

LAPORAN INDIVIDU

PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING (PLT)

Lokasi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara (SMEA)

Jl. Mayor Kusmanto, Setran, Gergunung, Klaten Utara, Klaten, Jawa Tengah

Disusun Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah Praktik Lapangan Terbimbing

Periode 15 September 2017 – 15 November 2017



Disusun Oleh :

DYAH AYU MEGAWATI

NIM. 14520241023

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2017

HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut merupakan salah satu mahasiswa PLT dari Universitas Negeri Yogyakarta mulai tanggal 15 September 2017 sampai dengan tanggal 15 November 2017 telah melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) tahun 2017 di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang beralamat di Jl. Mayor Kusmanto, Setran, Gergunung, Klaten Utara, Klaten dengan :

Nama : Dyah Ayu Megawati
NIM : 14520241023
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik


Sebagai pertanggungjawaban telah menyusun laporan PLT-UNY tahun 2017 dengan hasil kegiatan yang tercangkup dalam naskah laporan ini.


Klaten, 15 November 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing


Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001


Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
NIP. -

Menyetujui,


Kepala Sekolah


Koordinator PLT

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara




Dra. Hj. Wafir
NIP. -


Drs. Eko Armunanto
NIP. -

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik, dan karunia-Nya kepada penyusun sehingga diberi kemudahan dalam melaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) Universitas Negeri Yogyakarta di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Laporan ini merupakan hasil kegiatan yang telah dilakukan selama melaksanakan kegiatan PLT di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang dimulai pada tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017. Selama melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing, baik saat persiapan, pelaksanaan kegiatan sampai penyusunan laporan ini banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah serta kesehatan selama melaksanakan kegiatan PLT.
2. Keluarga yang saya cinta terutama kepada orangtua yang telah memberikan dukungan moral dan materi.
3. Bapak Prof. Sutrisna Aji Wibawa, M.Pd selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dan kesempatan melaksanakan PLT.
4. Pihak Lembaga Pengembangan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (LPPMP) yang telah menyelenggarakan kegiatan PLT dengan baik
5. Bapak Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D. selaku Dosen Pamong dan Dosen Pembimbing Lapangan PLT yang telah memberikan bimbingan dan pemantauan hingga penyusunan laporan ini.
6. Ibu Dra. Hj. Wafir selaku Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang telah memberikan izin, sarana, dan prasarana, serta kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan program PLT.
7. Bapak Drs. Eko Armunanto selaku koordinator PLT di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang telah memberikan arahan sehingga kegiatan program PLT dapat berjalan dengan lancar.
8. Bapak Angga Chrisna Widyanto, S.Kom. selaku Guru Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan tentang administrasi guru kepada mahasiswa pada saat akan dan setelah mengajar dikelas.
9. Ibu Vera Ventika, S.Kom. selaku Guru Pengampu Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan materi pembelajaran di kelas.

10. Bapak/ibu guru dan karyawan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang telah membantu melancarkan pelaksanaan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing selama ini.
11. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PLT di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.
12. Siswa-siswi kelas XI MM 1, XI MM 2, dan XI MM 3 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang telah mendukung dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti program PLT.
13. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam melaksanakan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing Universitas Negeri Yogyakarta 2017 di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

Dalam penyusunan laporan ini, penyusun menyadari masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan maupun penyusunan laporan kegiatan PLT, sehingga kritik maupun saran yang dapat membangun sangat diperlukan demi kesempurnaan laporan ini. Sehingga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama bagi pihak SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara dan mahasiswa Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) Universitas Negeri Yogyakarta.

Klaten, 15 November 2017

Penyusun

Dyah Ayu Megawati

NIM. 14520241023

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
ABSTRAK	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	2
B. Rumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT.....	8
BAB II PERSIAPAN, PELAKSAAN, DAN ANALISIS HASIL.....	11
A. Persiapan	11
B. Pelaksanaan PLT.....	15
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi	21
BAB III PENUTUP	24
A. Kesimpulan	24
B. Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA	26

