

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 melaksanakan 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


Kepala Sekolah

Koordinator PLT Sekolah




Drs. H. Maryoto. M.Pd

NIP. 19650522 198903 1 005


Suparjiyanto, S.Pd

NBM. 1013944

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbi`alamin. Puji dan syukur kehadiran 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 :

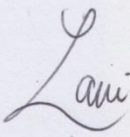
1. Allah SWT, yang telah melimpahkan segala nikmat dan karunianya kepada kita semua.
2. Bapak Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan PLT.
3. Ketua LPPMP beserta para stafnya yang telah memberikan arahan, informasi 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



Anasikhatussalafi
NIM. 14520244011

**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 (permasalahan & potensi pembelajaran) 2

 B. Perumusan Program & Rancangan 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 Guru Pembimbing 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 (permasalahan & 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 Yogyakarta. 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, 1 Studio, 1 lab TPHP 1 bengkel TKR dan 1 bengkel 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 mengkaitkan 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 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.

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 mengkaitkan 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 mengkaitkan 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 & Rancangan

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 sistam penilaian

a. Lembar pengamatan siswa

$$\text{Skor} = (\text{Poin Keaktifan} : 7 \text{ Poin}) \times 100$$

$$\text{Bertanya} = 1 \text{ poin}$$

$$\text{Memberikan masukan, tanggapan, dan menyanggah} = 1 \text{ poin}$$

b. Skor Kehadiran

$$\text{Skor} = (\text{Jumlah kehadiran siswa} : \text{Jumlah tatap muka}) \times 100$$

c. Skor Tugas Individu

$$\text{Skor} = \text{Kualitas tugas yang dikerjakan}$$

d. Skor Ulangan

$$\text{Skor} = \text{Kualitas ulangan yang dikerjakan}$$

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 | Insirahat | 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 |
| Insirahat | 10.00 – 10.15 | Jam ke-10 | 14.20 – 15.00 |
| Jam ke-5 | 10.15 – 10.55 | Insirahat | 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 Pelaksanan 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. Umpan 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. Umpan balik dilakukan agar mahasiswa praktikan

dapat mengetahui kekurangan selama mengajar, sehingga dapat dijadikan masukan untuk perbaikan dalam kegiatan mengajar pada pertemuan selanjutnya. Umpan 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 menghindari rasa jenuh 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)



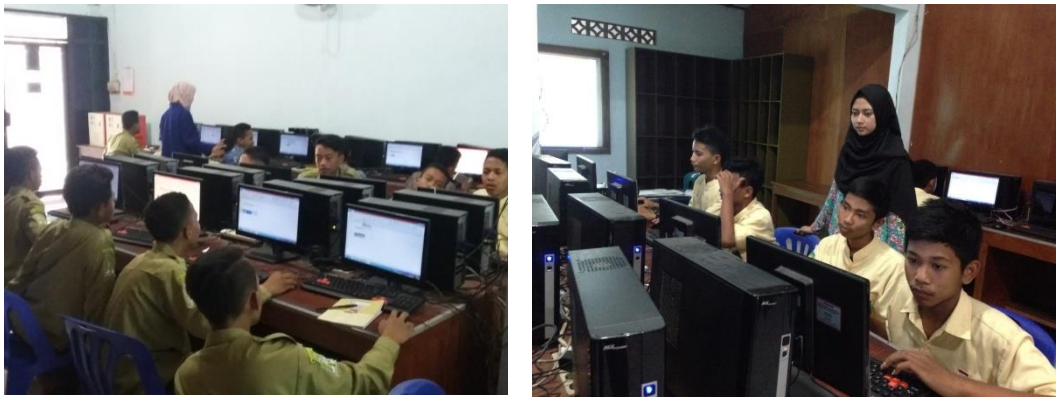
Gambar 12. Laboratorium Teknik Pengolahan Hasil Pertanian



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 Guru Pembimbing 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 : **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 web: 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



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

Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

- KI – 4

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkair 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

Indikator 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>

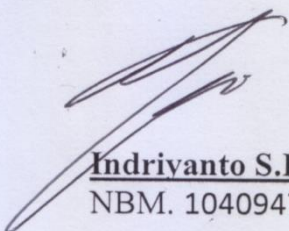
5. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

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

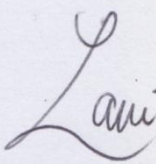
| | | |
|------------------|---|-----------|
| | <p>mempelajari materi ini.</p> <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata.- Menjelaskan pendekatan dan model pembelajaran yang akan digunakan. | |
| Kegiatan Inti | <p>Mengamati (Stimulasi)</p> <ol style="list-style-type: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

Mengetahui
Guru Pengampu

Bantul, Oktober 2017
Mahasiswa PLT



Indriyanto S.Pd
NBM. 1040947



Anasikhatussalafi
NIM. 14520244011

Catatan Guru

.....

.....

.....

.....



PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

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

MUHAMMADIYAH 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 web: 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



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

Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

• KI – 4

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, 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=ZiJr3ggTcPM&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

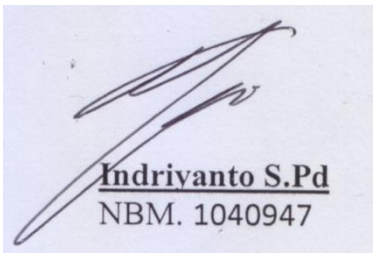
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZiJr3ggTcPM&t=354s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ia68FnTJ2Yc>

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

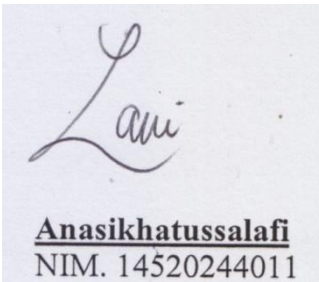
| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | Orientasi <ul style="list-style-type: none">- Mengucapkan salam.- Berdoa.- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian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

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

Guru Pengampu



Mahasiswa PLT



Catatan Guru

.....

.....

.....

.....



PERENCANAAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

MATA PELAJARAN : TEKNIK ANIMASI 2D

MATERI : STORYBOARD

KELAS : XI

PENYUSUN : ANASIKHATUSSALAFI



**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



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

Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

- KI – 4

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, 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.

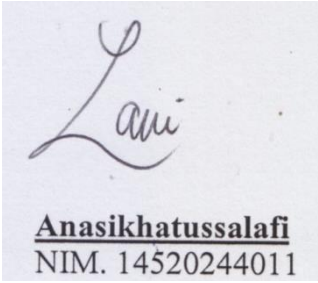
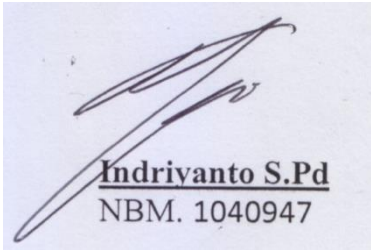
H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|------------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa. - Mengucapkan salam. - Melakukan presensi. - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. - Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata. - Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu mengenai symbol pada adobe flash CS 3. | 45 menit |
| Kegiatan Inti | <p>ngamati (Stimulasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati penjelasan mengenai pengertian dan komponen storyboard. <p>Menanya (Problem Statement)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyai siswa mengenai membuat ide cerita dalam bentuk visual dan scenario storyboard. <p>Mengeksplorasi (Data Collection)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan mempraktikkannya. <p>Mengasosiakan (Verification)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskusikan cara membuat rangkaian cerita berupa storyboard. <p>Mengkomunikasikan (Generalization)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan hasil diskusi mengenai pembuatan rangkaian cerita berupa storyboard. | 135 menit |
| Kegiatan Penutup | <p>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran. - Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi | 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 |
| ≥ 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. | ≥ 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 |
|----------------|----------|-------------|
| > 92 - 100 | A | Sangat baik |
| > 83-92 | B | Baik |
| ≥ 75 - 83 | C | Cukup |
| < 75 | D | Kurang |

• Kriteria Penilaian

| Kriteria Penilaian | Interval Nilai | Predikat | Keterangan |
|---|----------------|----------|-------------|
| Siswa mampu mengerjakan tugas sampai selesai yaitu 4 tantangan. | > 92 - 100 | A | Sangat baik |
| Siswa mampu mengerjakan tugas hanya 3 tantangan. | > 83-92 | B | Baik |
| Siswa mampu mengerjakan tugas hanya 2 tantangan. | ≥ 75 - 83 | C | Cukup |
| Siswa mampu mengerjakan tugas hanya 1 tantangan. | < 75 | D | 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:info@smkmbali.sch.co.id) web: 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



Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I. Yogyakarta 55764
Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

• KI – 4

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
- *Rincihan 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>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa. - Mengucapkan salam. - Melakukan presensi. - 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. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. - Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu dalam menyusun laporan PKL di kelas 2 nanti. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata yaitu ketika kakak angkatan menulis laporan PKL mereka dengan MS.WORD. - Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu Algoritma dan flowchart yaitu penggunaan logika pada penyusunan paragraf deskriptif dimana ciri-cirinya adalah mendeskripsikan topik. | 25 menit |
| Kegiatan Inti | <p>mberikan tugas</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>ngamati (Stimulasi)</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati peserta didik dalam mengerjakan tugas.• Membatu peserta didik yang kesusahan ketika mengerjakan tugas. <p>Menanya (Problem Statement) 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>Mengeksplorasi (Data Collection) Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tuisan yang belum diformat sesuai contoh paragraf deskriptif.</p> <p>Mengasosiakan (Verification) Membuat kesimpulan tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata yang tadi digunakan untuk memformat dokumen sesuai contoh paragraf deskriptif.</p> <p>Mengkomunikasikan (Generalization) Menyimpan hasil tentang tulisan deskriptif dalam folder siswa yang sudah ada.</p> | |
| Kegiatan Penutup | <p>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none">- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya.- Berdoa. | 21 menit |

Pertemuan ke - 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <p>Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none">1. Berdoa.2. Mengucapkan salam.3. Melakukan presensi.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. <p>Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none">5. Guru mengingatkan cakupan materi dan penjelasan uraian | 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>Apersepsi</p> <p>7. Guru mengingatkan materi dengan contoh nyata yaitu ketika sekertaris RT/RW mebuat 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>mberikan tugas</p> <p>gas berupa format undangan (lampiran 2). Peserta didik diperintahkan untuk menduplikasi undangan tersebut di file proyek MS.Word masing-masing.</p> <p>ngamati (Stimulasi)</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati peserta didik dalam mengerjakan tugas.• Membatu peserta didik yang kesusahan ketika mengerjakan tugas. <p>Menanya (Problem Statement)</p> <p>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>Mengeksplorasi (Data Collection)</p> <p>Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat sesuai contoh undangan.</p> <p>Mengasosiakan (Verification)</p> <p>Membuat kesimpulan tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata yang tadi digunakan untuk memformat dokumen sesuai contoh undangan.</p> <p>Mengkomunikasikan (Generalization)</p> <p>Menyimpan hasil undangan yang sudah dibuat dalam folder siswa yang sudah ada.</p> <p>Menilai</p> <p>Keterangan penilaian (lampiran 1).</p> | 45 menit |
| Kegiatan Penutup | <p>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</p> <p>1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.</p> | 20 menit |

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

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: Kementrian 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 ahir = +1

*jika kriteria tidak sesuai maka nilai akan dikurangi.
Skor maksimal 90.

Total Nilai = Sesi + (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'alakum 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.**

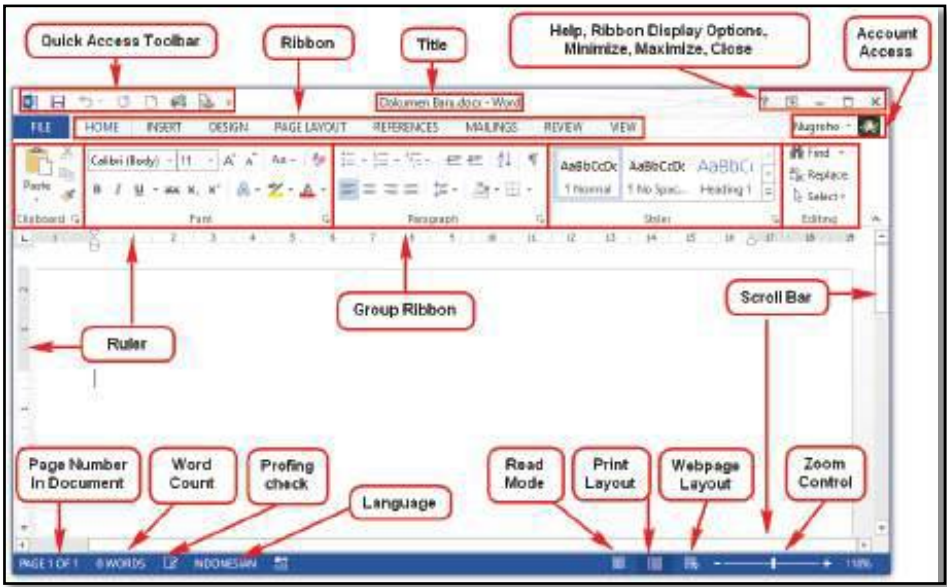
Gambar 13. Undangan pengurus RT RW pertemuan rutin bulanan dan arisan

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. Lingkungankerja antar muka Microsoft Word 2013

| Nama Fitur Fungsi | Fungsi |
|------------------------|--|
| Quick Access Toolbar | 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> . |
| Ribbon | 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> |
| Title | Menampilkan nama dokumen yang sedang dibuka. |
| Help | Bantuan yang dapat digunakan pengguna terkait Ms. Word 2013. |
| Ribbon Display Options | Pilihan untuk mengatur tampilan <i>Ribbon</i> . |
| Minimize | Digunakan untuk meminimalkan |

| | |
|--------------------------------|---|
| | tampilan dokumen. |
| Restore down/ Maximize | <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> . |
| Account Access | Digunakan untuk masuk ke akun Microsoft. |
| Ruler | Berada di bagian atas dan di bagian kiri yang berfungsi untuk membuat lebih mudah dalam menyesuaikan dokumen secara presisi. |
| Scroll Bar | Berada di bagian bawah dan bagian kanan yang berfungsi untuk menggeser tampilan ke atas bawah atau kanan kiri. |
| Page Number in Document | Menunjukkan halaman yang sedang diakses dari keseluruhan halaman. |
| Word count | Menunjukkan jumlah kata yang ditulis dalam dokumen. |
| Proofing check | Digunakan untuk memeriksa kesalahan ejaan kata. |
| Language | Pilihan bahasa yang digunakan dalam penulisan dokumen. |
| Read Mode | 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. |
| Print Layout | 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. |
| Webpage Layout | Pilihan untuk menampilkan dokumen ke |

| | |
|---------------------|---|
| | mode situs (<i>website</i>) dengan menghapus <i>page breaks</i> . |
| Zoom Control | 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 | Font = Times New Roman, Size = 10 | Semulasi Digital |
| 2 | Font = Lucida Handwriting | <i>Semulasi Digital</i> |
| 3 | Font size = 14 | Semulasi Digital |
| 4 | Increase font Size (), size = 11 | Semulasi Digital |
| 5 | Font Color () = Merah | Semulasi Digital |
| 6 | Text Highlight Color () = Kuning | Semulasi Digital |
| 7 | Bold (B) | Semulasi Digital |
| 8 | Italic (i) | <i>Semulasi Digital</i> |
| 9 | Underline (U) | <u>Semulasi Digital</u> |
| 10 | Change Case = UPPERCASE | 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.

