D kelas XI MM kelompok 1.	<p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Dikerjakan oleh 1 mahasiswa.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : Menyalami seluruh siswa SMK Muh 1 Bambanglipuro serta mencatat siswa yang terlambat.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Dikerjakan oleh 1 Mahasiswa, 2 guru BK dan 3 guru Piket.</p>	
38.	Jumat, 3/11/2017	10.35 – 16.00	Mengajar mandiri simulasi digital kelas X TKR E	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa mempelajari materi operasi penghitungan pada ms. Excel dan siswa dapat mengikuti.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Dikerjakan oleh 1 Mahasiswa, 20 siswa hadir dengan keterangan 1 siswa sakit dan 2 siswa izin.</p>	
39.	Sabtu, 4/11/2017	07.00 – 08.30	<p>Mengajar team teaching mandiri mata pelajaran komposisi foto digital kelas XI MM kelompok 2.</p> <p>Membuat RPP mata pelajaran Teknik Animasi 2D materi <i>Storyboard</i>.</p>	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : merekap nilai mata pelajaran simulasi digital kelas X TKR B materi <i>Microsoft excel</i> dan ulangan harian.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : telah di rekap nilai siswa sebanyak 33 siswa X TKR B.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : siswa mengerjakan soal ulangan yang diberikan sebagai latihan UAS.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : dihadiri oleh 1</p>	

40.	Senin, 6/11/2017	11.35 – 16.00	Piket salaman	<p>mahasiswa, 27 siswa hadir dengan keterangan 4 siswa alfa.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : siswa mengerjakan tugas storyboard sesuai yang diinstruksikan guru.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing lapangan, dan 18 siswa hadir.</p>
41.	Selasa, 7/11/2017	07.15 – 11.00	Mengajar Mandiri mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKR D	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : siswa mengerjakan soal ulagan harian sebagai latihan UAS.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : dihadiri oleh 1 mahasiswa, 27 siswa hadir dengan keterangan 2 siswa sakit, dan 5 siswa alfa.</p>
42.	Rabu, 8/11/2017	07.00 – 07.45	Rekap nilai siswa X TKR B	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : siswa melakukan praktik framing.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : dihadiri oleh 2 mahasiswa, 14 siswa hadir dengan keterangan 4 siswa alfa, 1 siswa ijin dan 1 siswa sakit.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : diperoleh tanggal 18 november sebagai penarikan mahasiswa PLT.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : diikuti oleh 2 mahasiswa PTI dan 1 dosen pembimbing.</p>

43.	Kamis, 9/11/2017  Jumat, 10/11/2017	10.15 – 11.30  08.30 – 12.00	Mengajar mandiri kelas X TKR B mata pelajaran Simulasi Digital  Mengajar terbimbing kelas XI Multimedia kelompok 2 materi teknik animasi 2D  Mengajar mandiri kelas X TKR E mata pelajaran Simulasi Digital	<p><u>Hasil Kualitatif</u> :upacara peringatan hari pahlawan dilaksanakan di lapangan sekolah dan dilaksanakan dengan sukses.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> :diikuti oleh 8 mahasiswa PLT, karyawan sekolah serta seluruh siswa SMK Muhammadiyah Bambanglipuro.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> :telah direkap nilai materi movie clip kelas XI Multimedia kelompok 1 dan 2.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> :merekap nilai sebanyak 41 siswa.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : telah direkap nilai materi button kelas XI Multimedia kelompok 1 dan 2.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : merekap nilai sebanyak 41 siswa.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : mengerjakan laporan PLT.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : mengerjakan laporan PLT sampai bab 2.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> :siswa mempelajari materi powerpoint dan mengerjakan project yang diberikan oleh guru.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u>: dihadiri oleh 1</p>	
44.	Sabtu, 11/11/2017	10.15 – 11.35			
45.					

46.	Senin, 13/11/2017	11.35 – 16.00	<p>Mengajar mandiri kelas XI Multimedia kelompok 1 mata pelajaran komposisi foto digital.</p> <p>Bimbingan dosen pembimbing PLT.</p>	<p>mahasiswa, dan 27 siswa hadir dengan keterangan 1 siswa sakit dan 3 siswa alfa.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> :siswa mempelajari materi storyboard dan mengerjakan project yang diberikan oleh guru.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u>: dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing lapangan, dan 18 siswa hadir dengan keterangan 1 siswa izin dan 1 siswa sakit.</p>	
47.	Selasa, 14/11/2017	07.00 – 08.30	<p>Upacara peringatan hari pahlawan.</p>	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : siswa mempelajari materi powerpoint dan mengerjakan project yang diberikan oleh guru.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u>: dihadiri oleh 1 mahasiswa,30 siswa hadir dengan keterangan 1 siswa sakit dan 3 siswa alfa.</p>	
48.	Rabu, 15/11/2017	11.35 – 16.00	<p>Merekap nilai kelas XI</p>	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : siswa mempelajari materi powerpoint dan mengerjakan project yang diberikan oleh guru.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u>: dihadiri oleh 1 mahasiswa dan kurang lebih 32 siswa hadir dengan keterangan 4 siswa izin.</p>	

49.	Jumat , 17/11/2017	08.30 – 09.00	<p>Multimedia mata pelajaran teknik animasi 2D dengan materi movie clip.</p> <p>Merekap nilai kelas XI Multimedia mata pelajaran teknik animasi 2D dengan materi button.</p> <p>Membuat laporan PLT</p>	<p>materi powerpoint dan mengerjakan project yang diberikan oleh guru.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u>: dihadiri oleh 1 mahasiswa dan kurang lebih 15 siswa hadir.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> :siswa mempelajari dan mengerjakan project yang diberikan guru pada materi camera angle.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u>:dihadiri oleh 2 mahasiswa dan</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : mengerjakan laporan PLT.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : mengerjakan laporan PLT sampai bab 3.</p>	
50		07.00 – 08.30	<p>Mengajar mandiri kelas X TKR B mata pelajaran simulasi digital.</p> <p>Mengajar terbimbing</p>	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : mengumpulkan lampiran laporan PLT.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : diperoleh lampiran- lampiran yang dibutuhkan laporan PLT.</p>	

51		08.30 – 11.30	kelas XI MM kelompok 1 mata pelajaran Teknik Animasi 2D.		
52		08.30 – 11.30	Mengajar mandiri kelas X TKR E mata pelajaran simulasi digital.		
53		12.00 - 16.00	Mengajar mandiri kelas X RPL mata pelajaran simulasi digital.		
54		10.15 – 11.35			

			Mengajar mandiri kelas X TPHP mata pelajaran simulasi digital.		
55		11.35 – 16.00	Mengajar mandiri kelas XI MM kelompok 2 mata pelajaran komposisi foto digital.		
56		07.00 – 08.30	Mengerjakan laporan PLT.  Mengerjakan laporan PLT		

57		08.30 - 10.00			
58		11.35 – 13.40			

59		11.35 – 16.00			
		07.30 – 16.00			
		07.00 – 11.00			

# **LAMPIRAN 4**

## **JADWAL MENGAJAR GURU**

RUANG	HARI	SENIN			SELASA			RABU			KAM		
		KELAS		XII-MM / XI-MM	X-MM A / XI-MM		materi	Guru1	Guru2	materi	Guru1	Guru2	X-MM B / D
L A B M M	JAM	Guru1	Guru2	materi	Guru1	Guru2	materi	Guru1	Guru2	materi	Guru1	Guru2	
	1	AM		Menggabungkan gambar 2D kedalam sajian multimedia	AM		Dasar Desain Grafis	IA		Komputer dan Jaringan Dasar	IA		Ka
	2	AM			AM			IA			IA		Ja
	3	AM			AM			IA			IA		
	4	AM			AM			IA			IA		
	5	AM			AM			IA			IA		
	6	AM			AM			IA			IA		
	7	IA		Desain Multimedia	IA		Teknik Animasi 2 Dimensi	IA		Menggabungkan gambar 2D kedalam sajian multimedia	SH		Pe
	8	IA			IA			IA			SH		De
	9	IA			IA			IA			SH		
	10	IA			IA			IA			SH		
	11	IA			IA			IA			SH		

RUANG	HARI	SENIN			SELASA			RABU			KAM		
		KELAS		XII-MM / X-MM B	X-MM B		materi	Guru1	Guru2	materi	Guru1	Guru2	XI-MM
L A B R P L B	JAM	Guru1	Guru2	materi	Guru1	Guru2	materi	Guru1	Guru2	materi	Guru1	Guru2	
	1	IA		Menggabungkan gambar 2D kedalam sajian multimedia			Pemrograman Dasar	AM		Teknik Animasi 3 Dimensi			
	2	IA						AM					
	3	IA						AM					
	4	IA						AM					
	5	IA						AM					
	6	IA						AM					
	7	AM		Dasar Desain Grafis	TS			AM					
	8	AM			TS			AM					
	9	AM			TS			AM					
	10	AM			TS			AM					
	11	AM			TS			AM					

RUANG	HARI	SENIN			SELASA			RABU			KAMIS		
		KELAS	XI-MM		KELAS	XI-MM		KELAS	XI-MM		KELAS	XI-MM	
S T U D I O	JAM												
	1												
	2												
	3												
	4												
	5												
	6												
	7	IP	Pengolahan Citra Digital	IP	Komposit Foto Digital	IP	Komposit Foto Digital	IP	Komposit Foto Digital				
	8	IP		IP		IP		IP					
	9	IP		IP		IP		IP					
	10	IP		IP		IP		IP					
	11	IP		IP		IP		IP					

RUANG	HARI	SENIN			SELASA			RABU			KAMIS		
		JAM	Guru	Kelas		Guru	Kelas		Guru	Kelas		Guru	Kelas
K o l a s	1												
	2												
	3												
	4												
	5							AM	XII-MM	Menyusun proposal penawaran			
	6							AM	XII-MM				
	7												
	8												
	9												
	10												
	11												

X-MM A
X-MM B
XI-MM
XII-MM

AM = Aris Muthohar      30  
 IA = Indriyanto      33  
 JP = Jarwo Prasetya      22  
 TS = Tri Saryati      5  
 SH = Sugeng Haryadi      5

Bantul, 12 Ju

Ketua Kompetensi Keahlian

Aris Muthohar

# **LAMPIRAN 5**

**KI KD**

Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D  
 Jam Pelajaran : 432 JP (45 Menit)