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Observasi Pembelajaran di Kelas
- Lampiran 2. Hasil Observasi Kondisi Sekolah
- Lampiran 3. Hasil Observasi Lembaga
- Lampiran 4. Matriks Pelaksanaan Program Kerja PLT
- Lampiran 5. Laporan Mingguan
- Lampiran 6. Kartu Bimbingan PLT
- Lampiran 7. Kalender Akademik Tahun Ajaran 2017/2018
- Lampiran 8. Kode Etik Guru
- Lampiran 9. Ikrar Guru
- Lampiran 10. Tata Tertib Guru
- Lampiran 11. Jadwal Pelajaran
- Lampiran 12. Jadwal Piket Mahasiswa
- Lampiran 13. Agenda Mengajar
- Lampiran 14. Silabus
- Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 16. Daftar Presensi Peserta Didik
- Lampiran 17. Daftar Nilai Peserta Didik
- Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan PLT

ABSTRAK

Oleh:

Dyah Ayu Megawati

NIM.14520241023

Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu kampus pencetak tenaga kependidikan yang profesional. Salah satu mata kuliah lapangan yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan di kampus tersebut adalah dengan melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT). PLT yang dilakukan berlokasi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara selama kurang lebih 8 minggu atau 2 bulan penuh yang terhitung mulai 15 September 2017 hingga 15 November 2017. Untuk melaksanakan program PLT, diperlukan berbagai persiapan yang salah satunya adalah dengan melakukan observasi lapangan terkait kondisi sekolah, kelas, dan peserta didik.

Dalam pelaksanaan PLT-UNY 2017 untuk melakukan praktik pengajaran terbimbing dilaksanakan mulai dari persiapan hingga pelaksanaan itu sendiri. Secara umum persiapan yang dilakukan terdiri dari melaksanakan pengajaran mikro, observasi lapangan di lokasi, pembekalan PLT, dan koordinasi kelompok PLT. Selanjutnya dalam pelaksanaan PLT di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara mendapat jatah mengampu kelas XI Multimedia 1, XI Multimedia 2, dan XI Multimedia 3 dalam mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi. Mata pelajaran tersebut termasuk dalam keahlian produktif multimedia sehingga terdiri dari teori dan praktek. Jadwal mengajar terbimbing di dalam kelas setiap minggunya dilaksanakan setiap hari Kamis jam ke 3,4,5,7,8,9 Jum'at jam ke 1,2,3 dan Sabtu jam ke 1,2,3,4,5,6,7,8,9. Setiap 3 jam pelajaran menggunakan 1 RPP. Sebelum tampil di depan kelas, diharuskan membuat dan mengesahkan RPP serta membuat bahan ajar atau media pembelajaran yang akan digunakan.

Selama praktik pengajaran pembimbing, guru pembimbing melakukan monitoring dan evaluasi setelahnya. Empat minggu pertama digunakan untuk tatap muka dengan di dampingi pembimbing dan tatap muka selanjutnya dilakukan secara mandiri. Kelancaran proses pelaksanaan PLT-UNY tahun 2017 ini tidak lepas dari koordinasi dan kerjasama yang baik dari pihak sekolah, kampus dan juga mahasiswa.

Kata kunci: PLT, UNY, Praktik Mengajar Terbimbing, SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

BAB I

PENDAHULUAN

Sekolah adalah suatu lembaga yang memang dirancang khusus untuk pengajaran para murid (siswa) di bawah pengawasan para guru. Sekolah yang pada dasarnya sebagai sarana untuk melaksanakan pendidikan memang diharapkan bisa menjadikan masyarakat yang lebih maju, oleh sebab itu sekolah sebagai pusat dari pendidikan harus bisa melaksanakan fungsinya dengan optimal dan perannya bisa menyiapkan para generasi muda sebelum mereka terjun di dalam proses pembangunan masyarakat.

Sekolah harus mempunyai Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik untuk dapat memenuhi fungsinya dengan optimal. Salah satu yang berperan dalam peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu guru. Guru mempunyai tugas tidak hanya mengajar, tetapi juga mendidik, membentuk sikap mental dan kepribadian siswa dengan baik. Oleh karena itu, guru dituntut mempunyai profesionalisme tinggi. Untuk memperoleh profesionalisme tinggi, seorang guru harus mempunyai 4 kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional. Untuk membentuk calon guru yang memiliki profesionalisme tinggi, maka UNY yang merupakan salah satu universitas pendidikan yang mencetak para calon guru yang memiliki profesionalisme tinggi dengan cara mengadakan program PLT di sekolah/lembaga.