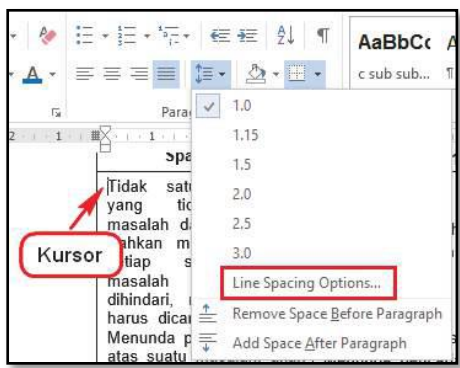
- a) Pilih paragraf yang akan diubah format paragrafnya.
- b) Klik salah satu jenis paragraf yang diinginkan, yaitu:
 - 1) *Justify*, digunakan untuk memformat paragraf rata kanan dan rata kiri. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut **CTRL + J**.

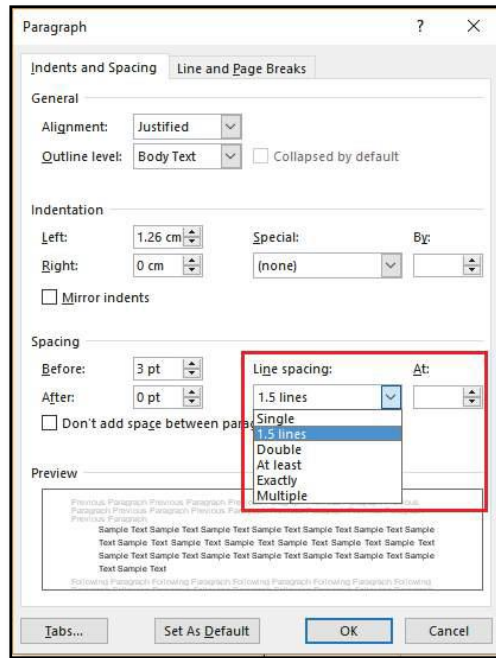
- 2) *Align Left*, digunakan untuk memformat paragraf rata kiri. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut **CTRL + L**.
- 3) *Center*, digunakan untuk memformat paragraf rata tengah. Melalui klik ikon , atau menggunakan shorcute **CTRL + E**.
- 4) *Align Right*, digunakan untuk memformat paragraf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



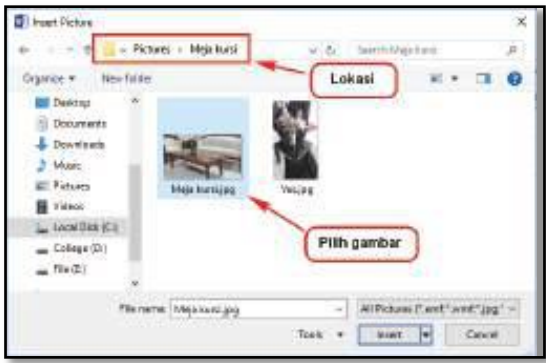


4. Ilustrasi

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.

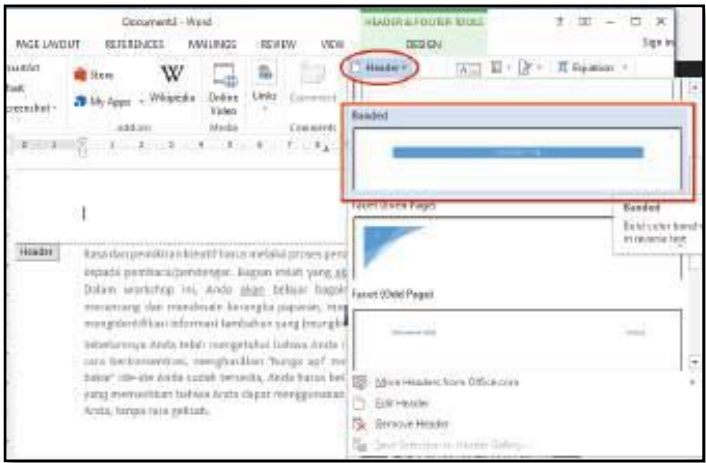
Gambar akan secara otomatis muncul di lokasi kursor sebelumnya.

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.

ParagraphStylesEditingGrammarly

21123456789101112131415161718

2

12

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 mengerutkan (kanalisasi) 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 diperoleh 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:info@smkmbali.sch.co.id) web: 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



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

Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

- KI – 4

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

*Rincihan 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>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa. - Mengucapkan salam. - Melakukan presensi. - 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. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. - Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu dalam menyusun laporan PKL di kelas 2 nanti. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata yaitu ketika kakak angkatan menulis laporan PKL mereka dengan MS.WORD. - Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu Algoritma dan flowchart yaitu penggunaan logika pada penyusunan paragraf deskriptif , narasi dan eksposisi. | 25 menit |
| Kegiatan Inti | Memberikan tugas | 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 proyek MS.Word masing-masing</p> <p>Mengamati (Stimulasi)</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati peserta didik dalam mengerjakan tugas.• Membantu peserta didik yang kesusahan ketika mengerjakan tugas. <p>Menanya (Problem Statement) 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>Mengeksplorasi (Data Collection) 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>Mengasosiasikan (Verification) Membuat kesimpulan tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata yang tadi digunakan untuk memformat dokumen sesuai contoh paragraf deskriptif, narasi dan eksposisi.</p> <p>Mengkomunikasikan (Generalization) Menyimpan hasil tentang tulisan deskriptif dalam folder siswa yang sudah ada.</p> | |
| Kegiatan Penutup | <p>Penyimpulan, Refleksi, dan Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none">- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.- Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya.- Berdoa. | 22 menit |

Pertemuan ke - 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <p>Orientasi</p> <p>9. Berdoa.</p> <p>10. Mengucapkan salam.</p> <p>11. Melakukan presensi.</p> <p>12. Guru mengingatkan tujuan pembelajaran</p> | 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>Motivasi</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>Apersepsi</p> <p>15. Guru mengingatkan materi dengan contoh nyata yaitu ketika sekretaris RT/RW mebuat 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>mberikan tugas</p> <p>gas berupa format undangan (lampiran 2). Peserta didik diperintahkan untuk menduplikasi undangan tersebut di file proyek MS.Word masing-masing.</p> <p>ngamati (Stimulasi)</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati peserta didik dalam mengerjakan tugas.• Membatu peserta didik yang kesusahan ketika mengerjakan tugas. <p>Menanya (Problem Statement)</p> <p>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>Mengeksplorasi (Data Collection)</p> <p>Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat sesuai contoh undangan.</p> <p>Mengasosiakan (Verification)</p> <p>Membuat kesimpulan tentang fungsi fitur perangkat lunak pengolah kata yang tadi digunakan untuk memformat dokumen sesuai contoh undangan.</p> <p>Mengkomunikasikan (Generalization)</p> <p>Menyimpan hasil undangan yang sudah dibuat dalam folder siswa yang sudah ada.</p> <p>Menilai</p> | 45 menit |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|------------------|--|---------------|
| | Keterangan penilaian (lampiran 1). | |
| Kegiatan Penutup | Penyimpulan, Refleksi, dan Tindak Lanjut 4. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran. 5. Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya. ms.Excel 6. Berdoa. | 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: Kementrian 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 ahir = +1


*jika kriteria tidak sesuai maka nilai akan dikurangi.
Skor maksimal 90.

Total Nilai = Sesi + (Tambahan Nilai)

LAMPIRAN 2

TUGAS PROJECT MS.WORD

Undangan RW dalam acara “Rapat Pembentukan Panitia Pemilihan ketua RW”
diperuntukan sebagai bahan dupliasi pelajaran SIMDIG kelas MM dan RPL

| | |
|--|--|
|  | RUKUN WARGA (RW) 022 PERUM PERMATA BLOK CA DESA GELAM JAYA KEC. PASAR KEMIS KAB. TANGERANG - BANTEN |
| <i>Sekretariat : Perum Permata Blok CA, RW 22 No. Telp 081310146397 / 085218266234</i> | |
| Tangerang, 18 Januari 2017 | |
| No. | : 083/Und./RW22/I/17 |
| Perihal | : Undangan Rapat "Pembentukan Panitia Pemilihan Ketua RW 022 dan Ketua RT 01 ~ 05 (Masa Bhakti 2017 ~ 2020)" |
| Kepada Yth : | <u>Segenap Kepengurusan RW 022 & RT 01 ~ 05</u> di tempat |
| Dengan hormat, | |
| Bersama ini kami mengharap kehadiran Segenap Kepengurusan RW 022 & RT 01 ~ 05 untuk Rapat Pembentukan Panitia Pemilihan Ketua RW 022 & Ketua RT 01 ~ 05 (Masa Bhakti 2017 ~ 2020), adapun pelaksanaannya sbb : | |
| Hari / Tanggal | : Minggu malam Senin, 22 Januari 2017 |
| Waktu / Jam | : Habis Sholat Isya' / Jam 19:30 s.d selesai |
| Tempat | : Depan Rumah Bapak M. Musri (Ketua RT 03 / RW 022) |
| Agenda | : " Pembentukan Panitia Pemilihan Ketua RW 022 dan Ketua RT 01 - 05 (Masa Bhakti 2017 ~ 2020)" |
| Demikian undangan ini kami sampaikan, atas perhatian, kehadiran & partisipasinya kami ucapkan banyak terima kasih. | |
| Mengetahui, | Hormat kami, |
| (Nasikun SR) Ketua RW 22 | (Husin) Sekretaris |
| <u>Tembusan Yth :</u> - Arsip | |
| <u>MARI TINGKATKAN KERJA SAMA KITA UNTUK MAJU & MANDIRI</u> <i>Website : http://rw22permata.blogspot.com</i> | |

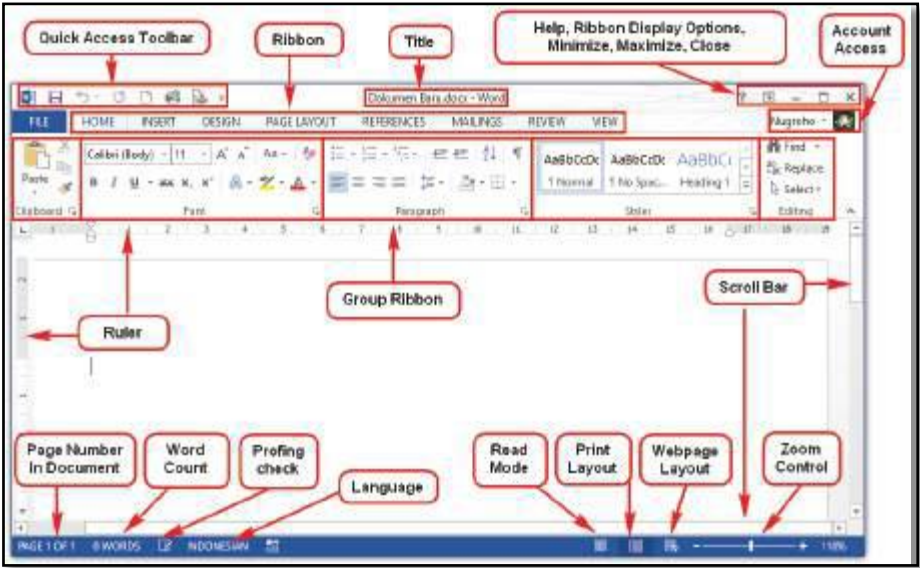
Gambar 16. Undangan RW pembentukan panitia pemilihan ketua RW

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. Lingkungankerja antar muka Microsoft Word 2013

| Nama Fitur Fungsi | Fungsi |
|------------------------|--|
| Quick Access Toolbar | 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> . |
| Ribbon | 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> |
| Title | Menampilkan nama dokumen yang sedang dibuka. |
| Help | Bantuan yang dapat digunakan pengguna terkait Ms. Word 2013. |
| Ribbon Display Options | Pilihan untuk mengatur tampilan <i>Ribbon</i> . |
| Minimize | Digunakan untuk meminimalkan tampilan dokumen. |

| | |
|--------------------------------|---|
| Restore down/ Maximize | <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> . |
| Account Access | Digunakan untuk masuk ke akun Microsoft. |
| Ruler | Berada di bagian atas dan di bagian kiri yang berfungsi untuk membuat lebih mudah dalam menyesuaikan dokumen secara presisi. |
| Scroll Bar | Berada di bagian bawah dan bagian kanan yang berfungsi untuk menggeser tampilan ke atas bawah atau kanan kiri. |
| Page Number in Document | Menunjukkan halaman yang sedang diakses dari keseluruhan halaman. |
| Word count | Menunjukkan jumlah kata yang ditulis dalam dokumen. |
| Proofing check | Digunakan untuk memeriksa kesalahan ejaan kata. |
| Language | Pilihan bahasa yang digunakan dalam penulisan dokumen. |
| Read Mode | 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. |
| Print Layout | 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. |
| Webpage Layout | Pilihan untuk menampilkan dokumen ke mode situs (<i>website</i>) dengan menghapus |

| | |
|---------------------|--|
| | <i>page breaks.</i> |
| Zoom Control | 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 | Font = Times New Roman, Size = 10 | Semulasi Digital |
| 2 | Font = Lucida Handwriting | <i>Semulasi Digital</i> |
| 3 | Font size = 14 | Semulasi Digital |
| 4 | Increase font Size (), size = 11 | Semulasi Digital |
| 5 | Font Color () = Merah | Semulasi Digital |
| 6 | Text Highlight Color () = Kuning | Semulasi Digital |
| 7 | Bold (B) | Semulasi Digital |
| 8 | Italic (i) | <i>Semulasi Digital</i> |
| 9 | Underline (U) | <u>Semulasi Digital</u> |
| 10 | Change Case = UPPERCASE | 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.

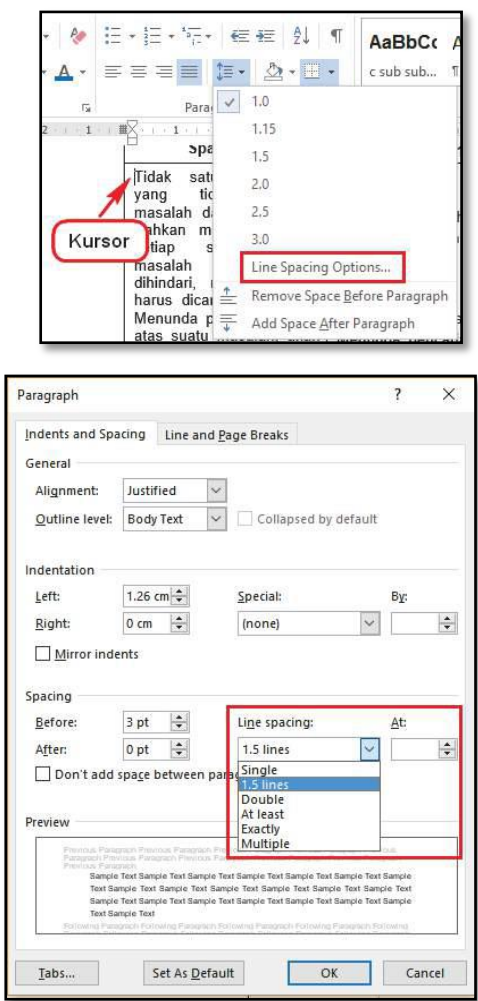
- c) Pilih paragraf yang akan diubah format paragrafnya.
- d) Klik salah satu jenis paragraf yang diinginkan, yaitu:
 - 5) *Justify*, digunakan untuk memformat paragraf rata kanan dan rata kiri. Melalui klik ikon , atau menggunakan shortcut **CTRL + J**.
 - 6) *Align Left*, digunakan untuk memformat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

- 7) *Center*, digunakan untuk memformat paragraf rata tengah. Melalui klik ikon , atau menggunakan shorcut **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 diinginkan, 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**.