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
3.2 Menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D	4.2 Membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D
3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D	4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening
3.4 Menerapkan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D	4.4 Membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D
3.5 Menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D	4.5 Membuat elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D
3.6 Menerapkan gerak digital puppeter pada animasi 2D	4.6 Membuat gerak digital puppeter pada animasi 2D
3.7 Memahami prinsip dasar menggambar latar	4.7 Membuat gambar latar
3.8 Memahami prinsip - prinsip dasar animasi.	4.8 Mengaplikasikan prinsip-prinsip animasi dalam produksi animasi
3.9 Menerapkan teknik produksi animasi 2D	4.9 Membuat produk animasi 2D
3.10 Melakukan evaluasi terhadap produk animasi 2D	4.10 Membuat review terhadap produk animasi 2D
3.11 Menggambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan	4.11 Membuat sketsa rancangan obyek 3D
3.12 Menerapkan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface	4.12 Membuat Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface
3.13 Menganalisis pengolahan permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface	4.13 Mengolah permodelan obyek sederhana berbasis 3D Hardsurface
3.14 Memahami Material pada obyek Sederhana 3D	4.14 Mengaplikasikan Material pada obyek Sederhana 3D
3.15 Menganalisa posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi	4.15 Meletakkan posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3 dimensi
3.16 Menganalisa teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D	4.16 Membuat gerak digital non character dalam aplikasi 3D

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.17 Memahami teknik Rendering pada obyek 3D	4.17 Menerapkan teknik Rendering pada obyek 3D
3.18 Mengkreasikan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana	4.18 Membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic)
3.19 Mengevaluasi produk animasi 3D	4.19 Membuat laporan proses penggerjaan produk animasi 3D

# **LAMPIRAN 7**

## **MATRIX KEGIATAN PLT**

No.	KEGIATAN	JUMLAH JAM PER MINGGU										JUMLAH JAM	
		SEPTEMBER			OKTOBER			NOVEMBER					
		II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III		
1	<b>Penerjungan Mahasiswa PPL</b>	2										2	
2	<b>Pembuatan Program PPL</b>												
12	a. Observasi	3	9									12	
13	b. Menyusun Matrik Program PPL	2										2	
3	<b>Administrasi Pembelajaran</b>												
15	a. Daftar Hadir	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	
16	b. Daftar nilai									8	4	12	
4	<b>Pembelajaran Kokurikuler (Kegiatan)</b>												
18	a. <b>Persiapan</b>												
19	1. Konsultasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
20	2. Mengumpulkan materi	7	18		10	13			1	1	1	50	
21	3. Membuat RPP	2		7			3	5				17	
22	4. Menyiapkan/membuat media pembelajaran					3	24						
23	5. Menyusun materi												
24	b. <b>Mengajar Terbimbing</b>												
25	1. Praktik mengajar di kelas							5	4	5	5	19	
26	2. Evaluasi dan Penilaian							1	1	1	1	4	
27	c. <b>Mengajar Mandiri</b>												
28	1. Praktik mengajar di kelas	8	11		21	15	7	12	11	13	98		
29	2. Evaluasi dan Penilaian				1	1	1	5				8	
30	<b>Pembelajaran Ekstrakurikuler</b>												
31	a. Piket	3			6	2	11	1				23	
32	<b>Kegiatan Sekolah</b>												
33	a. Upacara bendera hari Senin		1									1	
34	b. Upacara Hari Pahlawan								2			2	
35	c. Briefing												
36	d. Menjawab Ujian PTS			20								20	
37	e. Presensi Pengawas Ujian PTS			1								1	
38	<b>Pembuatan Laporan PPL</b>												
39	a. Persiapan									23	23		
40	b. Pelaksanaan												
41	c. Evaluasi dan Tindak Lanjut												
42	<b>Penarikan Mahasiswa PPL</b>									3	3		
43	JUMLAH JAM											323	
44													

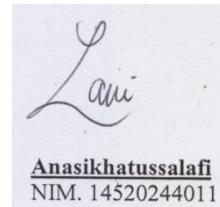
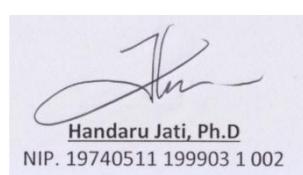
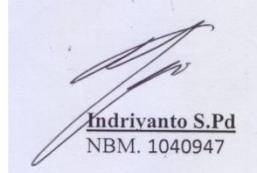
**Mengetahui**

**Kepala Sekolah**

**Guru Pembimbing Lapangan**

**Dosen Pembimbing Lapangan**

**Mahasiswa**



# **LAMPIRAN 8**

## **DANA PELAKSANAAN PLT**



Universitas Negeri Yogyakarta

## LAPORAN DANA PELAKSANAAN PLT

**F03**

**Untuk Mahasiswa**

NOMOR LOKASI :  
NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO  
ALAMAT SEKOLAH : JL.SAMAS KM 2,3 KANUTAN, SUMBERMULYO  
BAMBANGLIPURO, BANTUL

No	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif/ kuantitatif	Serapan Dana (dalam Rupiah)						
			Swadaya/Sekolah/ lembaga	Mhs	Pem Prop.	Pem Kab.	UNY	Sponsor/ Lbg lain	Jumlah
1.	Print dan name tag	Print lembar catatan harian dan nametag kelompok.	-	Rp 25.000,-	-	-	-	-	<b>Rp 25.000,-</b>
2.	Kenang-kenangan	Kenang-kenangan berupa vendel untuk sekolah.	-	Rp 7000,-	-	-	-	-	<b>Rp 7000,-</b>
3.	Snack untuk acara penarikan.	Snack untuk acara penarikan mahasiswa PLT di sekolah.	-	Rp 15.000,-	-	-	-	-	<b>Rp 15.000,-</b>
4.	Fotocopy	Fotocopy labsheet	-	Rp 2000,-	-	-	-	-	<b>Rp 2000,-</b>
5.	Print	Print out lembar labsheet siswa.	-	Rp 32.000,-	-	-	-	-	<b>Rp 32.000,-</b>
6.	Hadiah	Hadiah untuk siswa yang dapat menyelesaikan tugas dengan cepat.	-	Rp 50.000,-	-	-	-	-	<b>Rp 50.000,-</b>
<b>TOTAL</b>			-	-	-	-	-	-	<b>Rp 131.000,-</b>

**Keterangan :** Semua bentuk bantuan dan swadaya dinyatakan/dinilai dalam rupiah menggunakan standar yang berlaku di lokasi setempat

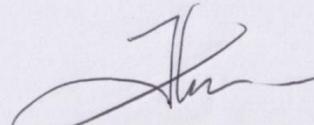
Yogyakarta, 15 November 2017

Kepala Sekolah



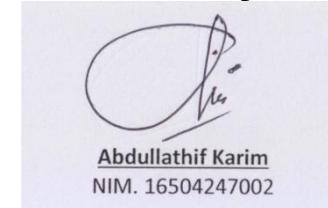
Mengetahui

Dosen Pembimbing Lapangan



Handaru Jati, Ph.D  
NIP. 19740511 199903 1 002

Ketua Kelompok



# **LAMPIRAN 9**

## **KODE ETIK GURU**

## **KODE ETIK GURU INDONESIA**

### **Pembukaan**

Guru sebagai pendidik adalah jabatan profesi yang mulia. Oleh sebab itu moralitas guru harus senantiasa terjaga karena martabat dan kemuliaan sebagai unsur dasar moralitas guru itu terletak pada keunggulan perilaku akal budi dan pengabdiannya.

Guru merupakan pengembangan tugas kemanusiaan dengan mengutamakan kebajikan dan mencegah manusia dari kehinaan serta kemungkaran dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun watak serta budaya, yang mengantarkan bangsa Indonesia pada kehidupan masyarakat yang maju, adil, dan makmur, serta beradab berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Guru dituntut untuk menjalankan profesi dengan ketulusan hati dan menggunakan keandalan kompetensi sebagai sumber daya dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia utuh yang beriman dan bertakwa serta menjadi warga negara yang baik, demokratis, dan bertanggung jawab.

Pelaksanaan tugas guru Indonesia terwujud dan menyatu dalam prinsip “*ing ngarso sung tulodo ing madyo mangun karso tut wuri handayani*”.

Untuk itu, sebagai pedoman perilaku guru Indonesia dalam melaksanakan tugas keprofesionalan perlu ditetapkan kode etik guru Indonesia.

### **BAGIAN SATU**

#### **Kewajiban Umum**

##### **Pasal 1**

1. Menjunjung tinggi, menghayati, dan mengamalkan sumpah janji guru.
2. Melaksanakan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

### **BAGIAN DUA**

#### **Kewajiban Guru Terhadap Peserta Didik**

##### **Pasal 2**

1. Bertindak profesional dalam melaksanakan tugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi proses dan hasil belajar peserta didik
2. Memberikan layanan pembelajaran berdasarkan karakteristik individual serta tahap tumbuh kembang kejiwaan peserta didik
3. Mengembangkan suasana pembelajaran yang aktif kreatif efektif dan menyenangkan

4. Menghormati martabat dan hak-hak serta memperlakukan peserta didik secara adil dan objektif
5. Melindungi peserta didik dari segala tindakan yang dapat mengganggu perkembangan proses belajar kesehatan dan keamanan bagi peserta didik
6. Menjaga kerahasiaan pribadi peserta didik kecuali dengan alasan yang dibenarkan berdasarkan hukum kepentingan pendidikan kesehatan dan kemanusiaan
7. Menjaga hubungan profesional dengan peserta didik dan tidak memanfaatkan untuk kepentingan pribadi dan atau kelompok dan tidak melanggar norma yang berlaku

### **Kewajiban Guru Terhadap Orang Tua/Wali Peserta Didik**

#### **Pasal 3**

1. Menghormati hak orang tua atau wali peserta didik untuk berkonsultasi memberikan informasi secara jujur dan objektif mengenai kondisi dan perkembangan belajar peserta didik
2. Membangun hubungan kerjasama dengan orang tua atau wali peserta didik dalam melaksanakan proses pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan
3. Menjaga hubungan profesional dengan orang tua atau wali peserta didik dan tidak memanfaatkan untuk memperoleh keuntungan pribadi