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan salah satu mata kuliah wajib di UNY dengan menerjunkan mahasiswa program studi pendidikan untuk praktik mengajar langsung di sekolah/lembaga pendidikan. Kegiatan PLT mencakup kegiatan yang berhubungan dengan program studi pendidikan informatika yang berkaitan dengan peningkatan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan. Kegiatan PLT bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran dan manajerial di sekolah, dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan, melatih mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan kemampuannya serta mempraktikkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan. PLT juga berfungsi sebagai salah satu cara melatih keberanian/ mental mahasiswa di dalam maupun di luar kelas. Pada program PLT ini, praktikan mendapat kesempatan untuk melaksanakan PLT di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Kegiatan PLT berlangsung selama dua bulan dari 15 September 2017 hingga 15 November 2017. Sebelum pelaksanaan PLT, mahasiswa telah menempuh mata kuliah *micro-teaching* dan observasi di sekolah baik observasi proses pembelajaran di kelas maupun observasi lingkungan sekolah. kegiatan observasi dilaksanakan disekolah tujuannya agar mahasiswa mengetahui gambaran aktivitas pembelajaran termasuk situasi dan kondisi di dalam kelas.

A. Analisis Situasi

Melalui kegiatan observasi lokasi, yaitu di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang dilakukan, khususnya pada fasilitas belajar mengajar, telah dapat dikatakan bahwa sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar tidak ditemukan adanya permasalahan yang dapat menghambat kegiatan belajar mengajar. Permasalahan yang mungkin muncul secara umum adalah belum teroptimalkannya penggunaan dan pemanfaatan berbagai fasilitas fisik yang disediakan oleh sekolah baik oleh siswa maupun guru. Oleh karena itu, kreatifitas dan inisiatif dari siswa dan guru untuk upaya optimalisasi menjadi prioritas utama selama melaksanakan PLT. Berikut ini merupakan deskripsi yang dari hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara terkait untuk kelancaran pelaksanaan PLT dalam rangka praktik pengajaran terbimbing:

1. Kondisi lokasi

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan swasta di Kabupaten Klaten SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara terletak di Setran, Gergunung, Klaten Utara, Klaten 57434. Lokasi sekolah cukup strategis, menghadap langsung ke jalan kota dimana akses menggunakan kendaraan umum sebagai sarana transportasi biasa dijangkau. Selain itu, lokasi yang mulai ramai membuat beberapa fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran seperti tempat fotokopi, rental, warnet sampai mini market pun terletak tidak jauh dari sekolah.

2. Visi

Terwujudnya SMK berstandar Nasional bidang keahlian Bisnis dan Manajemen, Program keahlian Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Tata Niaga, dan Teknik Komputer & Informatika, serta menciptakan tenaga kerja yang kompeten melalui pengembangan IPTEK dan IMTAQ.

3. Misi

- a. Meningkatkan KBM secara optimal yang berorientasi pada masa depan.
- b. Mewujudkan pelayanan prima dalam pelaksanaan semua kegiatan.
- c. Mengembangkan pendidikan dan latihan yang bisa membentuk siswa kreatif, inovatif dan mandiri.
- d. Mengembangkan iklim yang sejuk di sekolah secara konduktif.
- e. Mengantisipasi setiap tantangan era globalisasi.
- f. Mewujudkan manusia yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia

4. Keadaan sarana/ prasarana

- a. Sarana/prasarana kebersihan seperti tempat sampah sudah tersedia meskipun pengadaannya belum mencukupi. Kamar mandi sudah tersedia dan memadai walaupun kondisinya kurang baik karena sebagian kotor, bau, dan ada keran air yang sudah rusak.

- b. Sarana/prasarana olah raga seperti lapangan bola voli, bola basket dan futsal sudah ada walaupun kondisinya nampak belum tertata rapi.

5. Keadaan personalia

- a. Jumlah personalia di bagian TU ada 10 orang.
- b. Jumlah guru 47 orang.

6. Keadaan fisik lain (penunjang)

- a. Tempat parkir sudah tersedia, dan sudah ada pembagian tempat parkir untuk guru/karyawan, siswa, dan tamu.
- b. Fasilitas peribadatan seperti mushola/ masjid sudah ada dan dalam kondisi baik akan tetapi kebersihan tempat ibadah kurang.
- c. Kantin sudah tersedia dan dikelola oleh pihak luar. Kondisi kantin bersih dan memadai untuk membantu siswa, guru/karyawan dalam masalah logistik.
- d. Koperasi sekolah sudah tersedia dan dilihat dari segi bangunannya kondisi baik. Koperasi digunakan untuk membantu para siswa memperoleh kelengkapan sekolah, seperti alat tulis.