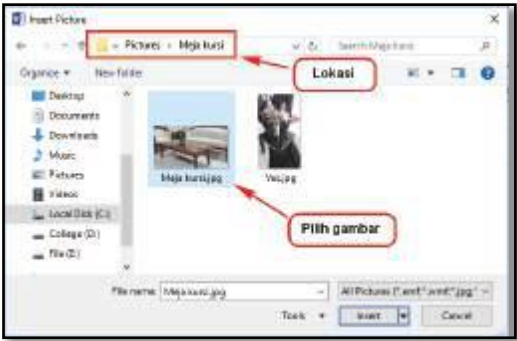


9. Ilustrasi

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 dimasukkan

- 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.

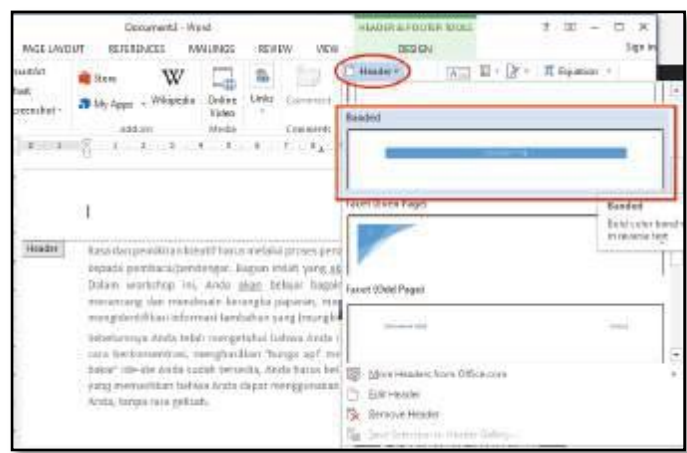
10. Header dan Footer

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.

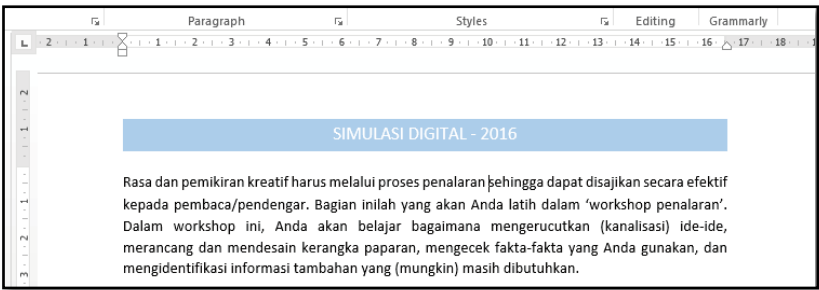
Footer juga digunakan untuk menuliskan catatan kaki (*footnotes*).

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 diperoleh 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).

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 menawarkan 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:info@smkmbali.sch.co.id) web: 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



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

Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

- KI – 4

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. Perangkat lunak pengolah angka Excel
 2. Formula, Operator matematika
 3. Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka
- *Rincihan 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>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa. - Mengucapkan salam. - Melakukan presensi. - 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 <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. - Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu mengukur keuangan peserta didik dalam menghabiskan uang jajan <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu MS.Word, dimana Excel merupakan bagian dari produk microsoft yang fungsinya adalah mengolah data numerik. | 15 menit |
| Kegiatan Inti | <p>Mengamati (Stimulasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati untuk mengidentifikasi tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka. 2. Mengamati peserta didik dalam mengerjakan proyek <p>Menanya (Problem Statement)</p> <p>Menanya tentang fungsi logika Average dab</p> | 45 menit |

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

Pertemuan ke - 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|---------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <p>Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa. 2. Mengucapkan salam. 3. Melakukan presensi. 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 <p>Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengingatkan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu mengukur keuangan peserta didik dalam menghabiskan uang jajan <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 | 15 menit |
| Kegiatan Inti | <p>Mengamati (Stimulasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati untuk mengidentifikasi tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka. 2. Mengamati peserta didik dalam mengerjakan proyek <p>Menanya (Problem Statement) 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>Mengeksplorasi (Data Collection) Mengumpulkan data tentang apa saja fungsi logika yang ada pada Ms. Excel untuk digunakan dalam mengerjakan proyek.</p> <p>Mengasosiakan (Verification) Membuat kesimpulan tentang fungsi logika matematika yang telah digunakan yaitu Count, IF, Min, dan Max.</p> <p>Mengkomunikasikan (Generalization) Menyampaikan hasil pengolahan dan disajikan. Kemudian menyimpannya dalam folder milik peserta didik</p> | |
| Kegiatan Penutup | <p>Rangkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya. Yaitu power point.3. Berdoa. | 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). <i>Bahan Ajar SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL untuk SMK/MAK</i> . Jakarta: Kementrian 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 | 10 | | | | | |
| | | - Keaktifan bertanya dan mengemukakan pendapat | 20 | | | | | |
| 3 | Penyelesaian tugas | - Menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan | 10 | | | | | |
| | | - Ketepatan waktu mengumpulkan tugas | 10 | | | | | |
| 4 | Disiplin | - Mentaati peraturan yang berlaku | 15 | | | | | |
| | | - Mengikuti instruksi guru | 15 | | | | | |
| | TOTAL SKOR | | | | | | | |

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

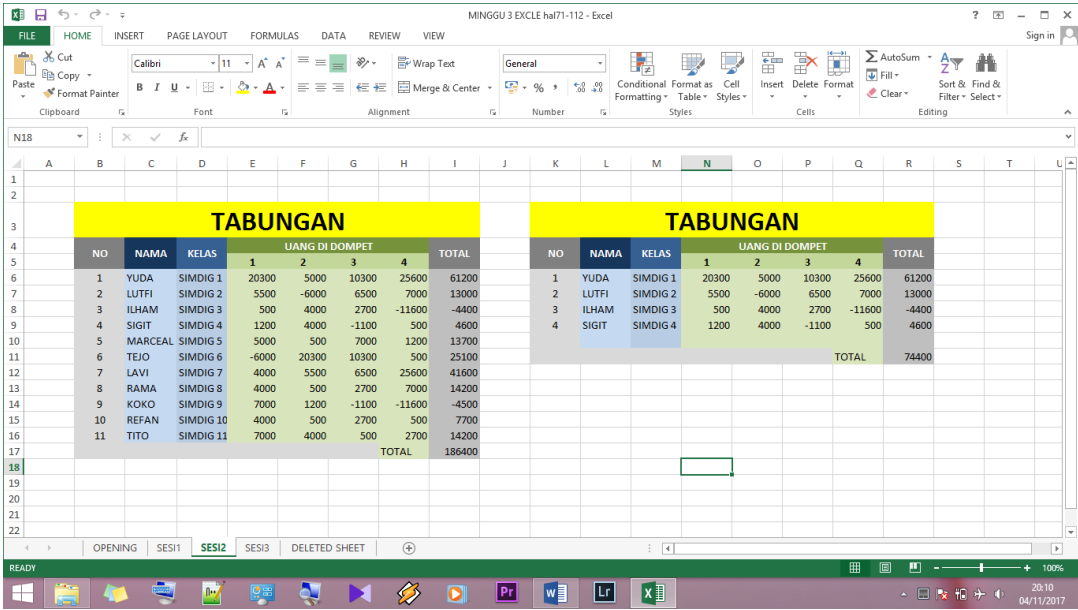
Nama Siswa :
Semester/Kelas :
Program Keahlian :
Kompetensi :

| No. | Kompetensi Dasar | Aspek yang dinilai | Bobot | Σ nilai total | Bobot x Σ nilai total |
|-------------|------------------|--------------------|-------|----------------------|------------------------------|
| 1 | | Kognitif | 30% | | |
| 2 | | Afektif | 30% | | |
| 3 | | Psikomotorik | 40% | | |
| NILAI AKHIR | | | | | |

Keterangan :
N Akhir \geq 75 = Kompeten
N Akhir $<$ 75 = Belum Kompeten

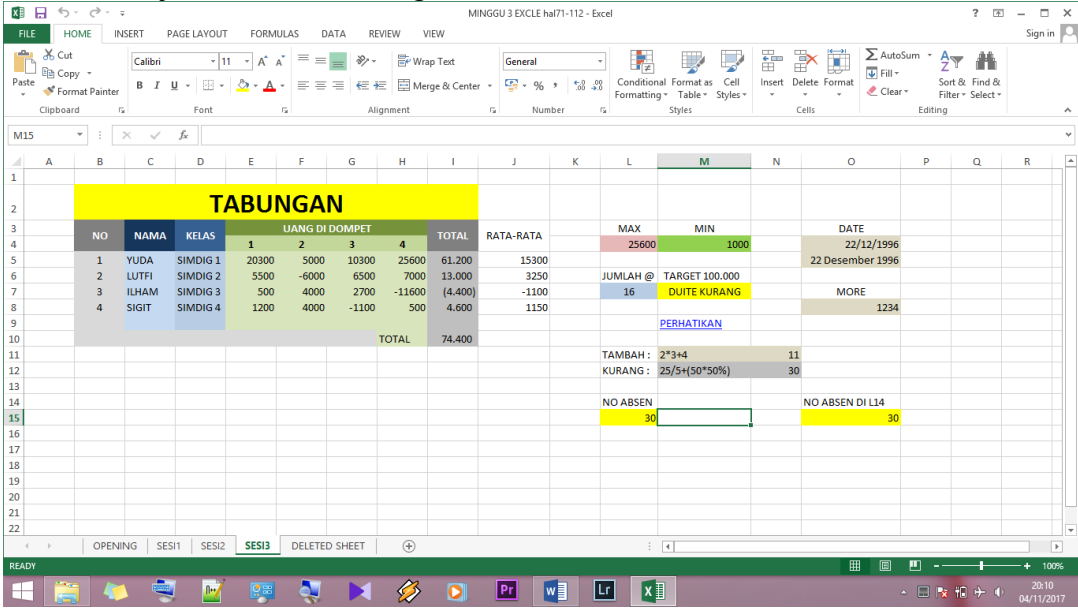
LAMPIRAN 2

TUGAS PROJECT MS.EXCEL



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()”.



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.

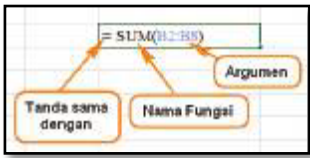
| Operator | Simbol |
|-------------|--------|
| Penambahan | + |
| Pengurangan | - |
| Perkalian | * |
| Pembagian | / |
| Eksponen | ^ |

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

Gambar 22. penggunaan argumen 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.

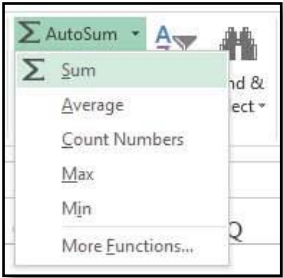
- 1) *SUM*: Fungsi ini menambahkan semua nilai dari sel-sel dalam argumen.
- 2) *AVERAGE*: Fungsi ini menentukan nilai rata-rata yang ada dalam argumen, dengan cara menghitung jumlah dari sel-sel kemudian membagi nilai tersebut dengan jumlah sel dalam argumen.
- 3) *COUNT*: Fungsi ini menghitung jumlah 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 |
|----|---|---|---|------------------------|------|---------|-----|---------|-----|-------|
| | | | DAFTAR NILAI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS | Total |
| 3 | | | 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 | |
| 4 | | | 2 | Bagus Saputro | 85 | 40 | 40 | 84 | 86 | |
| 5 | | | 3 | Diny Anggriani | 80 | 70 | 70 | 90 | 95 | |
| 6 | | | 4 | Hafiyyan Putra Pratama | 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 Keny Malani | 85 | 96 | 96 | 94 | 96 | |
| 10 | | | 8 | Ramly Ramadhani | 80 | 80 | 80 | 80 | 98 | |
| 11 | | | 9 | Silvia Graviolen | 75 | 72 | 72 | 80 | 76 | |
| 12 | | | 10 | Yoga Pradana | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 | |
| 13 | | | Nilai Terendah | | | | | | | |
| 14 | | | Nilai Tengah | | | | | | | |
| 15 | | | Nilai Tertinggi | | | | | | | |

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 |
|---|---|---|---|---------------|------|---------|-----|---------|-----|-------------|
| | | | DAFTAR NILAI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS | Total |
| 3 | | | 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 | =SUM(D3:H3) |
| 4 | | | 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.

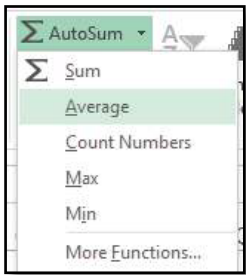
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|--------------|------|---------|-----|---------|-----|-------|
| | | | DAFTAR NILAI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS | Total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

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 | | | | | | | |
| | | | MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS | Total |
| 3 | | | 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 | 450 |

Gambar 28. hasil penggunaan Average

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

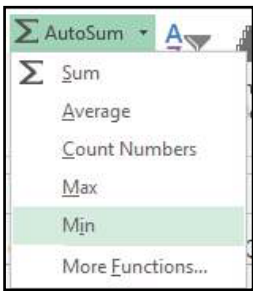
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K |
|---|---|---|---|---------------|------|---------|-----|---------|-----|---------------------------------------|-----------|
| | | | DAFTAR NILAI | | | | | | | | |
| | | | MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | | |
| 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 | 333: 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 Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 |
| 4 | | 2 | Bagus Saputro | 85 | 40 | 40 | 84 | 86 |
| 5 | | 3 | Dany Anugerani | 80 | 70 | 70 | 90 | 95 |
| 6 | | 4 | Hafiyas Putra Pratama | 70 | 69 | 69 | 90 | 89 |
| 7 | | 5 | Ibnu Ali Ahmad | 80 | 74 | 74 | 90 | 91 |
| 8 | | 6 | Nazrin | 80 | 80 | 80 | 92 | 80 |
| 9 | | 7 | Putri Keny Malani | 85 | 96 | 96 | 94 | 96 |
| 10 | | 8 | Ramly Ramadhani | 80 | 80 | 80 | 80 | 98 |
| 11 | | 9 | Silvia Gwioles | 75 | 72 | 72 | 80 | 76 |
| 12 | | 10 | Yoga Pradana | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 |
| 13 | | | Nilai Terendah | =MIN(D3:D12) | | | | |
| 14 | | | Nilai Tengah | =MID(number1,[number2],...) | | | | |

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.

| | A | B | C | D | E | F | G | H |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |

DAFTAR NILAI
MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KI

| No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS |
|-----|-----------------------|------|---------|-----|---------|-----|
| 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 |
| 2 | Bagus Saputro | 85 | 40 | 40 | 84 | 86 |
| 3 | Dany Anugerani | 80 | 70 | 70 | 90 | 95 |
| 4 | Hafiyas Putra Pratama | 70 | 69 | 69 | 90 | 89 |
| 5 | Ibnu Ali Ahmad | 80 | 74 | 74 | 90 | 91 |
| 6 | Nazrin | 80 | 80 | 80 | 92 | 80 |
| 7 | Putri Keny Malani | 85 | 96 | 96 | 94 | 96 |
| 8 | Ramly Ramadhani | 80 | 80 | 80 | 80 | 98 |
| 9 | Silvia Gwioles | 75 | 72 | 72 | 80 | 76 |
| 10 | Yoga Pradana | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 |
| | Nilai Terendah | 70 | | | | |

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

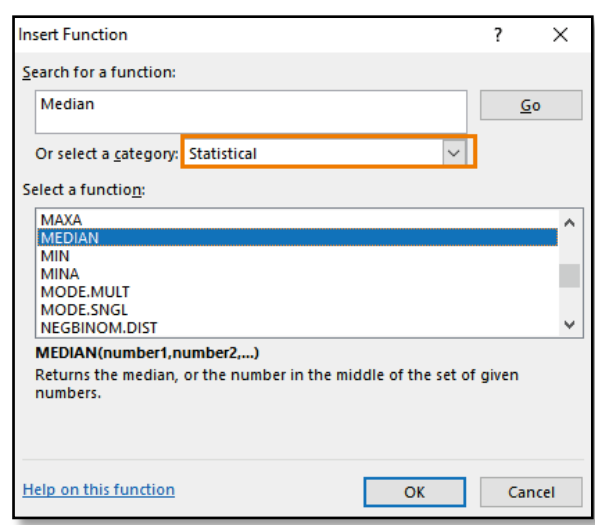
f. Fungsi Median

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 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 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 | | | NilaTerting | =MAX(D3:D12) | | | | |
| 16 | | | | MAX(number1, [number2], ...) | | | | |

Gambar 36. syntak 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 |
| 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 | 450 |
| 2 | Bagus Saputro | 85 | 40 | 40 | 84 | 86 | 335 |
| 3 | Diny Anggriani | 80 | 70 | 70 | 90 | 95 | 405 |
| 4 | Hafiyvan Putra Pratama | 70 | 69 | 69 | 90 | 80 | 387 |
| 5 | Ibnu Ali Ahmad | 80 | 74 | 74 | 90 | 91 | 409 |
| 6 | Nazirin | 80 | 80 | 80 | 92 | 80 | 412 |
| 7 | Putri Keny Malani | 85 | 96 | 96 | 94 | 96 | 467 |
| 8 | Ramly Ramadhani | 80 | 80 | 80 | 80 | 98 | 418 |
| 9 | Silvia Graviolen | 75 | 72 | 72 | 80 | 76 | 375 |
| 10 | Yoga Pradana | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 | 403 |
| 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 | | | | | | | |
| Bobot | | | | | | | |
| | | 5 | 5 | 25 | 5 | 35 | 25 |
| No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS | Proyek |
| 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 | 80 |
| 2 | Bagus Saputro | 85 | 40 | 40 | 84 | 75 | 80 |
| 3 | Diny Anggriani | 80 | 70 | 70 | 90 | 95 | 70 |
| 4 | Hafiyvan Putra Pratama | 70 | 69 | 69 | 90 | 89 | 70 |
| 5 | Ibnu Ali Ahmad | 80 | 74 | 74 | 90 | 91 | 90 |
| 6 | Nazirin | 80 | 80 | 80 | 92 | 80 | 90 |
| 7 | Putri Keny Malani | 85 | 96 | 96 | 94 | 96 | 80 |
| 8 | Ramly Ramadhani | 80 | 80 | 80 | 80 | 98 | 80 |
| 9 | Silvia Graviolen | 75 | 72 | 72 | 80 | 76 | 70 |
| 10 | Yoga Pradana | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 | 70 |
| Skor Akhir | | 88.5 | 66.7 | 80.25 | 77.35 | 85.05 | 83.1 |
| Keterangan | | Lulus | Tidak Lulus | Lulus | Lulus | Lulus | Lulus |

Gambar 38. 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.

$$= (Logical_test) [Value_if_true], [Value_if_false]$$

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 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:info@smkmbali.sch.co.id) web: 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



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

Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

- KI – 4

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. Perangkat lunak pengolah angka
- 8. Operasi perhitungan matematika
- 9. Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka

*Rincihan 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

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| dahuluan | <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa. - Mengucapkan salam. - Melakukan presensi. - 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 <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. - Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu menambah wawasan tentang hal-hal dasar pengolahan data pada computer di era teknologi ini. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu MS.Word, dimana Excel merupakan bagian dari produk microsoft yang fungsinya adalah mengolah data numerik. | menit |
| giatan Inti | <p>ngamati (Stimulasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> 3. Mengamati untuk mengidentifikasi tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka. 4. Mengamati peserta didik dalam mengerjakan | menit |

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

Pertemuan ke - 2

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|---------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <p>Orientasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berdoa. 2. Mengucapkan salam. 3. Melakukan presensi. 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. Menggunakanya pada pemrosesan data kemudian menampilkan data secara lengkap sesuai perintah <p>Motivasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru mengingatkan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu menambah wawasan tentang hal-hal dasar pengolahan data pada computer di era teknologi ini. <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 | 10 menit |
| Kegiatan Inti | <p>Amatir (Stimulasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Amatir untuk mengidentifikasi tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka. 2. Amatir peserta didik dalam mengerjakan proyek <p>Menanya (Problem Statement) Menanya tentang fungsi logika Count, Counta, Countif,</p> | 10 menit |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|------------------|---|---------------|
| | IF, Min, dan Max pada perhitungan berkondisi pada perangkat lunak pengolah angka. Mengeksplorasi (Data Collection) Mengumpulkan data tentang apa saja fungsi logika yang ada pada Ms. Excel untuk digunakan dalam mengerjakan proyek. Mengasosiakan (Verification) Membuat kesimpulan tentang fungsi logika matematika yang telah digunakan yaitu Count, Counta, Countif, IF, Min, dan Max. Mengkomunikasikan (Generalization) Menyampaikan hasil pengolahan dan disajikan. Kemudian menyimpannya dalam folder milik peserta didik | |
| Kegiatan Penutup | Penutup, Refleksi, dan Tindak Lanjut 1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran. 2. Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya. Yaitu power point. 3. Berdoa. | 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: Kementrian 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 | 10 | | | | | |
| | | - Keaktifan bertanya dan mengemukakan pendapat | 20 | | | | | |
| 3 | Penyelesaian tugas | - Menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan | 10 | | | | | |
| | | - Ketepatan waktu mengumpulkan tugas | 10 | | | | | |
| 4 | Disiplin | - Mentaati peraturan yang berlaku | 15 | | | | | |
| | | - Mengikuti instruksi guru | 15 | | | | | |
| | TOTAL SKOR | | | | | | | |

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

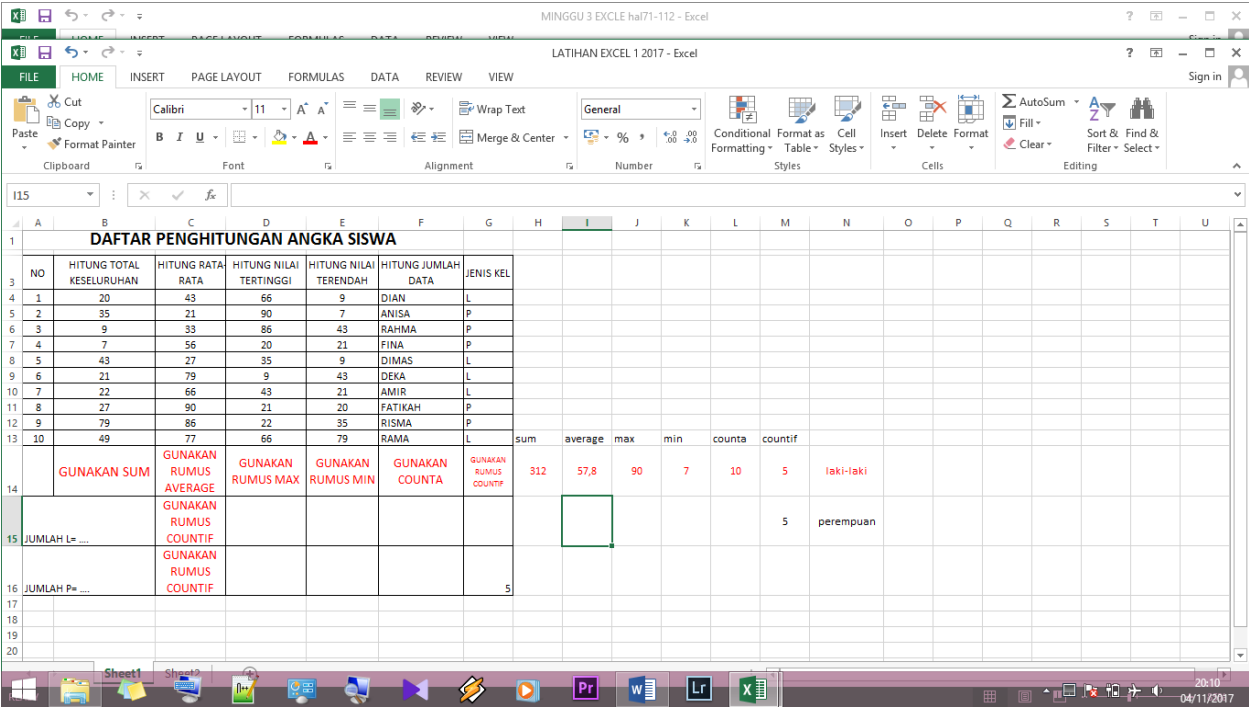
Nama Siswa :
Semester/Kelas :
Program Keahlian :
Kompetensi :

| No. | Kompetensi Dasar | Aspek yang dinilai | Bobot | \sum nilai total | Bobot x \sum nilai total |
|-------------|------------------|--------------------|-------|--------------------|----------------------------|
| 1 | | Kognitif | 30% | | |
| 2 | | Afektif | 30% | | |
| 3 | | Psikomotorik | 40% | | |
| NILAI AKHIR | | | | | |

Keterangan :
N Akhir \geq 75 = Kompeten
N Akhir $<$ 75 = Belum Kompeten

LAMPIRAN 2

TUGAS PROJECT MS.EXCEL



Gambar 40. proyek 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.

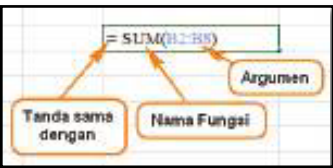
| Operator | Simbol |
|-------------|--------|
| Penambahan | + |
| Pengurangan | - |
| Perkalian | * |
| Pembagian | / |
| Eksponen | ^ |

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 (=), 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 41. 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 pada sintaks yang diperlukan untuk fungsi. Jika ingin menggunakan beberapa argumen pisahkan dengan koma.

The screenshot shows an Excel spreadsheet with columns A, B, C, and D, and rows 1 through 6. In cell B2, there is a value of 6. In cell C2, there is a value of 4. In cell D2, there is a value of 3. In cell B3, there is a value of 8. In cell C3, there is a value of 7. In cell B4, there is a value of 9. In cell D6, the formula bar shows `=SUM(B2:B4,C2:C3,D2)`.

Gambar 42. penggunaan argumen 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.

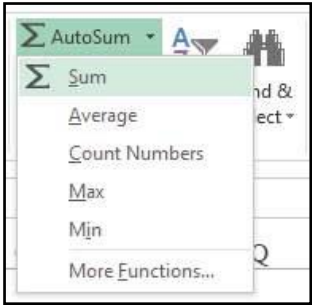
- 1) *SUM*: Fungsi ini menambahkan semua nilai dari sel-sel dalam argumen.
- 2) *AVERAGE*: Fungsi ini menentukan nilai rata-rata yang ada dalam argumen, dengan cara menghitung jumlah dari sel-sel kemudian membagi nilai tersebut dengan jumlah sel dalam argumen.
- 3) *COUNT*: Fungsi ini menghitung jumlah 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 |
|----|---|---|---|------------------------|-------------|----------------|------------|----------------|------------|--------------|
| | | | DAFTAR NILAI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS | Total |
| 3 | | | 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 | |
| 4 | | | 2 | Bagus Saputro | 85 | 40 | 40 | 84 | 86 | |
| 5 | | | 3 | Diny Anggriani | 80 | 70 | 70 | 90 | 95 | |
| 6 | | | 4 | Hafiyyan Putra Pratama | 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 Keny Malani | 85 | 96 | 96 | 94 | 96 | |
| 10 | | | 8 | Ramly Ramadhani | 80 | 80 | 80 | 80 | 98 | |
| 11 | | | 9 | Silvia Graviolen | 75 | 72 | 72 | 80 | 76 | |
| 12 | | | 10 | Yoga Pradana | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 | |
| 13 | | | Nilai Terendah | | | | | | | |
| 14 | | | Nilai Tengah | | | | | | | |
| 15 | | | Nilai Tertinggi | | | | | | | |

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 |
|---|---|---|---|-------------------|-------------|----------------|------------|----------------|-------------|--------------|
| | | | DAFTAR NILAI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS | Total |
| 3 | | | 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | =SUM(D3:H3) | |
| 4 | | | 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.

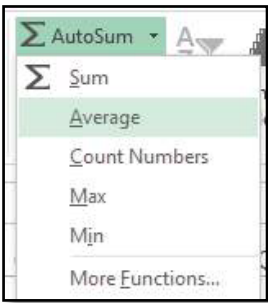
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|-------------------|-------------|----------------|------------|----------------|------------|--------------|
| | | | DAFTAR NILAI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 2 | | | No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS | Total |
| 3 | | | 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 |
|---|---|---|---|------|---------|-----|---------|-----|-------|-----------|
| | | | DAFTAR NILAI | | | | | | | |
| | | | MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | |
| 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.

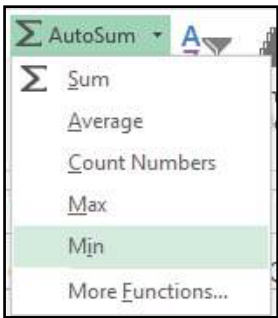
| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K |
|---|---|---|---|------|---------|-----|---------|-----|-----------------|----------------------------------|---|
| | | | DAFTAR NILAI | | | | | | | | |
| | | | MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | | |
| 1 | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | 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 | 333 | 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 |
|----|---|----|-----------------------|-----------------|----|----|----|----|
| 3 | | 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 |
| 4 | | 2 | Bagus Saputro | 85 | 40 | 40 | 84 | 86 |
| 5 | | 3 | Dany Anggrani | 80 | 70 | 70 | 90 | 95 |
| 6 | | 4 | Hafiyus Putra Pratama | 70 | 69 | 69 | 90 | 89 |
| 7 | | 5 | Ibnu Ali Ahmad | 80 | 74 | 74 | 90 | 91 |
| 8 | | 6 | Nazrin | 80 | 80 | 80 | 92 | 80 |
| 9 | | 7 | Putri Kemy Malani | 85 | 96 | 96 | 94 | 96 |
| 10 | | 8 | Ramly Ramadhani | 80 | 80 | 80 | 80 | 98 |
| 11 | | 9 | Silvia Cravioles | 75 | 72 | 72 | 80 | 76 |
| 12 | | 10 | Yoga Pradana | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 |
| 13 | | | Nilai Terendah | =MIN(D3:D12) | | | | |
| 14 | | | Nilai Tengah | =MEDIAN(D3:D12) | | | | |

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.