### **Kewajiban Guru Terhadap Masyarakat**

#### **Pasal 4**

1. Menjalin komunikasi yang efektif dan kerjasama yang harmonis dengan masyarakat untuk memajukan dan mengembangkan pendidikan
2. Mengakomodasi aspirasi dan keinginan masyarakat dalam mengembangkan peningkatan kualitas pendidikan
3. Bersikap responsif terhadap perubahan yang terjadi dalam masyarakat dengan mengindahkan norma dan sistem nilai yang berlaku
4. Bersama-sama dengan masyarakat berperan aktif untuk menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif
5. Menjunjung tinggi Kehormatan dan martabat serta menjadi panutan masyarakat

### **Kewajiban Guru Terhadap Teman Sejawat**

### **Pasal 5**

1. Membangun suasana kekeluargaan solidaritas dan saling menghormati antar teman sejawat di dalam maupun di luar satuan pendidikan
2. Saling berbagi ilmu pengetahuan, teknologi, seni, keterampilan, dan pengalaman, serta saling memotivasi untuk meningkatkan profesionalitas dan martabat guru
3. Menjaga kehormatan dan rahasia pribadi teman sejawat
4. Menghindari tindakan yang berpotensi menciptakan konflik antar teman sejawat

### **Kewajiban Guru Terhadap Profesi**

#### **Pasal 6**

1. Menjunjung tinggi jabatan guru sebagai profesi
2. Mengembangkan profesionalisme secara berkelanjutan sesuai kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan
3. Melakukan tindakan dan atau mengeluarkan pendapat yang tidak merendahkan martabat profesi guru
4. Dalam melaksanakan tugas tidak menerima janji dan memberi Pemberian yang dapat mempengaruhi keputusan atau tugas keprofesianlma melaksanakan tugas secara bertanggung jawab terhadap kebijakan pendidikan

### **Kewajiban Guru Terhadap Profesi**

#### **Pasal 7**

1. Menaati peraturan dan berperan aktif dalam melaksanakan program organisasi profesi
2. Mengembangkan dan Memajukan organisasi profesi
3. Mengembangkan organisasi profesi untuk menjadi pusat peningkatan profesionalitas guru yang pesat informasi tentang pengembangan pendidikan
4. Menjunjung tinggi kehormatan dan martabat organisasi profesi melakukan tindakan dan atau mengeluarkan pendapat yang tidak merendahkan martabat profesi

### **Kewajiban Guru Terhadap Pemerintah**

#### **Pasal 8**

1. Peran serta menjaga persatuan dan kesatuan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara dalam wadah NKRI berdasarkan Pancasila dan UUD 1945
2. Berperan serta dalam melaksanakan program pembangunan pendidikan
3. Melaksanakan ketentuan yang ditetapkan pemerintah

#### **Daftar Pustaka**

Keputusan Kongres XXI Persatuan Guru Republik Indonesia Nomor: VI/KONGRES/XXI/PGRI/2013

# **LAMPIRAN 10**

## **IKRAR GURU**

## **IKRAR GURU INDONESIA**

1. Kami Guru Indonesia, adalah insan pendidik bangsa yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kami Guru Indonesia, adalah pengemban dan pelaksana cita-cita Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia pembela dan pengamal Pancasila yang setia pada Undang Undang Dasar 1945.
3. Kami Guru Indonesia, bertekad bulat mewujudkan tujuan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.
4. Kami Guru Indonesia, bersatu dalam wadah organisasi perjuangan Persatuan Guru Republik Indonesia, membina persatuan dan kesatuan bangsa yang berwatak kekeluargaan.
5. Kami Guru Indonesia, menjunjung tinggi Kode Etik Guru Indonesia sebagai pedoman tingkah laku profesi dalam pengabdian terhadap bangsa, negara serta kemanusiaan

# **LAMPIRAN 11**

## **JADWAL MENGAJAR MAHASISWA**

**JADWAL MENGAJAR MAHASISWA PLT**

Berlaku

mulai

## **JADWAL MENGAJAR MAHASISWA PLT**

Berlaku

mulai

## JADWAL MENGAJAR MAHASISWA PLT

Mulai tanggal : 18 September 2017  
 Tahun Pelajaran : 2017/2018

Jam ke	Waktu	Hari dan Ruang										
		Senin	Ruang	Selasa	Ruang	Rabu	Ruang	Kamis	Ruang	Jumat	Ruang	Sabtu
1	07.00 - 07.45					X TKR E	Lab kom 3					
2	07.45 - 08.30					X TKR E	Lab kom 3					
3	08.30 - 09.15											
4	09.15 - 10.00											
Istirahat (10.00 - 10.15)												
5	10.15 - 10.55			X TKR B	Lab kom 3							
6	10.55 - 11.35			X TKR B	Lab kom 3							
7	11.35 - 12.10			XI MM	Lab kom 1	XI MM	studio					
Istirahat Sholat( 12.10-13.00)												
8	13.00 - 13.40			XI MM	Lab kom 1	XI MM	studio					
9	13.40 - 14.20			XI MM	Lab kom 1	XI MM	studio					
10	14.20-15.00			XI MM	Lab kom 1	XI MM	studio					
Istirahat (15.00 - 15.20)												
11	15.20-16.00			XI MM	Lab kom 1	XI MM	studio					

# **LAMPIRAN 12**

## **PENILAIAN SISWA**

## **PENILAIAN PEMBELAJARAN SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2D  
 Materi : Symbol Button  
 Kelas : XI Multimedia  
 Semester : 1  
 Tahun Pelajaran : 2017/2018

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
> 92 - 100	<b>A</b>	Sangat baik
> 83-92	<b>B</b>	Baik
≥ 75 - 83	<b>C</b>	Cukup
< 75	<b>D</b>	Kurang

- **Kriteria Penilaian**

Kriteria Penilaian	Interval Nilai	Predikat	Keterangan
Siswa mampu mengerjakan tugas sampai selesai yaitu 4 tantangan.	> 92 - 100	<b>A</b>	Sangat baik
Siswa mampu mengerjakan tugas hanya 3 tantangan.	> 83-92	<b>B</b>	Baik
Siswa mampu mengerjakan tugas hanya 2 tantangan.	≥ 75 - 83	<b>C</b>	Cukup
Siswa mampu mengerjakan tugas hanya 1 tantangan.	< 75	<b>D</b>	Kurang

- **Tambahan Nilai**

Kecepatan : +1

Pengetahuan : +1

No	Nama	Nilai	Predikat	Keterangan
1	Adelia Savina Putri	80	C	Cukup
2	Aji Noviantoro	-	-	-
3	Alfin Anugrah	90	B	Baik
4	Ali Mahfud	90	B	Baik
5	Alifa Winastuti	83	C	Cukup
6	Ardi Nur Rahmat	80	C	Cukup
7	Ari Febriyanto	0	D	Kurang
8	Ari Wicaksono	83	C	Cukup
9	Bagas Praditya	75	C	Cukup

10	Bagas Praduta	0	D	Kurang
11	Bayu Irmawan	83	C	Cukup
12	Dedik Primawan	83	C	Cukup
13	Desi Eka Pratiwi	75	C	Cukup
14	Dimas Wigati	83	C	Cukup
15	Dwi Nining Riyanti	75	C	Cukup
16	Farhan Hidayat	83	C	Cukup
17	Fitri Astuti	90	B	Baik
18	Harry Agus Hertanto	75	C	Cukup
19	Ica Dhevy Avilia	75	C	Cukup
20	Intan Lestari	80	C	Cukup
21	Kholis Nur Rohman	83	C	Cukup
22	Meida Rizki Cahyani	0	D	Kurang
23	Mario Biomo Adhy N	-	-	-
24	Muhammad Gani Andrianto	90	B	Baik
25	Muhammad Yuli Raharja	0	D	Kurang
26	Nastiti Wahyu Sandra Utami	0	D	Kurang
27	Novia Anggraini	75	C	Cukup
28	Nusa Nuryunanto	90	B	Baik
29	Okta Pangestu	90	B	Baik
30	Rahma Yuliani	0	D	Kurang
31	Rindang Trusilaningsih	90	B	Baik
32	Ririn Indah Puspita Sari	75	C	Cukup
33	Riska Andriani	90	B	Baik
34	Riwi Kharista	92	B	Baik
35	Rizki Rahmawati	90	B	Baik
36	Rosita Amalina Ramadhan	0	D	Kurang
37	Siska Dwi Cahyani	-	-	-
38	Siti Fatonah Wijayaningsih	90	B	Baik
39	Siti Sholikhah	75	C	Cukup
40	Umi Nur Azizah	75	C	Cukup
41	Yean Rizky Dermawan	90	B	Baik

## **PENILAIAN PEMBELAJARAN SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2D  
 Materi : Storyboard  
 Kelas : XI Multimedia  
 Semester : 1  
 Tahun Pelajaran : 2017/2018

Interval Nilai	Predikat	Keterangan
<b>&gt; 92 - 100</b>	<b>A</b>	Sangat baik
<b>&gt; 83-92</b>	<b>B</b>	Baik
<b><math>\geq 75 - 83</math></b>	<b>C</b>	Cukup
<b>&lt; 75</b>	<b>D</b>	Kurang

- **Kriteria Penilaian**

Kriteria Penilaian	Interval Nilai	Predikat	Keterangan
Siswa mampu mengerjakan tugas dengan kelengkapan terdapat judul dan subjudul.	<b>&gt; 92 - 100</b>	<b>A</b>	Sangat baik
Siswa mampu mengerjakan tugas dengan kelengkapan terdapat visual dan audio.	<b>&gt; 83-92</b>	<b>B</b>	Baik
Siswa mampu mengerjakan tugas dengan kelengkapan terdapat dilog dan properties.	<b><math>\geq 75 - 83</math></b>	<b>C</b>	Cukup
Siswa mampu mengerjakan tugas hanya visual.	<b>&lt; 75</b>	<b>D</b>	Kurang

No	Nama	Nilai	Predikat	Keterangan
1	Adelia Savina Putri	85	B	Baik
2	Aji Noviantoro	0	-	-
3	Alfin Anugrah	0	-	-
4	Ali Mahfud	83	C	Baik
5	Alifa Winastuti	81	C	Cukup