7. Penataan ruang kerja

Dalam aspek penataan ruang kerja ada beberapa hal yang terkait, yaitu pencahayaan, suara, warna, dan juga letak dari perabot/ alat kerja kantor.

- a. Pencahayaan di kelas memadai
- b. Faktor suara yang berasal dari jalan raya dan kondisi sekitar sekolah tidak mempengaruhi kegiatan sekolah, KBM atau aktivitas kerja para karyawan.
- c. Warna dan penataan letak barang baik di kelas atau di ruang kerja kantor sudah cukup baik dan mendukung iklim kerja para guru, siswa, dan perangkat sekolah yang lain untuk menjalankan tugas masing-masing.

8. Potensi siswa

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara memiliki 5 program keahlian yang terdiri dari Rekayasa Perangkat Lunak, Multimedia, Akuntansi, Administrasi Perkantoran, dan Pemasaran/ Penjualan/ Tata Niaga.

9. Potensi guru dan karyawan

Mayoritas guru di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara merupakan lulusan D3, S1, dan bahkan ada yang sudah S2. Guru yang berkualifikasi D3 menyetarakan dengan S1. Pada prinsipnya guru mengajar pada siswa dengan menggunakan kurikulum KTSP 2006 untuk kelas XII dan kurikulum 2013 untuk kelas XI sedangkan untuk kelas X mulai tahun ini memakai kurikulum 2013 revisi. Oleh karena itu, guru

tersebut mengajar dapat menyesuaikan jurusan dengan bidangnya masing-masing.

Karyawan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara mempunyai latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Namun, pada umumnya yang berpendidikan terakhir SLTA akan melakukan penyetaraan dengan jenjang pendidikan tingkat sarjana (S1) yang sesuai dengan bidangnya masing-masing. Selanjutnya, pekerjaan karyawan meliputi penerima SPP, surat menyurat, laboratorium, TU, dan perpustakaan.

10. Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), Media

Fasilitas KBM yang ada di setiap kelas adalah meja dan kursi serta papan tulis, kapur tulis, *whiteboard* dan *boardmarker*. Selain itu, sekolah memfasilitasi LCD untuk masing-masing kelas terutama kelas X, sedangkan kelas XI dan XII apabila membutuhkannya, LCD dapat meminjam di studio atau unit produksi.

Terkait dengan kebersihan kelas, semua kelas sudah dilengkapi dengan tempat sampah yang berada di depan kelas. Selain itu, ada tempat khusus untuk meletakkan alat-alat kebersihan kelas agar terlihat lebih rapi. Selanjutnya, di bagian belakang kelas terdapat meja untuk meletakkan al-Quran sedangkan di bawah meja tersebut digunakan untuk meletakkan helm siswa. Namun, ada sedikit kekurangan di dalamnya, yaitu sebagian kelas kurang memperhatikan mengenai poster atau slogan untuk dipasang di dinding kelas.

11. Perpustakaan

Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara terdapat sebuah perpustakaan dengan deskripsi sebagai berikut.

a. Kondisi fisik

Kondisi perpustakaan bersih dan rapi, hanya saja ruangnya terlalu kecil sehingga kurang leluasa dan kurang nyaman untuk membaca. Buku-buku tertata rapi di dalam rak.

b. Kelengkapan buku

Buku-buku yang ada di perpustakaan berasal dari tiga sumber: bantuan dari alumni, bantuan dari pihak luar (mahasiswa PLT periode tahun sebelum-sebelumnya), dan pembelian yang dilakukan oleh pihak sekolah sendiri. Buku-buku yang terdapat di perpustakaan tersebut berupa buku-buku pelajaran, buku bacaan fiksi, dan majalah. Di samping itu, perpustakaan juga berlangganan koran. Semua buku yang ada di perpustakaan telah diinventaris.

c. Sistem peminjaman

Sistem peminjaman buku di perpustakaan tersebut tidak menggunakan kartu. Sebenarnya, perpustakaan pernah membuat kartu peminjaman dan memanfaatkannya sebagai alat peminjaman buku, tetapi saat ini kartu tersebut jarang digunakan, bahkan tidak digunakan. Hal ini dikarenakan murid yang meminjam buku hanya sedikit dan biasanya murid hanya meminjam majalah yang ada di perpustakaan. Dengan demikian, murid yang akan meminjam buku hanya cukup menulis di buku peminjaman.