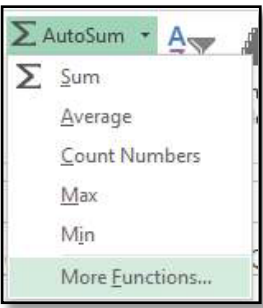
| | A | B | C | D | E | F | G | H |
|----|---|-----|------------------------------------|------|---------|-----|---------|-----|
| 1 | | | DAFTAR NILAI | | | | | |
| 2 | | | MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KI | | | | | |
| 3 | | No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS |
| 4 | | 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 |
| 5 | | 2 | Bagus Saputro | 85 | 40 | 40 | 84 | 86 |
| 6 | | 3 | Dany Anggrani | 80 | 70 | 70 | 90 | 95 |
| 7 | | 4 | Hafiyus Putra Pratama | 70 | 69 | 69 | 90 | 89 |
| 8 | | 5 | Ibnu Ali Ahmad | 80 | 74 | 74 | 90 | 91 |
| 9 | | 6 | Nazrin | 80 | 80 | 80 | 92 | 80 |
| 10 | | 7 | Putri Kemy Malani | 85 | 96 | 96 | 94 | 96 |
| 11 | | 8 | Ramly Ramadhani | 80 | 80 | 80 | 80 | 98 |
| 12 | | 9 | Silvia Cravioles | 75 | 72 | 72 | 80 | 76 |
| 13 | | 10 | Yoga Pradana | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 |
| 14 | | | Nilai Terendah | 70 | | | | |

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

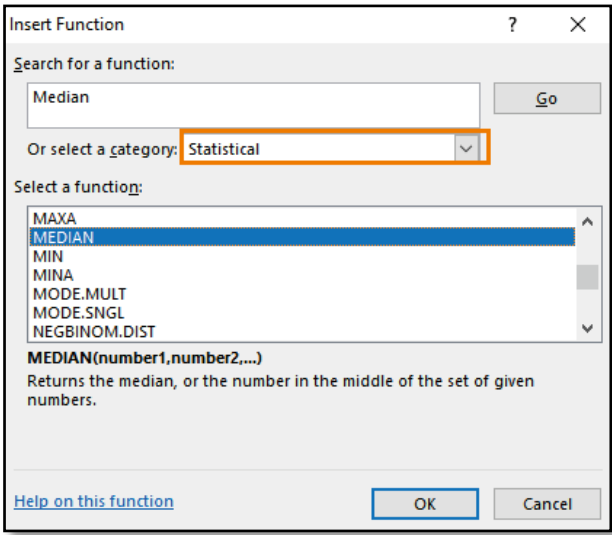
f. Fungsi Median

Digunakan untuk menghitung nilai tengah dengan cara sebagai berikut.

- 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 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 |
| | | | | | | | | | | |
| 1 | | | DAFTAR NILAI | | | | | | | |
| | | | 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 | | | 2 | Bagus Saputro | 85 | 40 | 40 | 84 | 86 | 335 |
| 5 | | | 3 | Diny Anggrini | 80 | 70 | 70 | 90 | 95 | 405 |
| 6 | | | 4 | Hafiyvan Putra Pratama | 70 | 69 | 69 | 90 | 80 | 387 |
| 7 | | | 5 | Ibnu Ali Ahmad | 80 | 74 | 74 | 90 | 91 | 409 |
| 8 | | | 6 | Nazirin | 80 | 80 | 80 | 92 | 89 | 412 |
| 9 | | | 7 | Putri Keny Malani | 85 | 96 | 96 | 94 | 96 | 467 |
| 10 | | | 8 | Ramly Ramadhani | 80 | 80 | 80 | 80 | 98 | 418 |
| 11 | | | 9 | Silvia Graviolen | 75 | 72 | 72 | 80 | 76 | 375 |
| 12 | | | 10 | Yoga Pradana | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 | 403 |
| 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 |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | | | DAFTAR NILAI | | | | | | | | |
| | | | MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X | | | | | | | | |
| 2 | | | | Bobot | | | | | | | |
| 3 | | | | 5 | 5 | 25 | 5 | 35 | 25 | | |
| 4 | | | No. | Nama siswa | Kuis | Tugas 1 | UTS | Tugas 2 | UAS | Proyek | Skor Akhir |
| 5 | | | 1 | Asif Safa'at | 80 | 95 | 95 | 90 | 90 | 80 | 88.5 |
| 6 | | | 2 | Bagus Saputro | 85 | 40 | 40 | 84 | 75 | 80 | 66.7 |
| 7 | | | 3 | Diny Anggrini | 80 | 70 | 70 | 90 | 95 | 70 | 80.25 |
| 8 | | | 4 | Hafiyvan Putra Pratama | 70 | 69 | 69 | 90 | 89 | 70 | 77.35 |
| 9 | | | 5 | Ibnu Ali Ahmad | 80 | 74 | 74 | 90 | 91 | 90 | 85.05 |
| 10 | | | 6 | Nazirin | 80 | 80 | 80 | 92 | 80 | 90 | 83.1 |
| 11 | | | 7 | Putri Keny Malani | 85 | 96 | 96 | 94 | 96 | 80 | 91.35 |
| 12 | | | 8 | Ramly Ramadhani | 80 | 80 | 80 | 80 | 98 | 80 | 86.3 |
| 13 | | | 9 | Silvia Graviolen | 75 | 72 | 72 | 80 | 76 | 70 | 73.45 |
| 14 | | | 10 | Yoga Pradana | 75 | 80 | 80 | 85 | 83 | 70 | 78.55 |

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:info@smkmbali.sch.co.id) web: 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



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

Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

• KI – 4

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.

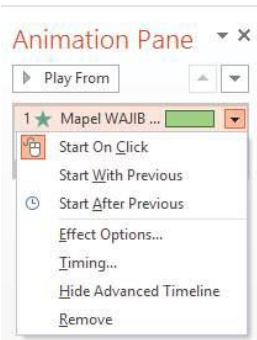
1. Animasi

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 Option**, misalnya dipilih “By Paragraph”.

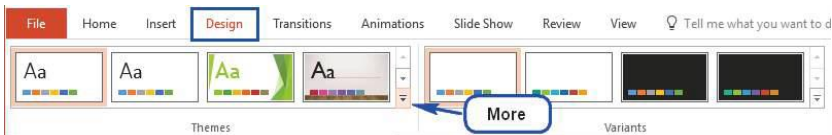
Apabila ingin mengatur pemilihan waktu untuk menampilkan animasi, gunakanlah **Animation Pane**. *Animation Pane* adalah satu panel yang berisi daftar objek yang dapat dianimasikan untuk ditampilkan pada slide, misalnya: *Start On Click*. Untuk menampilkan Animation Pane, perlu di-klik *Animation Pane* 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 **Apply 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>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa. - Mengucapkan salam. - Melakukan presensi. - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yaitu membuat slide presentasi dengan materi “usaha yang dirintis” menggunakan fitur perangkat lunak presentasi. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus. - Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini. Memahami fitur perangkat lunak presentasi serta dapat membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata. Ketika merintis usaha dan menjelaskan kepada pemegang modal. - Guru menjelaskan kaitan dengan materi yang lalu Microsoft Excel | 25 menit |
| Kegiatan Inti | <p>TUGAS Membuat “presentasi usaha” dengan ketentuan Slide 1 : Nama usaha, alamat Slide 2 : Keunggulan Slide 3 : Moto (tagline) usaha Minimal 3 slide, dengan animasi dan transisi.</p> <p>Menanya (Problem Statement) Menanya mengenai kesulitan-kesulitan apa saja yang dihadapi kemudian di jelaskan solusinya lalu meminta untuk mengajarkan kepada teman yang belum bisa.</p> <p>ngamati (Stimulasi) Mengamati untuk mengidentifikasi fungsi, jenis, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi yaitu membuat “presentasi usaha” yang dijadikan tugas kali ini.</p> <p>Mengeksplorasi (Data Collection) Mengumpulkan data teknik membuat slide, penyusupan objek, penambahan transisi, dan fitur animasi pada slide.</p> <p>Mengasosiakan (Verification) Membuat kesimpulan tentang fungsi fitur perangkat lunak presentasi dari pembuatan tugas sesuai perintah</p> <p>Mengkomunikasikan (Generalization) 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>ngkuman, Refleksi, dan Tindak Lanjut</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran. - Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan | 22 menit |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------|---|---------------|
| | pesan untuk belajar materi selanjutnya. - Berdoa. bersalaman | |

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: Kementrian 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 | 10 | | | | | |
| | | - Keaktifan bertanya dan mengemukakan pendapat | 20 | | | | | |
| 3 | Penyelesaian tugas | - Menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan | 10 | | | | | |
| | | - Ketepatan waktu mengumpulkan tugas | 10 | | | | | |
| 4 | Disiplin | - Mentaati peraturan yang berlaku | 15 | | | | | |
| | | - Mengikuti instruksi guru | 15 | | | | | |
| | TOTAL SKOR | | | | | | | |

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 | \sum nilai total | Bobot x \sum nilai total |
|-------------|------------------|--------------------|-------|--------------------|----------------------------|
| 1 | | Kognitif | 30% | | |
| | | Afektif | 30% | | |
| | | Psikomotorik | 40% | | |
| NILAI AKHIR | | | | | |

Keterangan :
N Akhir ≥ 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:info@smkmbali.sch.co.id) web: 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



Kampus : Jl samas km. 2,3 Kanutan Sumbermulyo Bambanglipuro Bantul D.I. Yogyakarta 55764
Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

• KI – 4

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, 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 baik 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 ditampilkan 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 dibandingat 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>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none">- Berdoa.- Mengucapkan salam.- Melakukan presensi.- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik yaitu, memahami ukuran bidang pandang pengambilan gambar serta dapat menyajikan gambar dengan variasi bidang pandang. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none">- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari | 20 menit |

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

Pertemuan ke - 2

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

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

H. Penilaian Pembelajaran

Teknik Penilaian

Instrumen Penilaian

- Pertemuan kedua (Terlampir)

Pembelajaran

I. mber/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)



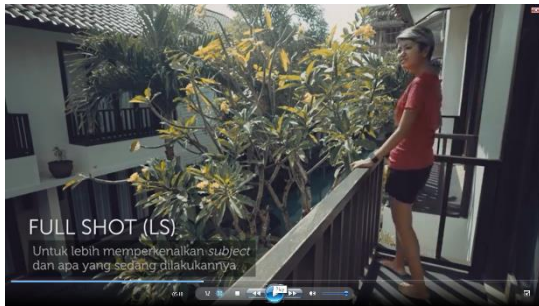
- vi. Tentukan type shot pada gambar berikut (*medium shot*– batasnya pinggang subject) (Skor 1)



- 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 ≥ 70 = Kompeten
N Akhir < 70 = Belum Kompeten

TABEL PORTOFOLIO

| Absen | NAMA | Type shot + non human | Type shot + free | Type shot + foreground | Type shot + foreground + non human |
|-------|--------------------------------|-----------------------------|------------------------|------------------------------|--|
| 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:info@smkmbali.sch.co.id) web: 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



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

Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemusiaan, 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

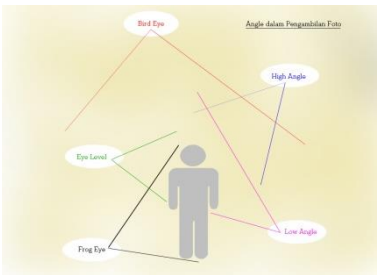
M. Tujuan Pembelajaran

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 biasanya 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 : *Scientific*
- 8. Strategi Pembelajaran : *Discovery Learning*
- 9. Metode : Ceramah, Penugasan dan diskusi.

P. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke - 1

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|---------------|--|---------------|
| Pendahuluan | Orientasi <ul style="list-style-type: none">- Berdoa.- Mengucapkan salam.- Melakukan presensi.- 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 Motivasi <ul style="list-style-type: none">- Guru menjelaskan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.- Guru menjelaskan manfaat setelah mempelajari materi ini yaitu, memahami berbagai macam sudut pengambilan gambar serta tujuan. Apersepsi <ul style="list-style-type: none">- Guru mengaitkan materi dengan contoh nyata yaitu pergerakan kepala manusia dari menunduk hingga mendongak keatas.- 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 | menit |
| Kegiatan Inti | teri memberikan materi tentang 5 variasi angle secara berurutan mulai dari Bird eye, high angle, eye level, low angle, forg eye. menggunakan powerpoint di depan kelas. | menit |

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

Pertemuan ke - 2

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

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|------------------|--|---------------|
| | komposisi fotografi. | |
| Kegiatan Inti | <p>Mengeksplorasi (Data Collection) Melanjutkan tugas proyek mengumpulkan file gambar sesuai kolom tipe angle-nya (terlampir).</p> <p>Mengamati (Stimulasi)</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengamati cara melakukan pemotretan dengan sudut pengambilan gambar tertentu• Mengamati foto-foto hasil pemotretan dengan sudut pengambilan gambar tertentu dengan membahasnya didepan kelas setelah pemotretan <p>Menanya (Problem Statement) Mendiskusikan tipe sudut pandang gambar yang siswa ambil saat praktik.</p> <p>Mengasosiakan (Verification) Menganalisis hasil pemotretan dengan variasi sudut pengambilan gambar. Dari segi komposisi, kelebihan, hingga kekurangan.</p> <p>Mengkomunikasikan (Generalization) Membuat laporan tertulis pada kolom portofolio sesuai dengan sudut pengambilan gambar pada foto yang diambil</p> | 10 menit |
| Kegiatan Penutup | <p>Penyimpulan, Refleksi, dan Tindak Lanjut</p> <ol style="list-style-type: none">4. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran.5. Guru mengakhiri kegiatan belajar dan memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya.yaitu teknik fotografi zooming dan panning6. Berdoa, bersalaman | 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 | 10 | | | | | |
| | | - Keaktifan bertanya dan mengemukakan pendapat | 20 | | | | | |
| 3 | Penyelesaian tugas | - Menyelesaikan tugas sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan | 10 | | | | | |
| | | - Ketepatan waktu mengumpulkan tugas | 10 | | | | | |
| 4 | Disiplin | - Mentaati peraturan yang berlaku | 15 | | | | | |
| | | - Mengikuti instruksi guru | 15 | | | | | |
| | TOTAL SKOR | | | | | | | |

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 | Σ nilai total | Bobot x Σ nilai total |
|-----|------------------|--------------------|-------|---------------|-----------------------|

| | | | | | |
|-------------|--|--------------|-----|--|--|
| 1 | | Kognitif | 30% | | |
| | | Afektif | 30% | | |
| | | Psikomotorik | 40% | | |
| NILAI AKHIR | | | | | |

Keterangan :
N Akhir ≥ 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 |
|---------------------------|------------------|--------------------|---|
| Bird eye/top angle | | | |
| High angle | | | |
| Normal angle | | | |
| Low angle | | | |
| Frog eye | | | |

Nama : _____ No Absen : _____

| Type Angle | Nama file | nama kamera | Keterangan : Objek typeshot Foreground |
|---------------------------|------------------|--------------------|---|
| Bird eye/top angle | | | |
| High angle | | | |

| | | | |
|----------------------|--|--|--|
| Normal angle | | | |
| Low angle | | | |
| Frog eye | | | |

Nama : _____

No Absen : _____

LAMPIRAN 3

SILABUS

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

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

Kompetensi Inti

KI-1. ighayati 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 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.