6	Ardi Nur Rahmat	0	-	-
7	Ari Febriyanto	83	C	Kurang
8	Ari Wicaksono	85	B	Baik
9	Bagas Praditya	91	B	Baik
10	Bagas Praduta	89	B	Baik
11	Bayu Irmawan	91	B	Baik
12	Dedik Primawan	81	C	Cukup
13	Desi Eka Pratiwi	0	-	-
14	Dimas Wigati	89	B	Baik
15	Dwi Nining Riyanti	81	C	Cukup
16	Farhan Hidayat	79	C	Cukup
17	Fitri Astuti	83	C	Baik
18	Harry Agus Hertanto	87	B	Baik
19	Ica Dhevy Avilia	79	C	Cukup
20	Intan Lestari	81	C	Cukup
21	Kholis Nur Rohman	89	B	Baik
22	Meida Rizki Cahyani	79		
23	Mario Biomo Adhy N		-	-
24	Muhammad Gani Andrianto	83	C	Cukup
25	Muhammad Yuli Raharja	83	C	Cukup
26	Nastiti Wahyu Sandra Utami	79	C	Cukup
27	Novia Anggraini	81	C	Cukup
28	Nusa Nuryunanto	85	B	Baik
29	Okta Pangestu	83	C	Cukup
30	Rahma Yuliani	79	C	Cukup
31	Rindang Trusilaningsih	81	C	Cukup
32	Ririn Indah Puspita Sari	0	-	-
33	Riska Andriani	81	C	Cukup
34	Riwi Kharista	81	C	Cukup
35	Rizki Rahmawati	81	C	Cukup
36	Rosita Amalina Ramadhan	79	C	Cukup
37	Sigit Ari N	79	C	Cukup

38	Siska Dwi Cahyani		-	-
39	Siti Fatonah Wijayaningsih	83	C	Cukup
40	Siti Sholikhah	81	C	Cukup
41	Umi Nur Azizah	0	-	-
42	Yean Rizky Dermawan	87	B	Baik

**PENILAIAN PEMBELAJARAN**  
**SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2D

Materi : Symbol Button

Kelas : XI Multimedia

Semester : 1

Tahun Pelajaran : 2017/2018

No	Nama	Tugas 1	Tugas 2
1	Adelia Savina Putri	80	85
2	Aji Noviantoro	-	-
3	Alfin Anugrah	90	0
4	Ali Mahfud	90	83
5	Alifa Winastuti	83	81
6	Ardi Nur Rahmat	80	0
7	Ari Febriyanto	0	83
8	Ari Wicaksono	83	85
9	Bagas Praditya	75	91
10	Bagas Praduta	0	89
11	Bayu Irmawan	83	91
12	Dedik Primawan	83	81
13	Desi Eka Pratiwi	75	0
14	Dimas Wigati	83	89
15	Dwi Nining Riyanti	75	81
16	Farhan Hidayat	83	79
17	Fitri Astuti	90	83
18	Harry Agus Hertanto	75	87
19	Ica Dhevy Avilia	75	79
20	Intan Lestari	80	81
21	Kholis Nur Rohman	83	89
22	Meida Rizki Cahyani	0	79
23	Mario Biomo Adhy N	-	-
24	Muhammad Gani Andrianto	90	83
25	Muhammad Yuli Raharja	0	83
26	Nastiti Wahyu Sandra Utami	0	79
27	Novia Anggraini	75	81

28	Nusa Nuryunanto	90	85
29	Okta Pangestu	90	83
30	Rahma Yuliani	0	79
31	Rindang Trusilaningsih	90	81
32	Ririn Indah Puspita Sari	75	0
33	Riska Andriani	90	81
34	Riwi Kharista	92	81
35	Rizki Rahmawati	90	81
36	Rosita Amalina Ramadhan	0	79
37	Siska Dwi Cahyani	-	-
38	Siti Fatonah Wijayaningsih	90	79
39	Siti Sholikhah	75	83
40	Umi Nur Azizah	75	81
41	Yean Rizky Dermawan	90	0
			87



**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR  
DAN MENENGAH SMK MUHAMMADIYAH 1  
BAMBANGLIPURO**

KOMPETENSI  
KEAHLIAN

TEKNIK KENDARAAN  
RINGAN  
TEKNIK SEPEDA MOTOR  
REKAYASA PERANGKAT  
LUNAK  
MULTIMEDIA  
TEKNIK PENOLAHAN  
HASIL PERTANIAN

Terakreditasi A  
Terakreditasi B  
Terakreditasi A  
Terakreditasi A  
Terakreditasi A  
Terakreditasi A



Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I.  
Yogyakarta 55764

Telp. 0274-6460410 | e-mail : [info@smkmbali.sch.id](mailto:info@smkmbali.sch.id) | <http://www.smkmbali.sch.id>

**ANALISIS PENILAIAN**

Sekolah : SMK Muh Bambanglipuro  
Jurusan : TKR  
Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
Kelas / Semester : X TKR B / 1  
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit

No	Nama	1	2	3	4	5	Nilai akhir
1	Aan Wijanarko	75					75
2	Adi Tri Kusuma Pamungkas	75					75
3	Aditya Purnama Putra	75	+5		+5	+5	90
4	Agus Dandi Prasetya	75	+5			+5	85
5	Ahmad Amiruddin	75	+5			+5	85
6	Ahmad Nuruddin	75					75
7	Ahmad Zahid	75				+5	80
8	Akhmad Susilo Nugroho	0					
9	Arifin	75	+5			+5	85
10	Aswan wahyu nugroho	75				+5	80
11	Atha Nuruddin Amri	0					0
12	Bayu Saputra	75					75
13	Bima Arya Pamungkas	75	+5		+10	+5	95
14	Fani Achmadani	75	+5				80
15	Frendi Firmansyah	75	+5				80
16	Hendra Restulita	75					75
17	Hernino fajar	0					0

	Ramadhani					
18	Ihsan Anindhito	75	+5		+5	85
19	Krisna Fani Setiawan	75				75
20	Leo Pamungkas	75				75
21	Mario Dwi Saputra	0				0
22	Marsudi Nugroho	75	+5		+5	85
23	Miftakhul Huda	75				75
25	Muji Mustofa	75			+5	80
26	Rahmad Febriyanto	0				0
27	Ramadhan Wahyu Saputra	75				75
28	Riko Dwi Nugroho	75			+5	80
29	Rismawan	75				75
30	Rosid Laksito Aji	75				75
31	Shela Ardi Saputra	0				0
32	Yoga Nanda Hadi Saputra	75	+5		+5	85
33	Zeky Ahmad Fauzi	75				75

# **LAMPIRAN 13**

## **LEMBAR OBSERVASI**

NAMA MAHASISWA : ANASIKHATUSSALAFI PUKUL : 10.00 WIB - selesai  
 NO. MAHASISWA : 14520244011 TEMPATPRAKTIK : SMK Muh 1 Bambanglipuro  
 TGL. OBSERVASI : 4 MARET 2017 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PTEI/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	<b>Perangkat Pembelajaran</b>	
	1. Kurikulum	Kurikulum 2013 diterapkan untuk kelas XI dan X. Sedangkan untuk kelas XII masih menggunakan kurikulum KTSP.
	2. Silabus	Silabus yang ada sudah sesuai dengan acuan dari pemerintah pusat, sehingga guru dalam menyusun materi pembelajaran sudah memiliki panduan yang tepat sesuai silabus yang ada. Namun dalam praktiknya guru mempunyai kreasi sendiri dalam pengembangan materi.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Guru wajib menyusun RPP setiap awal semester, sehingga materi maupun proses pelaksanaan pembelajaran selama satu semester sudah tersusun dengan sistematis.
B	<b>Proses Pembelajaran</b>	
	1. Membuka pelajaran	Pembelajaran diawali dengan mengucap salam dan berdoa. Kemudian membaca 1 surah pendek AlQur'an dengan dibimbing guru pengampu. Pengkondisian kelas dilakukan dengan mengajak siswa fokus dan konsentrasi (siap) untuk memulai pelajaran, kemudian melakukan apresiasi dengan bercerita tentang masalah yang ada di sekitar yang disangkutkan dengan materi kemudian mengecek kehadiran siswa dilanjutkan dengan guru mengingatkan/mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Cara membuka pelajaran sudah baik dan akan lebih meningkatkan kedekatan antara siswa dengan guru apabila ditambah dengan menanyakan keadaan, kesehatan atau menanyakan kehadiran siswa.
	2. Penyajian materi	Dalam menyajikan materi, guru memberikan penjelasan sesuai materi yang disampaikan. Selain itu guru juga mengajak siswa untuk aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberikan pertanyaan atau mengajak diskusi siswa. Ketika melaksanakan praktik di laboratorium, guru memperhatikan kerja siswa sehingga dapat terpantau pelaksanaan praktik yang dilakukan. Banyak siswa yang aktif dan guru pun membantu untuk memberikan penjelasan ke siswa secara jelas.
	3. Metode pembelajaran	Dalam pembelajaran di kelas, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, dan memberikan tugas pada siswa. Sedangkan ketika praktik di laboratorium, pembelajaran dilakukan dengan metode demonstrasi dilanjutkan dengan memberikan tugas yang langsung bisa diperaktikkan oleh siswa.
	4. Penggunaan Bahasa	Dalam pembelajaran yang dilakukan, bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia dan bahasa jawa sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan penggunaan Bahasa Indonesia dan bahasa jawa tersebut agar terjalin komunikasi yang lebih nyaman antara peserta didik dengan guru.
	5. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu pembelajaran sudah cukup efisien. Mulai dari awalan, inti, dan penutupan sudah dilakukan dengan

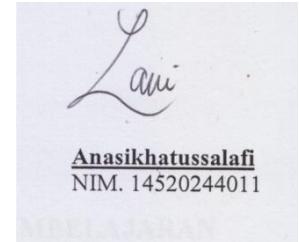
		sistematis. Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan praktik dibandingkan teori. Karena dalam sekolah kejuruan lebih ditekankan pada praktik langsung di laboratorium.
6. Gerak		Pada saat pemberian materi, guru berdiri di dekat peserta didik sehingga lebih banyak terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik. Komunikasi yang terjalin juga lebih dekat. Ketika pemberian tugas atau pelaksanaan praktik, maka guru duduk dan berkeliling kelas untuk mengecek praktik yang telah dilakukan oleh peserta didik.
7. Cara memotivasi siswa		Pemberian motivasi melalui contoh-contoh permasalahan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari dan akan lebih baik lagi apabila diberikan semacam reward atau tambahan nilai keaktifan bagi siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Memberikan penjelasan kepada siswa akan manfaat dan pentingnya pelajaran tersebut. Selain itu, guru juga memberikan motivasi berupa pengalaman-pengalaman yang baik dari guru sehingga dapat memicu semangat siswa.
8. Teknik bertanya		Teknik yang digunakan untuk memberikan kesempatan bertanya dan ditanya dengan pemberian pertanyaan kepada seluruh siswa kemudian beberapa siswa ditunjuk untuk menjawab pertanyaan. Teknik ini dilakukan untuk memicu partisipasi keaktifan siswa.
9. Teknik penugasan kelas		Penguasaan kelas dilakukan dengan melibatkan peserta didik dalam penyampaian materi sehingga terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik. Komunikasi yang dilakukan harus dua arah agar peserta didik juga ikut terlibat dalam proses pembelajaran, tidak didominasi oleh guru saja dalam penyampaian materi. Selain itu penguatan kembali pada materi yang dipelajari pada pertemuan yang dilakukan.
10. Penggunaan media		Pemberian materi memanfaatkan media yang tersedia yaitu whiteboard, spidol, penghapus, LCD proyektor agar suasana pembelajaran lebih hidup dan menarik, dan kertas buram digunakan untuk materi menggambar.
11. Bentuk dan cara evaluasi		Evaluasi dapat dilakukan dengan review materi dan menanyakan pertanyaan seputar materi untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan, selain itu juga dengan mengamati hasil praktik peserta didik.
12. Menutup pelajaran		Guru menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan atas materi yang telah disampaikan, kemudian mengucap salam dan diikuti dengan pemberitahuan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
<b>C</b>	<b>Perilaku Siswa</b>	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Pada saat pemberian materi maka peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru dan ketika pelaksanaan praktik maka peserta didik lebih banyak berkonsentrasi dengan tugas yang diberikan oleh guru.
	2. Perilaku siswa di luar sekolah	Ketika bertemu atau berinteraksi di luar kelas, sebagian besar siswa secara langsung menyapa, dan murah senyum, dan berjabat tangan kepada orang yang lebih tua seperti guru-guru sehingga membuat lebih harmonis hubungan peserta didik dengan warga sekolah yang lain. Serta siswa sering mengerjakan tugas sebelum mereka pulang kerumah masing-

| masing.

Menyetujui,  
Guru Pembimbing



Bantul, 4 Maret 2017  
Mahasiswa PLT

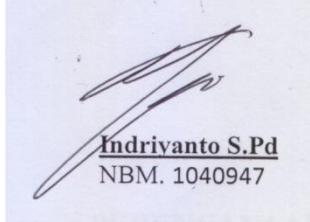


NAMA MAHASISWA : PUKUL 9.00 WIB - selesai  
 ANASIKHATUSSALAFI :  
 NO. MAHASISWA : 14520244011 TEMPATPRAKTIK SMK Muh 1 Bambanglipuro  
 :  
 TGL. OBSERVASI : Februari 2017 FAK/JUR/PRODI TEKNIK/PTEI/PTI  
 :  
 :

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1.	<b>Observasi fisik :</b>		
	a. Keadaan lokasi	SMK N 1 Bantul terletak di Jl. Samas Km 2.3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.	
	b. Keadaan gedung	Memiliki 25 ruang teori, 4 Lab Komp, 1 studio, 1 bengkel mobil, 1 bengkel sepeda motor, 3 gudang, masjid, perpustakaan, ruang BK, ruang server, UKS, tata usaha, ruang waka, ruang guru, ruang kepsek, kantin, ruang IPM, parkir, pos satpam, parkir tamu, lapangan, 6 toilet guru dan 16 toilet siswa, ruang piket.	
	c. Keadaan sarana/prasarana	<p>Setiap ruang teori memiliki fasilitas projector, LCD projector, kipas angin, papan tulis.</p> <p>Untuk lab kom memiliki fasilitas projektor, LCD projektor, AC, papan tulis, dan komputer atau laptop, kursi, rak tas siswa, scanner dan sound system (pada lab MM).</p> <p>Untuk Studio foto memiliki fasilitas kamera, lcd, lighting, greenscreen, lemari kamera.</p>	
	f. Penataan ruang kerja	Rapi, sehingga membuat nyaman proses KBM.	
2.	<b>Observasi tata kerja :</b>		

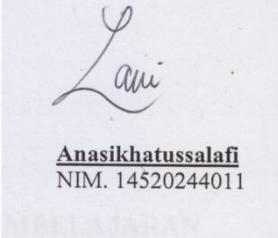
a. Struktur organisasi tata kerja	Lampiran	
b. Program kerja lembaga	Lampiran	
c. Pelaksanaan kerja	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan sarana prasarana dan SDM yang memenuhi standar SNP</li> <li>2. Pemenuhan standar isi</li> <li>3. Pemenuhan Standar Proses</li> <li>4. Standar Kompetensi Lulusan</li> <li>5. Standar PTK</li> <li>6. Standar Pengelolaan</li> <li>7. Standar pembeayaan</li> <li>8. Standar penilaian</li> </ol>	
d. Iklim kerja antar personalia	Antar personalia saling membantu dan mendukung demi tercapainya tujuan program kerja.	
e. Evaluasi program kerja	Didalam perencanaan dilakukan terjadwal 1 minggu sekali di hari rabu. Namun pada semester ini hal ini tidak berjalan sehingga dilakukan setahun sekali.	
f. Program pengembangan	<p><b>Program Pengembangan Sarana Prioritas</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membangun bengkel Astra Honda. Target pada tahun ajaran baru.</li> <li>2. Kelas baru di lantai 2 sejumlah 3 kelas yang sekarang sudah 65% selesai.</li> </ol>	

Guru Pembimbing Lapangan



Indriyanto S.Pd  
NBM. 1040947

Bantul, Februari 2017  
Mahasiswa,



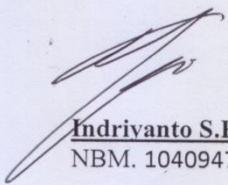
Anasikhatussalafi  
NIM. 14520244011

NAMA MAHASISWA : ANASIKHATUSSALAFI PUKUL : 09.00 WIB - selesai  
 NO. MAHASISWA : 14520244011 TEMPAT PRAKTIK : SMK MUHAMMADIYAH 1  
 : BAMBANGLIPURO  
 TGL. OBSERVASI : FEBRUARI 2017 FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PTEI/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Memiliki 25 ruang teori, 4 Lab Komp, 1 studio, 1 bengkel mobil, 1 bengkel sepeda motor, 3 gudang, masjid, perpustakaan, ruang BK, ruang server, UKS, tata usaha, ruang waka, ruang guru, ruang kepsek, kantin, ruang IPM, parkir, pos satpam, parkir tamu, lapangan, 6 toilet guru dan 16 toilet siswa, ruang piket.	
2	Potensi siswa	Jumlah siswa keseluruhan 1163 dengan jumlah kelas 25 rombel. Setiap jurusan memiliki jumlah kelas dari kelas X – XII sbg : 1. Teknik Sepeda Motor : 17 kelas 2. Teknik Kendaraan Ringan : 13 kelas 3. Rekayasa Perangkat Lunak : 3 kelas 4. Multimedia : 4 kelas 5. TPHP : 3 kelas	
3	Potensi guru	Terdapat 81 guru yang mengajar dan 28 karyawan di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.	
4	Fasilitas KBM, media	Setiap ruang teori memiliki fasilitas projector, LCD projector, kipas angin, papan tulis.  Untuk lab komputer memiliki fasilitas projektor, LCD projektor, kipas angin, AC, papan tulis, dan komputer atau laptop serta sound system pada lab multimedia.  Sedangkan untuk studio foto terdapat kamera, lighting, greenscreen, monitor, dan soundsystem.	
5	Perpustakaan	Koleksi buku pelajaran, buku fiksi dan non fiksi sebagai penunjang media belajar siswa, computer untuk menunjang wawasan siswa, serta kipas angin.	
6	Laboratorium	Memiliki fasilitas projektor, LCD projektor, kipas angin, AC, papan tulis, dan komputer atau laptop untuk setiap	

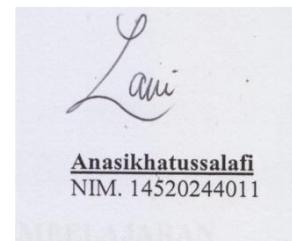
		siswa.	
7	Bimbingan konseling	Terdapat 5 guru BK yang bertugas untuk memantau perilaku siswa.	
8	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	<p>Memiliki 13 ekstrakurikuler yang berjalan di semester kemarin yang dapat diikuti siswa sbg :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. HW</li> <li>2. Badminton</li> <li>3. Sepak Bola</li> <li>4. Voli</li> <li>5. Futsal</li> <li>6. Band</li> <li>7. Fotografi</li> <li>8. Graphic Design Technology</li> <li>9. Tapak Suci</li> <li>10. Tinju</li> <li>11. Kaligrafi</li> <li>12. Elektro</li> <li>13. Robotik</li> <li>14. Atletik</li> </ol> <p>Namun untuk semester ini hanya ada 3 ekstrakurikuler dikarenakan jadwal sekolah yang sampai sore. Yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. HW</li> <li>2. Badminton</li> <li>3. Voli</li> <li>4. Atletik</li> </ol>	
9	Organisasi dan fasilitas OSIS	Organisasi siswa yang ada di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro yaitu IPM. Fasilitas IPM disediakan ruang khusus IPM yang dapat digunakan untuk berdiskusi mengenai program kerjanya.	
10	Organisasi dan fasilitas UKS	Tersedia bed, P3K, timbangan, stetoskop, computer, dan kipas angin.	
11	Kantin	Tersedia 2 kantin sekolah yang menyediakan makanan serta kebutuhan siswa.	
12	Tempat ibadah	Terdapat mesjid sekolah yang bernama Masjid Al- Faruq.	
13	Kesehatan lingkungan	Ditengah – tengah sekolah terdapat lapangan dan tempat duduk.	

Menyetujui,  
Guru Pembimbing



Indriyanto S.Pd  
NBM. 1040947

Bantul, Februari 2017  
Mahasiswa PLT



Anasikhatussalafi  
NIM. 14520244011

# **LAMPIRAN 14**

## **KARTU BIMBINGAN**



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

TAHUN 2017

UNTUK M

Nama Sekolah / Lembaga : SMK MUHAMMADIYAH BAMBANGLIPURO  
Alamat Sekolah : Jl. Samas KM. 2,2, Kecamatan Sumbermulyo, Bambanglipuro, Fax./ Telp. Sekolah :  
Nama DPL PLT : Handaru Jati, M.M., M.T., Ph.D.  
Prodi / Fakultas DPL PLT : Pendidikan Teknik Informatika/FT  
Jumlah Mahasiswa PLT : 4

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda DPL
1.	29 September 2017	2	Penyampaian format laporan e logialu		
2.	21 Oktober 2017	5	Konsultasi teknis laporan .. RPP.		
3.	9 November 2017	2	Konsultasi tanggal penarikan, penilaian SPL dan Laporan PLT		

**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



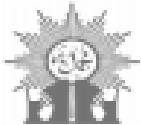
Dr. Maruoto, M.Pd.