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

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|--|--------------|--------------|-----------|---------------|----------------|
| <p>Tuhan yang menciptakannya</p> <p>1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam</p> <p>1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari</p> | | | | | |
| <p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi</p> | | | | | |

| 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 | Animasi stop motion <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian animasi stop motion • Sejarah animasi stop motion • Jenis animasi stop motion • Cara kerja animasi stop motion | Mengamati Mengamati animasi stop motion Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian animasi stop motion • Mendiskusikan sejarah animasi stop motion • Mendiskusikan jenis animasi stop motion • Mendiskusikan cara kerja animasi stop motion Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian animasi stop motion • Mengeksplorasi sejarah animasi stop motion • Mengeksplorasi jenis animasi stop motion • Mengeksplorasi cara kerja animasi stop motion Mengasosiasi Membuat kesimpulan animasi stop motion Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang animasi stop motion | Tugas Membuat animasi stop motion Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/keompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda | 4JP | |

| 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 | Animasi tradisional <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian animasi tradisional • Jenis animasi tradisional • Cara kerja animasi tradisional | Mengamati Mengamati animasi tradisional Menanya <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian animasi tradisional • Mendiskusikan jenis animasi tradisional • Mendiskusikan cara kerja animasi tradisional Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian animasi tradisional • Mengeksplorasi jenis animasi tradisional • Mengeksplorasi cara kerja animasi tradisional Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang animasi tradisional | Tugas Membuat animasi tradisional Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/ kelompok • Bahan Presentasi Tes Essay , pilihan ganda | 4JP | |

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

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

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

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

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

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

| 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 | masi Tweening <ul style="list-style-type: none"> Pengertian tweening Penentuan frame kunci (key frame) Pembuatan animasi tweening | Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Mengamati animasi sederhana Menanya <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan pengertian tweening Mendiskusikan penentuan frame kunci (key frame) Mendiskusikan pembuatan animasi tweening Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mengeksplorasi pengertian tweening Mengeksplorasi penentuan frame kunci (key frame) Mengeksplorasi pembuatan animasi | Tugas <ul style="list-style-type: none"> Membuat animasi menggunakan tweening Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain Portofolio <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/keompok Bahan Presentasi Tes Pilihan Ganda, Essay | 20JP | |

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

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

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

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

| Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|------------------|--------------|--|-----------|---------------|----------------|
| | | Mengkomunikasikan 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 | <p><u>Hasil Kualitatif</u> : Dihasilkan bahan ajar untuk kelas simulasi digital materi excel.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Dikerjakan oleh 1 mahasiswa</p> | |
| 29. | | 10.15 – 11.35 | Mengajar mandiri simulasi digital kelas X TKR B | <p><u>Hasil Kualitatif</u> : Diajarkan materi operasi penghitungan pada ms excel kepada kelas X TKR B.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa dan 25 siswa hadir. 6 alfa dan 2 siswa keluar</p> | |
| 30. | | 11.35 – 16.00 | Mengajar terbimbing teknik animasi 2D kelas XI MM kelompok 2 | <p><u>Hasil Kualitatif</u> : Diajarkan materi <i>symbols</i> (movie clip) pada <i>adobe flash</i> CS 3 di kelas XI MM kelompok 2.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri 1 mahasiswa ,1 guru pembimbing, 15 siswa hadir, 3 siswa alfa, 1 siswa sakit, dan 2 siswa keluar.</p> <p>Free</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : dihasilkan materi presentasi button dan grafik serta <i>project</i> Teknik Animasi 2D untuk kelas XI MM kelompok 1.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : dikerjakan oleh 1 mahasiswa.</p> | |

| | | | | | |
|-----|-------------------|-------------|--|---|--|
| 31. | Rabu, 25/10/2017 | - | 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 Banglipo serta mencatat siswa yang terlambat. | |
| 32. | Kamis, 26/10/2017 | 08.00-16.00 | Piket salaman | <u>Hasil Kuantitatif</u> : dihadiri oleh 1 mahasiswa, 4 guru piket dan 2 guru BK. | |
| 33. | Jumat, 27/10/2017 | 07.00-07.45 | Piket jaga unit 2 | <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. | |
| 34. | Sabtu, 28/10/2017 | 08.00-11.00 | Perayaan Hari Sumpah | <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 Muh 1 Banglipo. | |
| | | | | <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. | Senin, 30/10/2017 | 07.00-10.00 | Pemuda | <p>alfa dan 1 siswa izin.</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa mempelajari materi PowerPoint</p> <p><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>.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 1 guru pembimbing 18 siswa hadir, dengan keterangan 1 siswa alfa dan 1 siswa izin.</p> | |
| | Selasa, 31/10/2017 | | Mengajar mandiri Simulasi Digital kelas X TSM D | <p><u>Hasil Kualitatif</u> : siswa mempelajari materi PowerPoint dan dapat mengikuti.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Dihadiri oleh 1 mahasiswa, 24 siswa hadir, dengan keterangan 8 siswa alfa, 1 siswa izin dan 1 siswa sakit.</p> | |
| 36. | Rabu, 1/11/2017 | 07.00 – 07.45 | Mengajar mandiri Simulasi Digital kelas X TKR B | <p><u>Hasil Kualitatif</u> : Siswa mengerjakan <i>project</i> yang diberikan mengenai <i>typeshot</i>.</p> <p><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> | |
| | | | | | |

| | | | | |
|-----|------------------|---------------|---|--|
| 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 ulangan 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 | 10.15 – 11.30 | Mengajar mandiri kelas X TKR B mata pelajaran Simulasi Digital | <p><u>Hasil Kualitatif</u> : upacara peringatan hari pahlawan dilaksanakan di lapangan sekolahan dan dilaksanakan dengan sukses.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : diikuti oleh 8 mahasiswa PLT, karyawan sekolah serta seluruh siswa SMK Muhammadiyah Bambanglipuro.</p> |
| 44. | Jumat, 10/11/2017 | 08.30 – 12.00 | Mengajar terbimbing kelas XI Multimedia kelompok 2 materi teknik animasi 2D | <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> |
| 45. | Sabtu, 11/11/2017 | 10.15 – 11.35 | Mengajar mandiri kelas X TKR E mata pelajaran Simulasi Digital | <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> |

| | | | | | |
|-----|--------------------|---------------|---|--|--|
| 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. <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. <u>Hasil Kuantitatif</u>:dihadiri oleh 2 mahasiswa dan</p> <p><u>Hasil Kualitatif</u> : mengerjakan laporan PLT. <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. <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 | | | |

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

| | | | | | |
|----|--|---------------|--|--|--|
| 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 | | | KAMIS | | |
|---------------------------|-------|----------------|-------|---|----------------|-------|--------------------------|-----------------|-------|---|-----------------|-------|--------|
| L A B M M | KELAS | XII-MM / XI-MM | | | X-MM A / XI-MM | | | X-MM A / XII-MM | | | X-MM B / XII-MM | | |
| | JAM | Guru1 | Guru2 | materi | Guru1 | Guru2 | materi | Guru1 | Guru2 | materi | Guru1 | Guru2 | materi |
| | 1 | AM | | Menggabungkan gambar 2D kedalam sajian multimedia | AM | | Dasar Desain Grafis | IA | | Komputer dan Jaringan Dasar | IA | | K |
| | 2 | AM | | | AM | | | IA | | | IA | | |
| | 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 | | P |
| | 8 | IA | | | IA | | | IA | | | SH | | |
| | 9 | IA | | | IA | | | IA | | | SH | | |
| | 10 | IA | | | IA | | | IA | | | SH | | |
| | 11 | IA | | | IA | | | IA | | | SH | | |

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

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

| RUANG | HARI | SENIN | | | SELASA | | | RABU | | | KAMIS | | |
|-----------------------|------|-------|-------|--|--------|-------|--|-------|--------|----------|-------|-------|--|
| K e l a s | JAM | Guru1 | Kelas | | Guru1 | Kelas | | Guru1 | Kelas | | Guru1 | Kelas | |
| | 1 | | | | | | | | | | | | |
| | 2 | | | | | | | | | | | | |
| | 3 | | | | | | | | | | | | |
| | 4 | | | | | | | | | | | | |
| | 5 | | | | | | | AM | XII-MM | Menyusun | | | |
| | 6 | | | | | | | AM | XII-MM | proposal | | | |
| | 7 | | | | | | | | | Renawati | | | |
| | 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 Kea

Aris Muthoh

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 puppeteer dalam animasi 2D | 4.5 Membuat elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D |
| 3.6 Menerapkan gerak digital puppeteer pada animasi 2D | 4.6 Membuat gerak digital puppeteer 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 Mengambarkan 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 pengerjaan produk animasi 3D |

LAMPIRAN 7

MATRIK KEGIATAN PLT

| 7 | No. | KEGIATAN | JUMLAH JAM PER MINGGU | | | | | | | | | JUMLAH JAM | |
|----|-----|--|-----------------------|-----|----|---------|----|-----|----|----------|----|------------|-----|
| 8 | | | SEPTEMBER | | | OKTOBER | | | | NOVEMBER | | | |
| 9 | | | II | III | IV | I | II | III | IV | I | II | | III |
| 10 | 1 | Penerjunan Mahasiswa PPL | | 2 | | | | | | | | | 2 |
| 11 | 2 | Pembuatan Program PPL | | | | | | | | | | | |
| 12 | a. | Observasi | 3 | 9 | | | | | | | | | 12 |
| 13 | b. | Menyusun Matrik Program PPL | | 2 | | | | | | | | | 2 |
| 14 | 3 | Administrasi Pembelajaran | | | | | | | | | | | |
| 15 | a. | Daftar Hadir | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 18 |
| 16 | b. | Daftar nilai | | | | | | | | 8 | 4 | | 12 |
| 17 | 4 | Pembelajaran Kokurikuler (Kegiatan | | | | | | | | | | | |
| 18 | a. | Persiapan | | | | | | | | | | | |
| 19 | 1. | Konsultasi | | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 |
| 20 | 2. | Mengumpulkan materi | | 7 | 18 | | 10 | 13 | | | 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. | Mengajar Terbimbing | | | | | | | | | | | |
| 25 | 1. | Praktik mengajar di kelas | | | | | | | 5 | 4 | 5 | 5 | 19 |
| 26 | 2. | Evaluasi dan Penilaian | | | | | | | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 27 | c. | Mengajar Mandiri | | | | | | | | | | | |
| 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 | 5 | Pembelajaran Ekstrakurikuler | | | | | | | | | | | |
| 31 | a. | Piket | | 3 | | | 6 | 2 | 11 | 1 | | | 23 |
| 32 | 6 | Kegiatan Sekolah | | | | | | | | | | | |
| 33 | a. | Upacara bendera hari Senin | | | 1 | | | | | | | | 1 |
| 34 | b. | Upacara Hari Pahlawan | | | | | | | | | 2 | | 2 |
| 35 | c. | Briefing | | | | | | | | | | | |
| 36 | d. | Mengawasi Ujian PTS | | | | 20 | | | | | | | 20 |
| 37 | e. | Presensi Pengawas Ujian PTS | | | | 1 | | | | | | | 1 |
| 38 | 7 | Pembuatan Laporan PPL | | | | | | | | | | | |
| 39 | a. | Persiapan | | | | | | | | | | 23 | 23 |
| 40 | b. | Pelaksanaan | | | | | | | | | | | |
| 41 | c. | Evaluasi dan Tindak Lanjut | | | | | | | | | | | |
| 42 | 8 | Penarikan Mahasiswa PPL | | | | | | | | | | 3 | 3 |
| 43 | | JUMLAH JAM | | | | | | | | | | | 323 |
| 44 | | | | | | | | | | | | | |

| Mengetahui | | | |
|----------------|--------------------------|---------------------------|-----------|
| Kepala Sekolah | Guru Pembimbing Lapangan | Dosen Pembimbing Lapangan | Mahasiswa |



Indrivanto S.Pd
NBM. 1040947

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

Anasikhatussalafi
NIM. 14520244011

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) | | | | | | Jumlah |
|--------------|------------------------------|---|-----------------------------|-------------|--------------|----------|-----|----------------------|---------------------|
| | | | Swadaya/Sekolah/ lembaga | Mhs | Pem Prop. | Pem Kab. | UNY | Sponsor/ Lbg lain | |
| 1. | Print dan name tag | Print lembar catatan harian dan nametag kelompok. | - | Rp 25.000,- | - | - | - | - | Rp 25.000,- |
| 2. | Kenang-kenangan | Kenang-kenangan berupa vendel untuk sekolah. | - | Rp 7000,- | - | - | - | - | Rp 7000,- |
| 3. | Snack untuk acara penarikan. | Snack untuk acara penarikan mahasiswa PLT di sekolah. | - | Rp 15.000,- | - | - | - | - | Rp 15.000,- |
| 4. | Fotocopy | Fotocopy labsheet | - | Rp 2000,- | - | - | - | - | Rp 2000,- |
| 5. | Print | Print out lembar labsheet siswa. | - | Rp 32.000,- | - | - | - | - | Rp 32.000,- |
| 6. | Hadiah | Hadiah untuk siswa yang dapat menyelesaikan tugas dengan cepat. | - | Rp 50.000,- | - | - | - | - | Rp 50.000,- |
| TOTAL | | | - | | - | - | - | - | Rp 131.000,- |

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

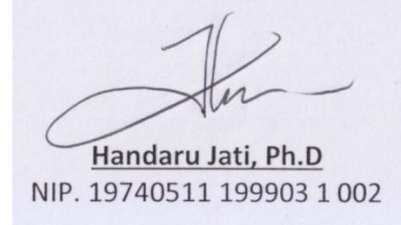
Yogyakarta, 15 November 2017

Mengetahui

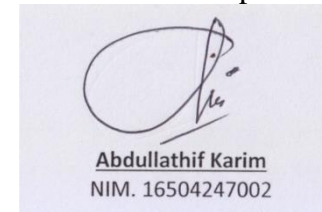
Kepala Sekolah



Dosen Pembimbing Lapangan



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 pengabdianya.