Yogyakarta  
Ketua Kel

Abdullah  
NIM : 16500

# **LAMPIRAN 15**

## **KALENDER AKADEMIK**



## KALENDER PENDIDIKAN SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANG TAHUN PELAJARAN 2017/2018

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

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

SEPTEMBER 2017						
AHAD	3	10	17	24		
SENIN	4	11	18	25		
SELASA	5	12	19	26		
RABU	6	13	20	27		
KAMIS	7	14	21	28		
JUMAT	8	15	22	29		
SABTU	9	16	23	30		

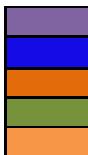
OKTOBER 2017						
AHAD	1	8	15	22		
SENIN	2	9	16			
SELASA	3	10	17			
RABU	4	11	18			
KAMIS	5	12	19			
JUMAT	6	13	20			
SABTU	7	14	21			

DESEMBER 2017						
AHAD	3	10	17	24	31	
SENIN	4	11	18	25		
SELASA	5	12	19	26		
RABU	6	13	20	27		
KAMIS	7	14	21	28		
JUMAT	8	15	22	29		
SABTU	9	16	23	30		

JANUARI 2018						
AHAD	7	14	21	28		
SENIN	1	8	15	22	29	
SELASA	2	9	16	23	30	
RABU	3	10	17	24	31	
KAMIS	4	11	18	25		
JUMAT	5	12	19	26		
SABTU	6	13	20	27		

FEBRUARI 2018						
AHAD	4	11	18	25		
SENIN	5	12	19	26		
SELASA	6	13	20	27		
RABU	7	14	21	28		
KAMIS	8	15	22			
JUMAT	9	16	23			
SABTU	10	17	24			

MARET 2018						
AHAD	4	11	18			
SENIN	5	12	19			
SELASA	6	13	20			
RABU	7	14	21			
KAMIS	8	15	22			
JUMAT	9	16	23			
SABTU	10	17	24			



Ujian Sekolah  
Ujian Nasional  
Ujian Nasional Susulan  
Uji Kompetensi  
Porsenitas/classmeeting



UAS/UTS/UKK  
Pembagian rapor  
Hardiknas  
Libur Idul Fitri  
Awal / akhir Prakerin

Minggu efektif  
Semester 1 : 22  
Semester 2 : 24

# **LAMPIRAN 16**

## **STRUKTUR ORGANISASI JURUSAN**

### **(hard file)**

# **LAMPIRAN 17**

## **DAFTAR HADIR**

**DAFTAR ABSEN SISWA**  
**SMK MUHAMMADIYYAH 1 BAMBANGLIPURO**  
**SEMESTER GASAL TAHUN 2017/2018**

KELAS : XI MM

WALI KELAS : Taufiq Rahman, S.Pd

No	Nama	Tanggal		
		17/10/2017	31/10/2017	14/11/2017
1	Adelia Savina Putri	√	√	√
2	Aji Noviantoro			
3	Alfin Anugrah	√	√	i
4	Ali Mahfud	√	√	√
5	Alifa Winastuti	√	√	√
6	Ardi Nur Rahmat	√	√	√
7	Ari Febriyanto	A	A	√
8	Ari Wicaksono	√	√	√
9	Bagas Praditya	√	√	√
10	Bagas Praduta	√	i	√
11	Bayu Irmawan	√	√	√
12	Dedik Primawan	√	√	√
13	Desi Eka Pratiwi	√	√	S
14	Dimas Wigati	√	√	√
15	Dwi Nining Riyanti	A	√	√
16	Farhan Hidayat	√	√	√
17	Fitri Astuti	√	√	√
18	Harry Agus Hertanto	A	√	√
19	Ica Dhevy Avilia	√	√	√
20	Intan Lestari	√	√	√
21	Kholis Nur Rohman	√	√	√

**DAFTAR ABSEN SISWA**  
**SMK MUHAMMADIYYAH 1 BAMBANGLIPURO**  
**SEMESTER GASAL TAHUN 2017/2018**

KELAS : XI MM

WALI KELAS : Taufiq Rahman, S.Pd

No	Nama	Tanggal		
		10/10/2017	24/10/2017	7/11/2017
22	Meida Rizki Cahyani	√	√	√
23	Mario Biomo Adhy N			
25	Muhammad Gani Andrianto	√	√	√
26	Muhammad Yuli Raharja	√	A	√
27	Nastiti Wahyu Sandra Utami	√	S	√
28	Novia Anggraini	√	√	√
29	Nusa Nuryunanto	√	√	√
30	Okta Pangestu	√	√	√
31	Rahma Yuliani	√	√	√
32	Rindang Trusilaningsih	√	√	√
33	Ririn Indah Puspita Sari	√	√	√
34	Riska Andriani	√	√	√
35	Riwi Kharista	√	√	√
36	Rizki Rahmawati	√	√	√
37	Rosita Amalina Ramadhan	A	A	√
38	Siska Dwi Cahyani	√	√	√
39	Siti Fatonah Wijayaningsih	i	√	√
40	Siti Sholikhah	√	√	√
41	Umi Nur Azizah	A	√	√
42	Yean Rizky Dermawan	√	√	√
43	Meida Rizki Cahyani	√	√	√

# **LAMPIRAN 18**

## **LABSHEET**

## **A. KOMPETENSI**

1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan macam-macam *symbol*.
2. Peserta didik dapat menjelaskan cara membuat *symbol*.
3. Peserta didik dapat menjelaskan cara mengolah *symbol*.

## **B. SUB KOMPETENSI**

1. Peserta didik dapat mengetahui bagaimana membuat *button* dan *graphic* pada *adobe flash CS 3*.
2. Peserta didik dapat mengetahui perbedaan setiap macam yang ada di *symbol*.
3. Peserta didik dapat mengetahui cara membuat *button* dan *graphic*.

## **C. DASAR TEORI**

### **1. *Symbol***

*Symbol* merupakan objek dalam *Adobe Flash* yang mana *Symbol* ini bisa berupa vektor atau pun bitmap. *Symbol* yang telah dibuat akan secara otomatis tersimpan di dalam *library*. dan kita juga bisa membuat objek didalam objek.

Kemudian, Untuk apakah *Symbol* tersebut?

Ketika anda membuat objek yang sama anda tidak perlu membuat banyak objek, anda tinggal memasukkan objek *Symbol* yang sudah anda buat yang tersimpan di panel *Library* ke dalam *stage*. Meskipun objek yang ada di dalam *stage* anda terhapus atau dihapus, di dalam panel *Library* *Symbol* tersebut akan tetap ada dan anda masih bisa menggunakannya, kecuali *Symbol* tersebut terhapus pada panel *Library*nya.

### **2. Macam-macam *Symbol***

#### **a. *Movie Clip***

*Symbol Movie Clip* adalah sebuah animasi yang berjalan sendiri pada sebuah *scene*, pada *Symbol* ini memiliki *timeline* tersendiri dan pergerakannya pun menyendirinya. Contoh penggunaan dari *Symbol* ini misalnya kita ingin membuat animasi mata yang mengedip, jika dibuat seakan-akan asli, mata pasti berkedip terus, maka dari itu dibuatlah sebuah *Symbol Movie Clip* agar animasi kedipan mata terus terjadi dengan animasi yang berulang, karena akan sangat melelahkan jika dibuat animasi mata berkedip setiap beberapa *frame* tanpa menggunakan *Symbol*.

#### **b. *Symbol Button***

*Symbol Button* adalah sebuah tombol didalam *Adobe Flash* yang dibuat untuk lebih terjadinya hubungan interaksi antara *user* dengan *flash* animasi, atau pada *Symbol* ini dapat juga digunakan untuk membuat animasi interaktif. *Symbol* ini

biasanya sering ditemukan pada media-media pembelajaran atau CD Interaktif yang berbasis *Flash*, setiap animasi atau objek yang bisa diklik itu adalah *button*.

*ActionScript* adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan *ECMAScript*, yang digunakan dalam pengembangan situs *web* dan perangkat lunak menggunakan *platform Adobe Flash Player*. *Action Script* terbaru saat ini adalah *Action Script 3.0*. *Action Script 3.0* adalah bahasa terbaru dari edisi yang sebelumnya dikenal dengan *Action Script 2.0*. *Action Script 3.0* memiliki beberapa kelebihan dibanding pendahulunya, antara lain fitur yang ditawarkan adalah file pada *Action Script 3.0* dapat dibuat terpisah saat *runtime*.

#### c. *Symbol Graphic*

*Symbol Graphic* secara umum hampir sama dengan *movie clip* hanya saja pada *symbol* ini tidak bergerak, dan pada *Symbol* ini tidak bisa ditarget atau dimasuki *action script*. dan fasilitas yang ada pada *symbol graphic* ini adalah animasinya bisa langsung di test pada *stagenya* tanpa harus di *Test Movie*. Kemudian yang lebih menarik lagi dari *Symbol Graphic* ini adalah animasi yang berada di dalam *scene* bisa dikontrol dari objeknya, apakah animasinya ingin di *Loop*, *Play Once* atau ingin di *Single Frame* dan *start framanya* atau *frame* awalnya pun bisa ditentukan sendiri.

### D. Alat/ Instrumen/ Bahan

1. Komputer yang terinstall *Adobe Flash*.

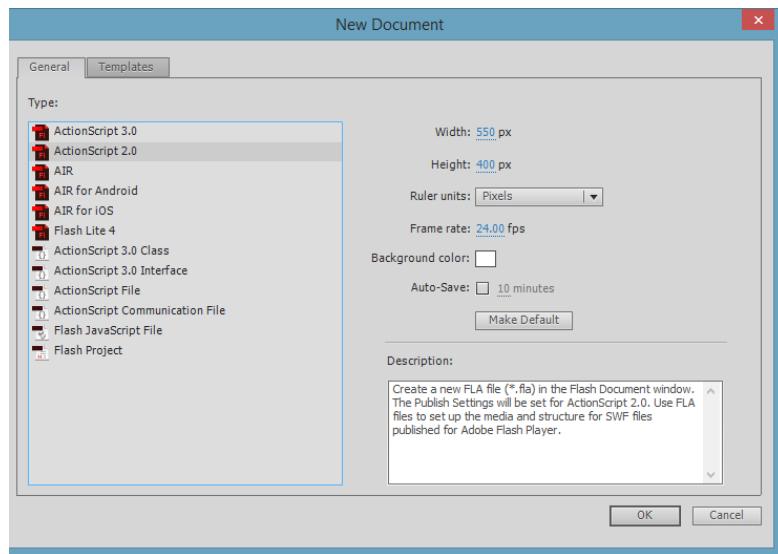
### E. Keselamatan Kerja

1. Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
2. Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap labsheet.