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 menghantarkan bangsa Indonesia pada kehidupan masyarakat yang maju, adil, dan makmur, serta beradab berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Guru dituntut untuk menjalankan profesinya 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. Menjalinkan 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 keprofesianlima 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

| | | |
|---------|--------------------------------------|-------|
| Berlaku | JADWAL MENGAJAR MAHASISWA PLT | 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 | A | Sangat baik |
| > 83-92 | B | Baik |
| ≥ 75 - 83 | C | Cukup |
| < 75 | D | Kurang |

- Kriteria Penilaian**

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



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

Telp. 0274-6460410 | e-mail : 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 | Frengdi 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

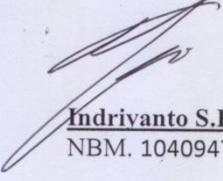
FAK/JUR/PRODI : TEKNIK/PTEI/PTI

| No | Aspek yang diamati | Deskripsi Hasil Pengamatan |
|----|---|--|
| A | Perangkat Pembelajaran | |
| | 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 | Proses Pembelajaran | |
| | 1. Membuka pelajaran | Pembelajaran diawali dengan mengucapkan 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 dipraktikkan 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 mengucapkan salam dan diikuti dengan pemberitahuan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. |
| C | Perilaku Siswa | |
| | 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- |

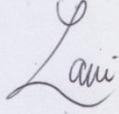
| | |
|--|---------|
| | masing. |
|--|---------|

Menyetujui,
Guru Pembimbing



Indriyanto S.Pd
NBM. 1040947

Bantul, 4 Maret 2017
Mahasiswa PLT



Anasikhatussalafi
NIM. 14520244011

NAMA MAHASISWA :

ANASIKHATUSSALAFI

NO. MAHASISWA : 14520244011

TGL. OBSERVASI : Februari 2017

PUKUL

:

TEMPATPRAKTIK SMK Muh 1 Bambanglipuro

:

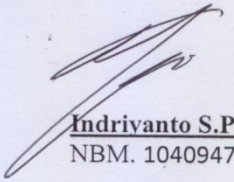
FAK/JUR/PRODI TEKNIK/PTEI/PTI

:

| No | Aspek yang diamati | Deskripsi Hasil Pengamatan | Keterangan |
|----|-------------------------------|---|------------|
| 1. | Observasi fisik : | | |
| | 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 kepek, kantin, ruang IPM, parkir, pos satpam, parkir tamu, lapangan, 6 toilet guru dan 16 toilet siswa, ruang piket. | |
| | c. Keadaan sarana/prasarana | Setiap ruang teori memiliki fasilitas projector, LCD projector, kipas angin, papan tulis. Untuk lab kom memiliki fasilitas proyektor, LCD proyektor, AC, papan tulis, dan komputer atau laptop, kursi, rak tas siswa, scanner dan sound system (pada lab MM). Untuk Studio foto memiliki fasilitas kamera, lcd, lighting, greenscreen, lemari kamera. | |
| | f. Penataan ruang kerja | Rapi, sehingga membuat nyaman proses KBM. | |
| 2. | Observasi tata kerja : | | |

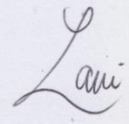
| | | |
|-----------------------------------|---|--|
| a. Struktur organisasi tata kerja | Lampiran | |
| b. Program kerja lembaga | Lampiran | |
| c. Pelaksanaan kerja | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan sarana prasarana dan SDM yang memenuhi standar SNP 2. Pemenuhan standar isi 3. Pemenuhan Standar Proses 4. Standar Kompetensi Lulusan 5. Standar PTK 6. Standar Pengelolaan 7. Standar pembeayaan 8. Standar penilaian | |
| 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>Program Pengembangan Sarana Prioritas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membangun bengkel Astra Honda. Target pada tahun ajaran baru. 2. Kelas baru di lantai 2 sejumlah 3 kelas yang sekarang sudah 65% selesai. | |

Guru Pembimbing Lapangan



Indriyanto S.Pd
NBM. 1040947

Bantul, Februari 2017
Mahasiswa,



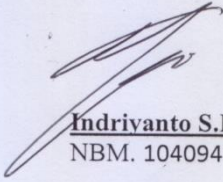
Anasikhatussalafi
NIM. 14520244011

NAMA MAHASISWA : ANASIKHATUSSALAFI PUKUL : 09.00 WIB - selesai
 NO. MAHASISWA : 14520244011 TEMPATPRAKTIK : SMK MUHAMMADIYAH 1
 BAMBANGLIPOURO
 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 kepek, kantin, ruang IPM, parkir, pos satpam, parkir tamu, lapangan, 6 toilet guru dan 16 toilet siswa, ruang piket. | |
| 2 | Potensi siswa | <p>Jumlah siswa keseluruhan 1163 dengan jumlah kelas 25 rombel. Setiap jurusan memiliki jumlah kelas dari kelas X – XII sbg :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 | <p>Setiap ruang teori memiliki fasilitas projector, LCD projector, kipas angin, papan tulis.</p> <p>Untuk lab komputer memiliki fasilitas proyektor, LCD proyektor, kipas angin, AC, papan tulis, dan komputer atau laptop serta sound system pada lab multimedia.</p> <p>Sedangkan untuk studio foto terdapat kamera, lighting, greenscreen, monitor, dan soundsystem.</p> | |
| 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 proyektor, LCD proyektor, kipas angin, AC, papan tulis, dan komputer atau laptop untuk setiap | |

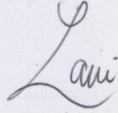
| | | | |
|----|---|---|--|
| | | siswa. | |
| 7 | Bimbingan konseling | Terdapat 5 guru BK yang bertugas untuk memantau perilaku siswa. | |
| 8 | Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb) | <p>Memiliki 13 ekstrakurikuler yang berjalan di semester kemarin yang dapat diikuti siswa sbg :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. HW 2. Badminton 3. Sepak Bola 4. Voli 5. Futsal 6. Band 7. Fotografi 8. Graphic Design Technology 9. Tapak Suci 10. Tinju 11. Kaligrafi 12. Elektro 13. Robotik 14. Atletik <p>Namun untuk semester ini hanya ada 3 ekstrakurikuler dikarenakan jadwal sekolah yang sampau sore. Yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. HW 2. Badminton 3. Voli 4. Atletik | |
| 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



Indrivanto 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

F
UNTUK M

Nama Sekolah / Lembaga : SMK MUHAMMADIYAH BAMBANGLIPURO
Alamat Sekolah : Jl. Samas Km. 2,3 Kanutan, Sumbermulyo, Bambanglipuro
Nama DPL PLT : Handaru Jati, M.M., M.T., Ph.D.
Prodi / Fakultas DPL PLT : Pendidikan Teknik Informatika/ITS
Jumlah Mahasiswa PLT : 4

| No | Tgl. Kehadiran | Jml Mhs | Materi Bimbingan | Keterangan | Tand DP |
|----|-------------------|---------|---|------------|------------|
| 1. | 29 September 2017 | 2 | Penyamaan format laporan & legal | | |
| 2. | 21 Oktober 2017 | 5 | Konsultasi teknis laporan Rpp, | | |
| 3. | 9 November 2017 | 2 | Konsultasi tanggal penarikan, penilaian GPL 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



Mengetahui,
Kepala Sekolah / Lembaga

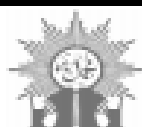
Dr. H. Maryoto, M. Pd.
NIP. 19650522 198603 1 005

Yogyakarta,
Ketua Kel

Abdullatif
NIM : 16504

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 | |
| JUM'AT | | 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 | |
| JUM'AT | 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 | |
| JUM'AT | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | |
| SABTU | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | |

| OKTOBER 2017 | | | | | | |
|--------------|--|---|----|----|--|--|
| AHAD | | 1 | 8 | 15 | | |
| SENIN | | 2 | 9 | 16 | | |
| SELASA | | 3 | 10 | 17 | | |
| RABU | | 4 | 11 | 18 | | |
| KAMIS | | 5 | 12 | 19 | | |
| JUM'AT | | 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 | |
| JUM'AT | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | |
| SABTU | 2 | 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 | | |
| JUM'AT | 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 | 1 | 8 | 15 | 22 | | |
| JUM'AT | 2 | 9 | 16 | 23 | | |
| SABTU | 3 | 10 | 17 | 24 | | |

| MARET 2018 | | | | | | |
|------------|---|----|----|----|--|--|
| AHAD | | 4 | 11 | 18 | | |
| SENIN | | 5 | 12 | 19 | | |
| SELASA | | 6 | 13 | 20 | | |
| RABU | | 7 | 14 | 21 | | |
| KAMIS | 1 | 8 | 15 | 22 | | |
| JUM'AT | 2 | 9 | 16 | 23 | | |
| SABTU | 3 | 10 | 17 | 24 | | |

| MEI 2018 | | | | | | |
|----------|---|----|----|----|----|--|
| 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 | |
| JUM'AT | 4 | 11 | 18 | 25 | | |
| SABTU | 5 | 12 | 19 | 26 | | |

| JUNI 2018 | | | | | | |
|-----------|---|---|----|----|----|--|
| 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 | |
| JUM'AT | 1 | 8 | 15 | 22 | 29 | |
| SABTU | 2 | 9 | 16 | 23 | 30 | |

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



| | |
|--|-------------------------|
| | Ujian Sekolah |
| | Ujian Nasional |
| | Ujian Nasional Susulan |
| | Uji Kompetensi |
| | Persentasi/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 MUHAMMADIYAH 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 MUHAMMADIYAH 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 di buat 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 menyendiri. Contoh penggunaan dari *Symbol* ini misalnya kita ingin membuat animasi mata yang kedip, 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 framenya* atau *frame* awalnya pun bisa ditentukan sendiri.

D. Alat/ Instrumen/ Bahan

1. Komputer yang terinstall *Adobe Flash*.

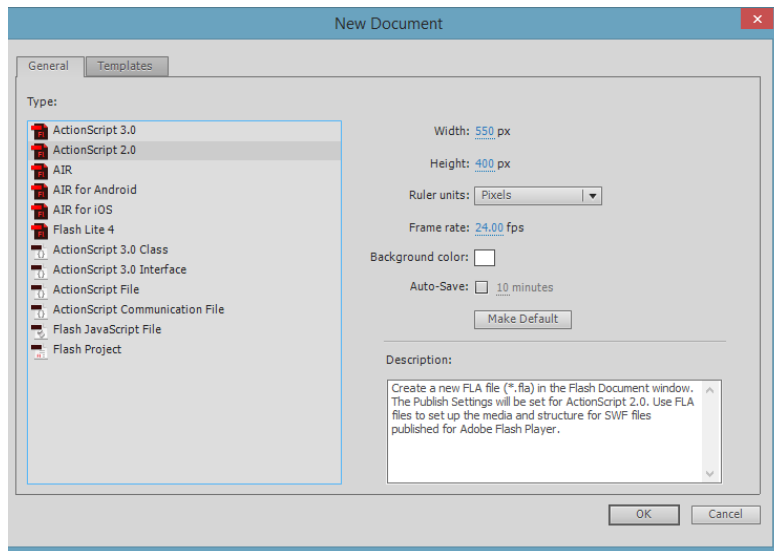
E. Keselamatan Kerja

1. Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
2. Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap *labsheet*.

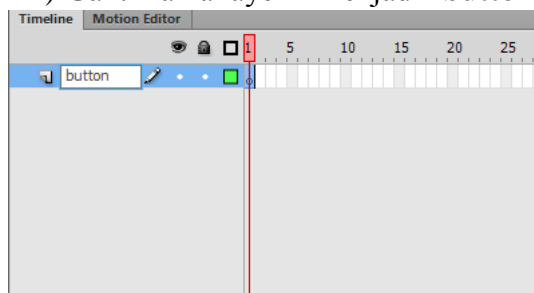
F. Langkah Kerja

a. Membuat *button*

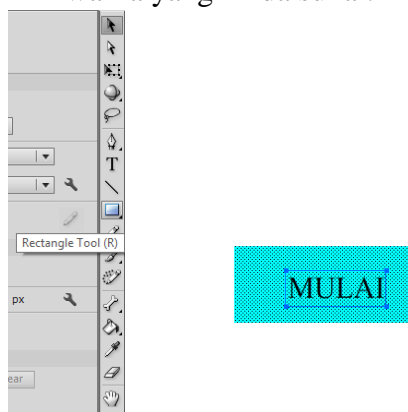
- 1) Buka *adobe flash*
- 2) Pilih *new* atau *ctrl+n*
- 3) Pilih *Action Script 2.0* kemudian klik "ok"



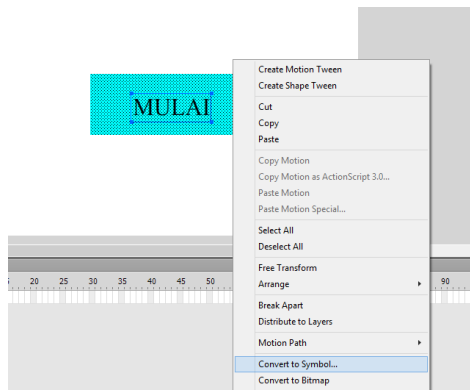
4) Ganti nama layer 1 menjadi “button”



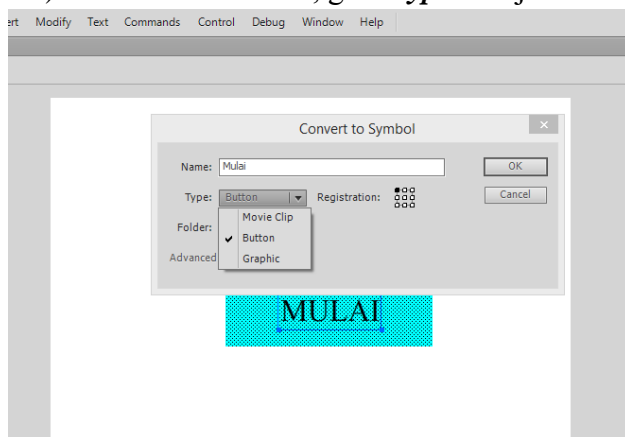
5) Buat objek persegi panjang dengan memilih *rectangle tool* pada *panel tool* yang ada disebelah kiri. Tambahkan tulisan “mulai” diatas objek. Gunakan warna yang Anda sukai.



6) Block objek kemudian klik kanan pada objek dan pilih “convert to symbol” pilih *button*.

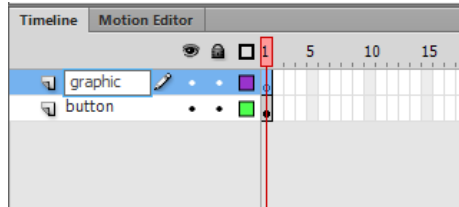


7) Beri nama “mulai”, ganti *type* menjadi *button* kemudian **ok**.

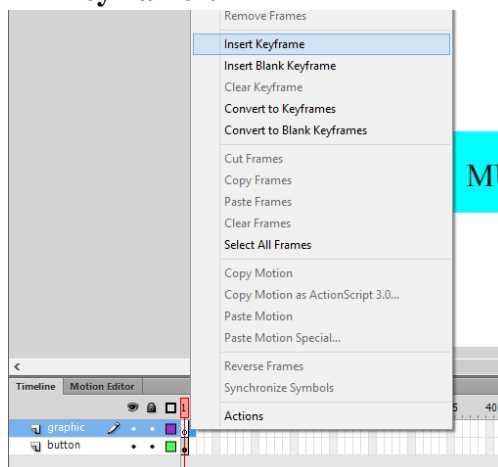


b. Membuat graphic

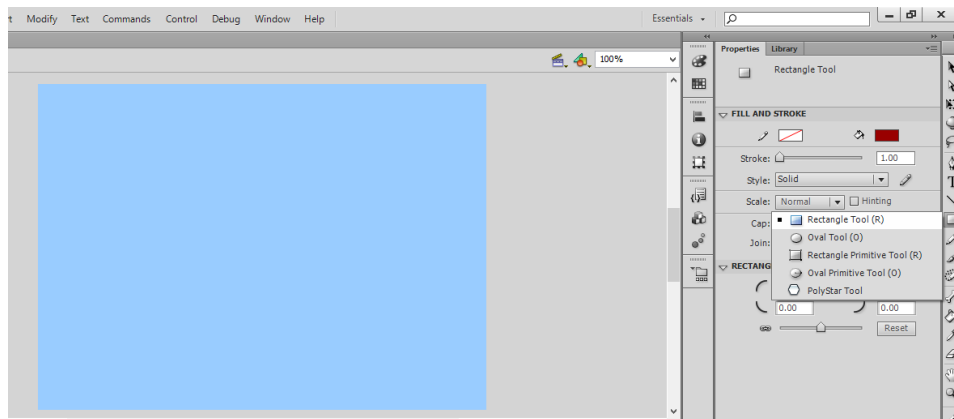
1) Buat layer baru kemudian beri nama “**graphic**”



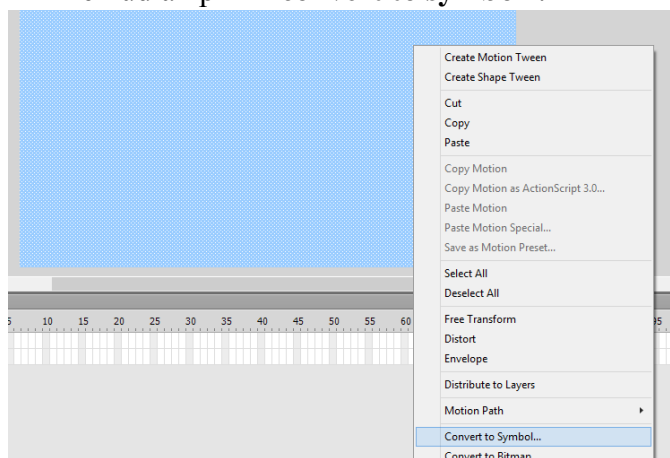
2) Klik kanan pada frame nomor dua pada layer “**graphic**” kemudian pilih “**insert keyframe**”.