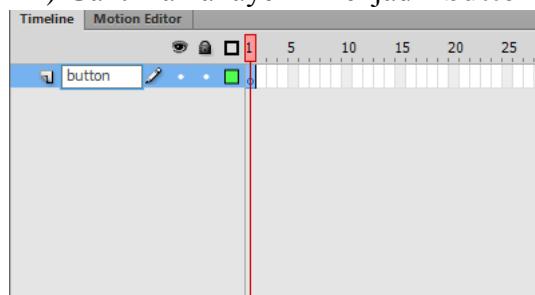
### F. Langkah Kerja

#### a. Membuat *button*

- 1) Buka *adobe flash*
- 2) Pilih *new* atau *ctrl+n*
- 3) Pilih *Action Script 2.0* kemudian klik "ok"



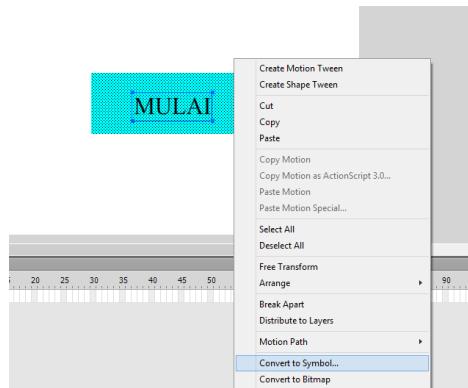
4) Ganti nama layer 1 menjadi “button”



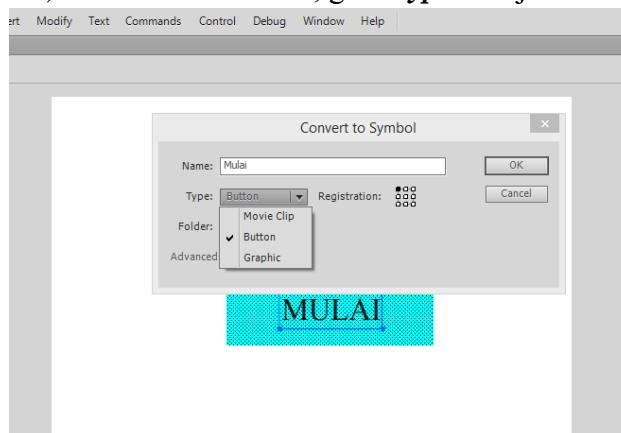
5) Buat objek persegi panjang dengan memilih *rectangle tool* pada *panel tool* yang ada di sebelah kiri. Tambahkan tulisan “mulai” diatas objek. Gunakan warna yang Anda suka!



6) Block objek kemudian klik kanan pada objek dan pilih “convert to symbol” pilih *button*.

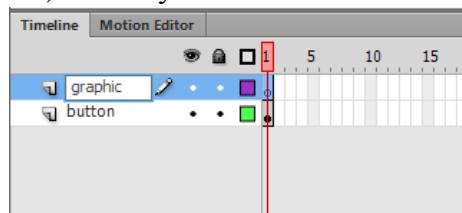


7) Beri nama “mulai”, ganti **type** menjadi **button** kemudian **ok**.

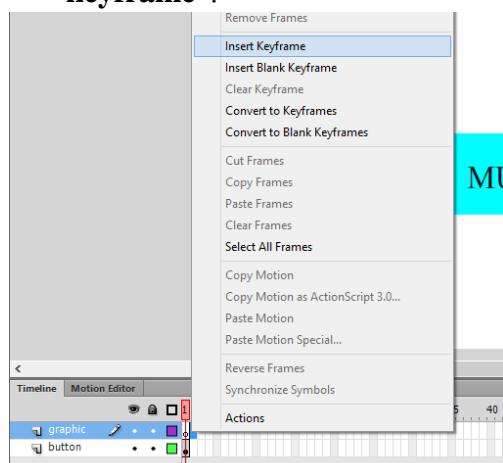


b. Membuat graphic

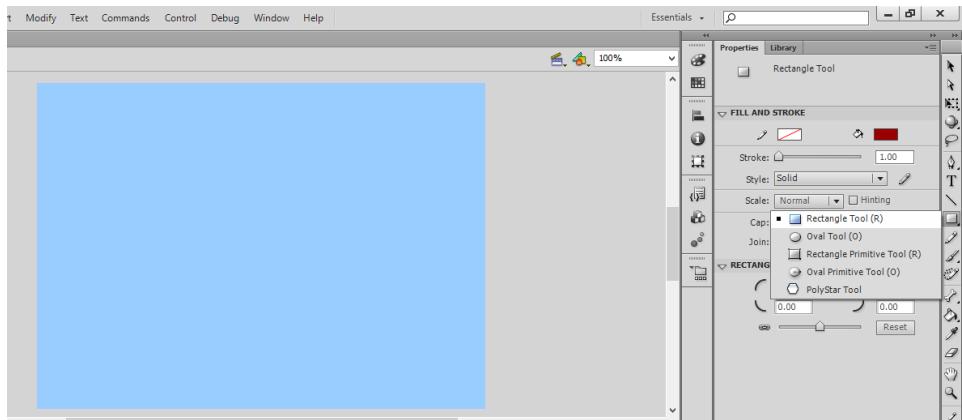
1) Buat layer baru kemudian beri nama “graphic”



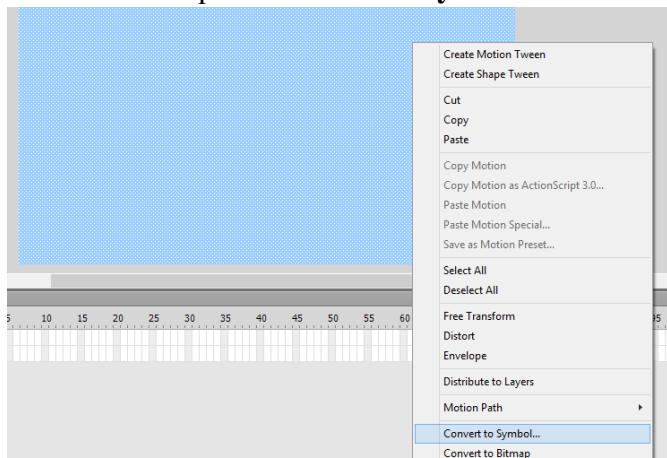
2) Klik kanan pada frame nomor dua pada layer “graphic” kemudian pilih “**insert keyframe**”.



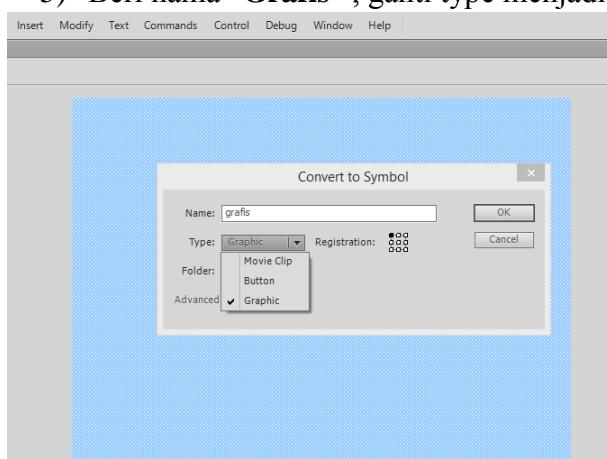
3) Pada frame 2 layer **graphic**, buatlah **persegi panjang** untuk background menggunakan **rectangle tool**.



- 4) Buat **persegi panjang** menjadi **graphic** dengan cara **klik kanan** pada objek kemudian pilih “**convert to symbol**”.



- 5) Beri nama “**Grafis**” , ganti type menjadi **Graphic** kemudian pilih **ok**.

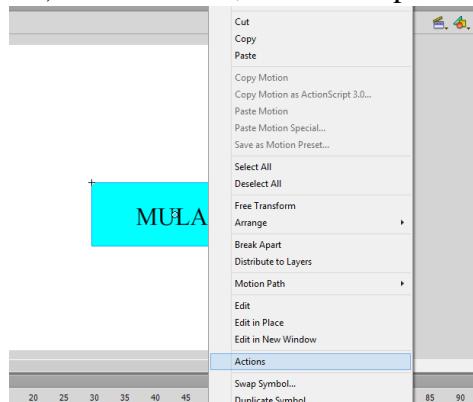


- 6) Buatlah tulisan “**Selamat Datang**” di pojok atas tengah.

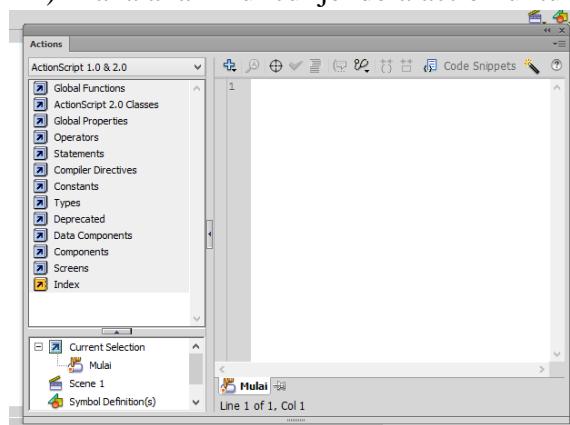


### c. Memasukkan Action Script

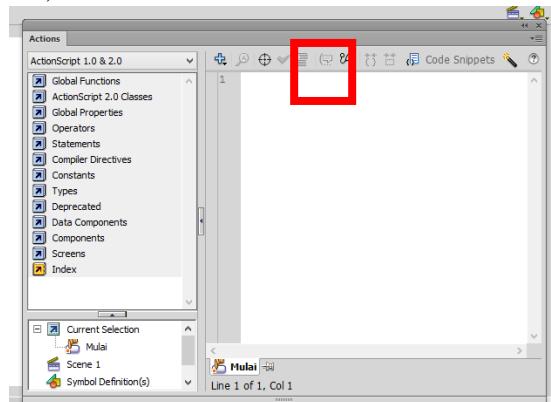
1) Pada frame 1, klik kanan pada objek kotak yang sudah kita buat kemudian pilih



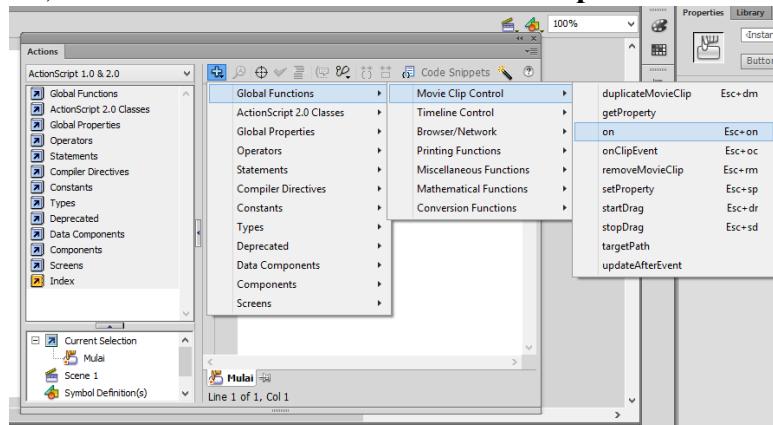
2) Maka akan muncul jendela action untuk menuliskan action script



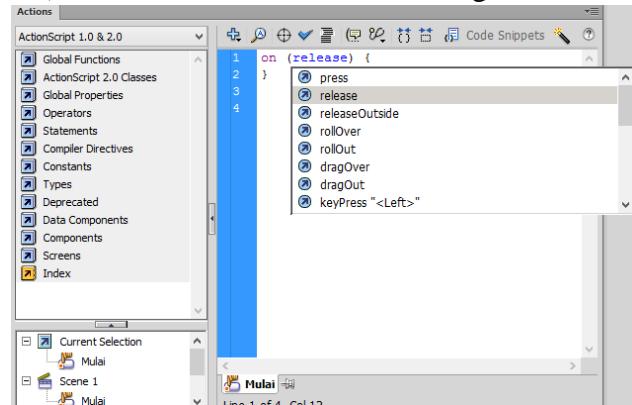
3) Pilih tombol “+” berwarna biru



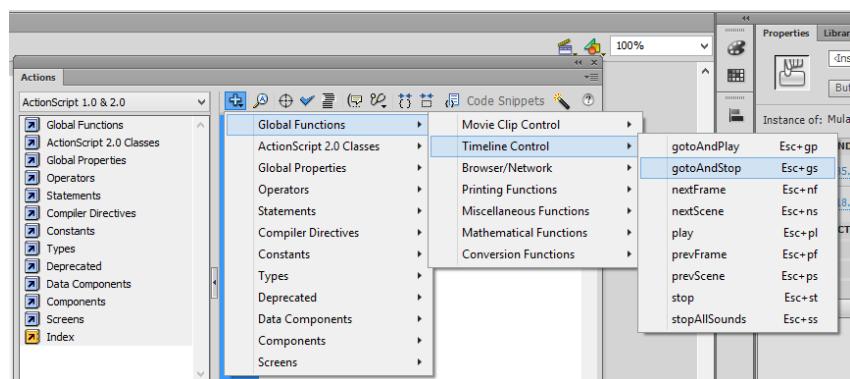
4) Pilih “Global Function” => “movie clip control” => “on”



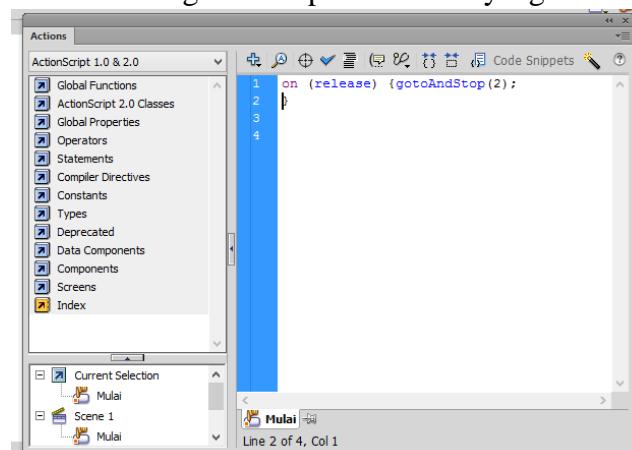
5) Kemudian didalam tanda kurung tuliskan **release**



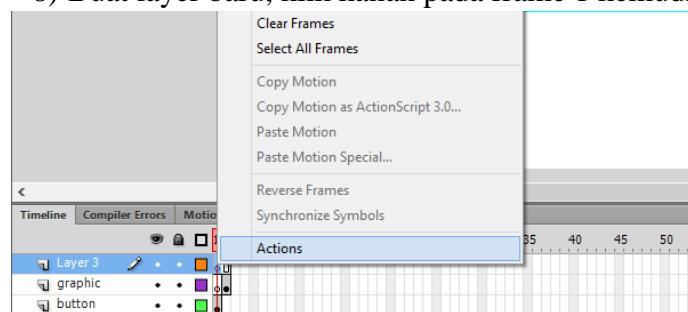
6) Setelah kurung kurawal pertama pilih tanda “+” lagi kemudian pilih **timeline control =>gotoAndstop**



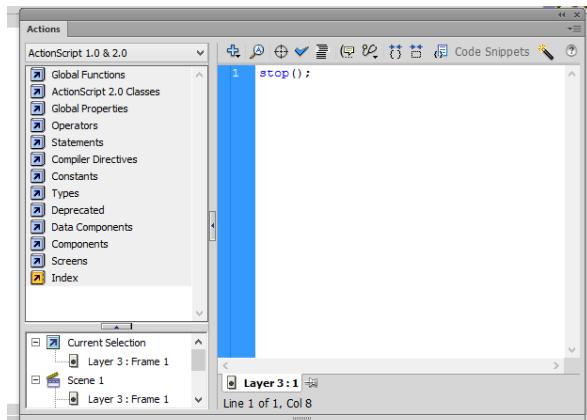
7) Tuliskan “2” didalam kurung. Hal ini digunakan supaya tombol yang kita pilih bisa mengarahkan pada frame 2 yang telah kita buat tadi.



8) Buat layer baru, klik kanan pada frame 1 kemudian pilih **actions**



9) Tambahkan script “**stop();**”



10) Jalankan dengan **ctrl+enter**.

## **G. TUGAS**

- Quiz 1**

Buatlah tombol back untuk kembali ke frame 1 dengan menggunakan script yang ada di . Buatlah secepat yang Anda bisa, 6 siswa tercepat akan mendapatkan tambahan nilai. Kreatifitas Anda juga dinilai.

Jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan.

- Quiz 2**

Perhatikan layar LCD yang ada didepan!

# **LAMPIRAN 19**

## **DAFTAR HADIR MAHASISWA**

**DAFTAR HADIR MAHASISWA PPL UNY**  
**SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**  
**TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

NO	NAMA	JURUSAN	TANGGAL / PERIODE											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	SURATUO	OTD												
2	ABU TRI WIAYA	OTD												
3	AMON TONI WIAYA	OTD												
4	ABDULLATIF KARIM	OTD												
5	NUR UTAMI	PKN												
6	UMMI NOVIARINI	PKN												
7	DANI SEPTA	SENI												
8	BANGUNIH CAHYONO	SENI												
9	ILHAM ANASRUROH	TI												
10	ANASIKHATUSSALAFI	TI												
11	YUDA PRASETYA ANGGARA	TI												
12	RAMADANI HARRY HIDAYATI	TI												

Catatan: Setiap hari diambil dan dikumpul di ruang Pengajaran

Mengatur

Wakil Kurikulum

Bantul..... 2017

Ketua PPL

ABDULLATIF KARIM

Perjanto

**DAFTAR HADIR MAHASISWA PPL UNY**  
**SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**  
**TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

NO	NAMA	JURUSAN	TANGGAL / PARAF											
			13/01/2018	14/01/2018	15/01/2018	16/01/2018	17/01/2018	18/01/2018	19/01/2018	20/01/2018	21/01/2018	22/01/2018	23/01/2018	24/01/2018
1	SURATUO	OTD	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	ABI TRI WIAYA	OTD	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	ANOMA TONI WIAYA	OTD	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	ABDULLATHIF KASIRI	OTD	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	NUR UTAMI	PKN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	UMMI NOVARINI	PKN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	DANI SEPTA	SEN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	BANGUNH CARYONO	SEN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	ILHAM ANASRULCH	TI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	ANASISHA TUSALAFI	TI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	YUDA PRASETYA ANGGARA	TI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	RAMADANI HARY HIDAYATI	TI	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Catatan: Setiap hari diambil dan dikumpul di ruang Pengajaran

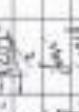
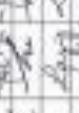
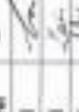
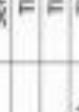
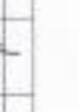
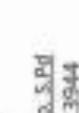
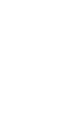
Bantul, ..... 2017

Ketua PT



ABDUL THAIF KARIM

**DAFTAR HADIR MAHASISWA PPL UNY  
SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

NO	NAMA	JURUSAN	TANGGAL / PARAF				
			R/K	5/6	16/6	17/6	18/6
1	SURATIJO	OTO					
2	ARI TRI WIJAYA	OTO					
3	ANOM TONI WIJAYA	OTO					
4	ABDULLATIF KARIM	OTO					
5	NUR UTAMI	PNM					
6	UMAMI NOVIARINI	PNM					
7	DANI SEPTA	SENI					
8	BANGURH CANYONG	SENI					
9	ILHAM ANASRULOH	TI					
10	ANASIRHATTUSSALAFI	TI					
11	YUDA PRASETYA ANGGARA	TI					
12	RAMADANI HARY HIDAYATI	TI					

Catatan: Setiap hari diambil dan dikumpul di ruang Pengajaran

Mengatahui

Koordinator PLT Sekolah

  
Sugiono, S.Pd  
NBBM. 1013944

Bantul, ..... 2017

Ketua PLT

  
Abdullahif Karim  
NIM. 16504247002