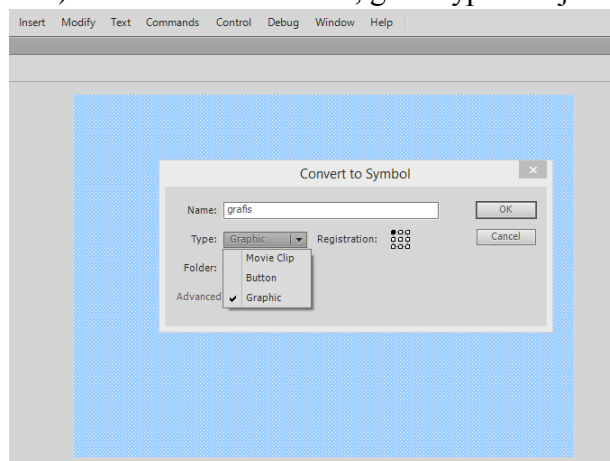
3) Pada frame 2 layer **graphic**, buatlah **persegi panjang** untuk background menggunakan *rectangle tool*.



- 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**.

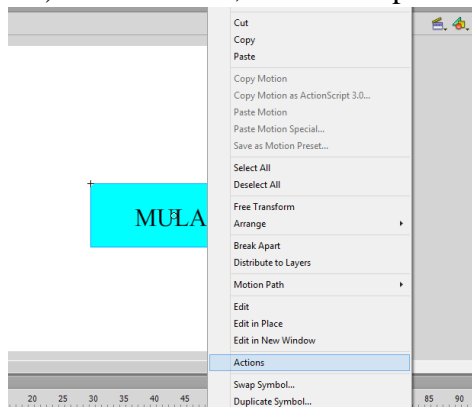


- 6) Buatlah tulisan “**Selamat Datang**” dipojok atas tengah.

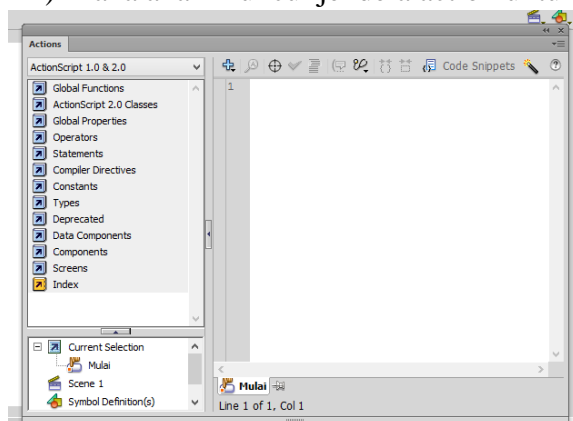


c. Memasukkan Action Script

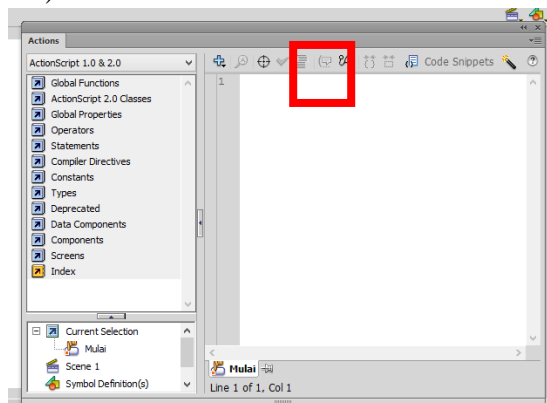
1) Pada frame 1, klik kanan pada objek kotak yang sudah kita buat kemudian pilih



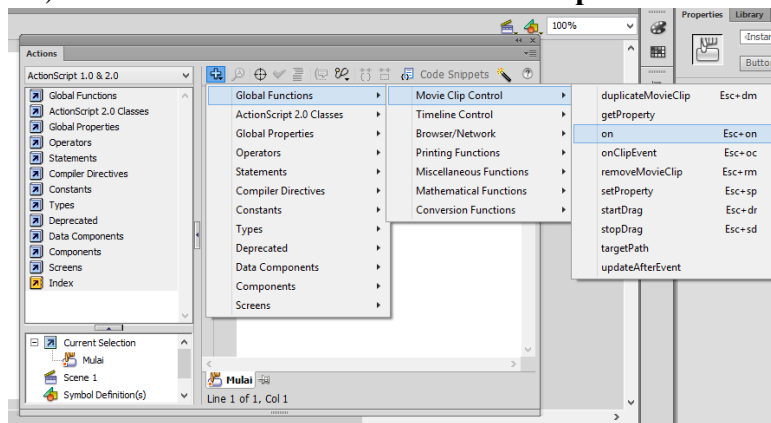
2) Maka akan muncul jendela action untuk menuliskan action script



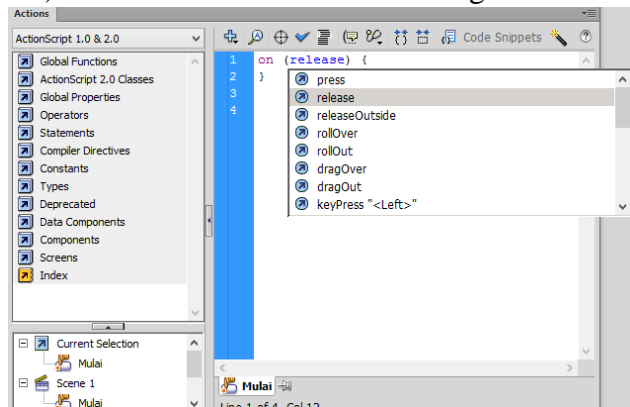
3) Pilih tombol “+” berwarna biru



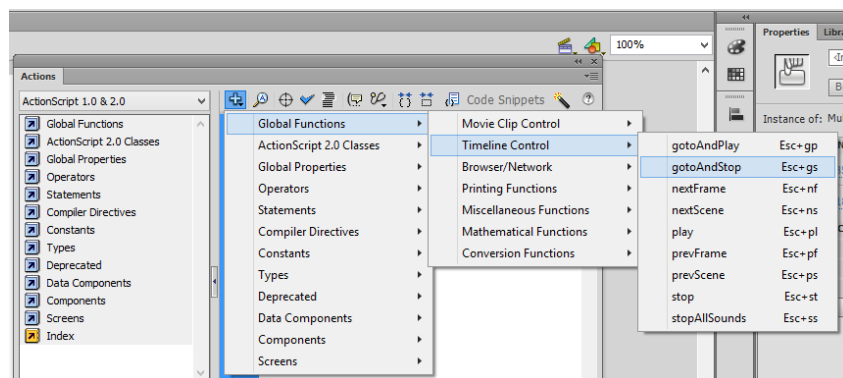
4) Pilih “Global Function” => “movie clip control” => “on”



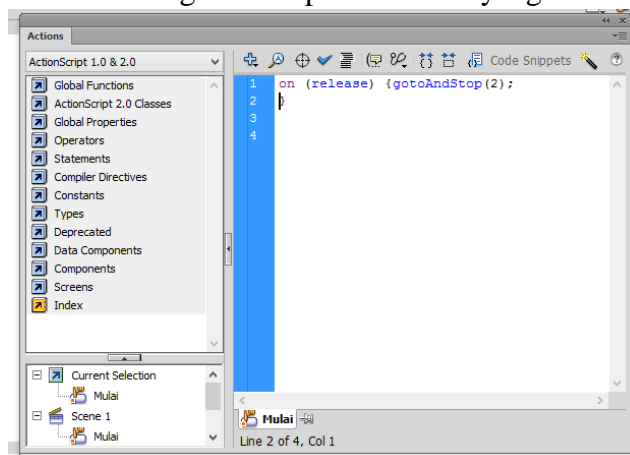
5) Kemudian didalam tanda kurung tuliskan **release**



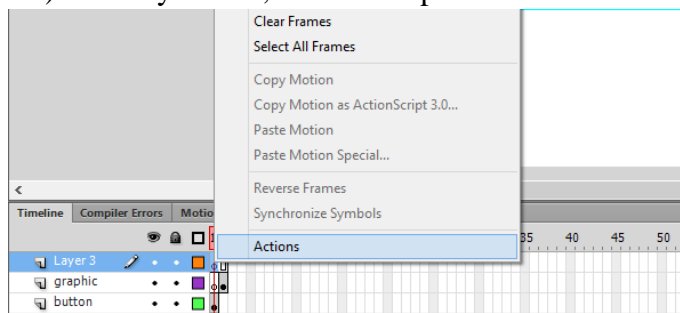
6) Setelah kurung kurawal pertama pilih tanda “+” lagi kemudian pilih **timeline control => gotoAndstop**



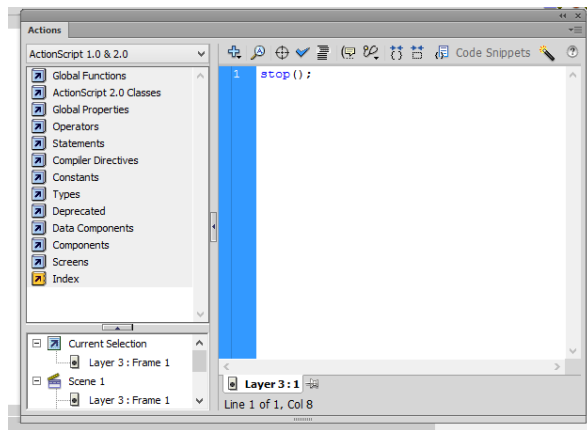
7) Tuliskan “2” didalam kurung. Hal ini digunakan supaya tombol yang kita pilih bisa mengarahkan pada frame 2 yang telah kita buat tadi.



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. Kreativitas 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 / PARAF | | | | | | | | | | | |
|----|-------------------------|---------|-----------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 1 | SURATUO | OTO | 14/08/2017 | 15/08/2017 | 16/08/2017 | 17/08/2017 | 18/08/2017 | 19/08/2017 | 20/08/2017 | 21/08/2017 | 22/08/2017 | 23/08/2017 | 24/08/2017 | 25/08/2017 |
| 2 | ARI TRI WIJAYA | OTO | | | | | | | | | | | | |
| 3 | ANOM TONI WIJAYA | OTO | | | | | | | | | | | | |
| 4 | ABDULLATHIF KARIM | OTO | | | | | | | | | | | | |
| 5 | NUR UTAMI | PRN | | | | | | | | | | | | |
| 6 | UMMI NOVIARINI | PRN | | | | | | | | | | | | |
| 7 | DANI SEPTA | SENI | | | | | | | | | | | | |
| 8 | BANGUNH CAHYONO | SENI | | | | | | | | | | | | |
| 9 | ILHAM ANASRULOH | TI | | | | | | | | | | | | |
| 10 | ANASIKHATUSSALAFI | TI | | | | | | | | | | | | |
| 11 | YUDA PRASETYA ANGGARA | TI | | | | | | | | | | | | |
| 12 | RAIMADANI HARY HIDAYATI | TI | | | | | | | | | | | | |

Catatan: Setiap hari diambil dan dikumpul di ruang Pengajaran

Mengetahui

Wakil Kurikulum

Santul..... 2017

Ketua PPL

Perjanto

ABDULLATHIF KARIM

DAFTAR HADIR MAHASISWA PPL UNY
SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

| NO | NAMA | JURUSAN | TANGGAL / PARAF | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------|---------|-----------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1 | SURATUO | OTO | 13/01/17 | 14/01/17 | 15/01/17 | 16/01/17 | 17/01/17 | 18/01/17 | 19/01/17 | 20/01/17 | 21/01/17 | 22/01/17 | 23/01/17 | 24/01/17 |
| 2 | ARI TRI WILAYA | OTO | | | | | | | | | | | | |
| 3 | ANOM TONI WILAYA | OTO | | | | | | | | | | | | |
| 4 | ABDULLATHIF KARIM | OTO | | | | | | | | | | | | |
| 5 | NUR UTAMI | PRN | | | | | | | | | | | | |
| 6 | UMMI NOVARINI | PRN | | | | | | | | | | | | |
| 7 | DANI SEPTA | SENI | | | | | | | | | | | | |
| 8 | BANGUNH CAHYONO | SENI | | | | | | | | | | | | |
| 9 | ILHAM ANASRULOH | TI | | | | | | | | | | | | |
| 10 | ANASHHATUSSALAFI | TI | | | | | | | | | | | | |
| 11 | YUDA PRIASETYA ANGGARA | TI | | | | | | | | | | | | |
| 12 | RAMADANI HARY HIDAYATI | TI | | | | | | | | | | | | |

Catatan: Setiap hari diambil dan dikumpul di ruang Pengajaran

Bantul, 2017

Ketua PPL



ABDULATHIF KARIM

DAFTAR HADIR MAHASISWA PPL UNY
SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

| NO | NAMA | JURUSAN | TANGGAL / PARAF | | | | |
|----|------------------------|---------|-----------------|-------|-------|-------|-------|
| | | | 14/11 | 15/11 | 16/11 | 17/11 | 18/11 |
| 1 | SURATNO | OTO | | | | | |
| 2 | ARI TRI WIJAYA | OTO | | | | | |
| 3 | ANOM TONI WIJAYA | OTO | | | | | |
| 4 | ABDULLATHIF KARIM | OTO | | | | | |
| 5 | NUR UTAMI | PKN | | | | | |
| 6 | UMMI NOVIARINI | PKN | | | | | |
| 7 | DANI SEPTA | SENI | | | | | |
| 8 | BANGUNH CAHYONO | SENI | | | | | |
| 9 | ILHAM ANASRULOH | TI | | | | | |
| 10 | ANASIKHATUSSALAFI | TI | | | | | |
| 11 | YUDA PRASETYA ANGGARA | TI | | | | | |
| 12 | RAMADANI HARY HIDAYATI | TI | | | | | |

Catatan: Setiap hari diambil dan dikumpul di ruang Pengajaran

Mengetahui

Koordinator PPL Sekolah

Bantul, 2017

Ketua PLT

Suparlanito, S.Pd
NBM. 1013944

Abdullahif Karim
NIM. 16504247002