12. Laboratorium

Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara terdapat 6 laboratorium, yaitu lab akuntansi, lab pemasaran, lab multimedia, lab dsain grafis, lab RPL, dan lab ketik manual.

13. Bimbingan Konseling

Ruangan bimbingan konseling berada di bagian depan sekolah. Dari ruangan ini, dapat terlihat situasi halaman sekolah, terutama pintu gerbang utama. Di ruangan bimbingan konseling terdapat ruang konsultasi tanpa ruang tamu. Kelengkapan lainnya adalah adanya papan pengumuman.

14. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara dibagi menjadi 2, yaitu ekstrakurikuler optional dan wajib. Yang dimaksud optional adalah siswa berhak memilih untuk mengikuti atau tidak program ekstrakurikuler yang ditawarkan. Sementara itu, yang dimaksud wajib adalah siswa diwajibkan mengikuti program ekstrakurikuler yang ditawarkan. Program yang termasuk ke dalam program ekstrakurikuler wajib adalah pramuka atau biasa disebut sebagai Hizbul Wathon (HW) dalam sekolah muhammadiyah dan Baca Tulis Al-Qur'an, sedangkan sisanya merupakan program ekstrakurikuler yang bersifat optional. Adapun kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara adalah sebagai berikut:

- a. Hizbul Wathon (Pramuka), diadakan setiap hari jumat pukul 13.00-15.00
- b. Kesenian (seni musik vokal dan band), diadakan hari Selasa, Jum'at dan Sabtu pukul 14.30-15.30 khusus jum'at pukul 15.00- 16.30
- c. Baca Tulis Al-Qur'an, diadakan hari setiap Rabu pukul 14.30-15.30
- d. PMR diadakan setiap hari setiap selasa pukul 14.30-15.30
- e. Tapak Suci, diadakan setiap hari kamis pukul 14.30-15.30
- f. Olahraga (Futsal, Basket, Voli) diadakan setiap hari selasa pukul 14.30-16.00

- g. Pelatihan Multimedia (Animasi, Desain Web, Pemrograman), diadakan setiap hari Selasa, Rabu, Kamis pukul 14.30-15.30

15. Fasilitas UKS dan Organisasinya

Dimulai dari kinerja pengurus OSIS yang kurang maksimal, pengelolaan ruang UKS juga kurang diperhatikan. UKS sekolah ini tidak memiliki guru piket yang *stand by* di dalam ruang UKS. Fasilitas yang terdapat di ruang UKS juga kurang memadai. UKS memiliki 4 tempat tidur dan terdapat tirai pemisah di antaranya.

16. Koperasi Siswa

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara memiliki sebuah koperasi yang mirip dengan mini market. Koperasi sekolah ini terletak di bagian depan sekolah, berdekatan dengan gerbang utama sekolah sehingga memungkinkan orang-orang selain anggota sekolah berbelanja di mini market tersebut. Mini market dikelola oleh guru dan siswa. Koperasi ini menjual alat tulis, kebutuhan siswa, dan juga kebutuhan-kebutuhan lain seperti makanan dan minuman. Selain itu, koperasi ini merupakan lahan praktik bagi siswa dari beberapa jurusan di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, khususnya jurusan penjualan.

17. Tempat Ibadah

SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara memiliki sebuah masjid yang terletak di area sekolah bagian depan. Masjid ini dipergunakan oleh para siswa, guru, dan karyawan sekolah untuk melaksanakan ibadah sholat berjamaah. Tempat wudhu dan kamar mandi terletak di samping masjid. Namun, antara tempat wudhu untuk putra dan putri masih belum memiliki batas pemisah. Sehingga dirasa kurang nyaman saat berwudhu. Selain itu, kebersihan akan tempat wudhu dan tempat ibadah kurang diperhatikan.

18. Kesehatan Lingkungan

Lingkungan yang berada di dalam area sekolah setelah memasuki lorong depan dirasa cukup rindang dengan tanaman yang ada. Beberapa kamar mandi kurang terawat. Di setiap kamar mandi juga tidak ada sabun. Papan nama kamar mandi, gantungan baju, dan juga cermin belum tersedia disana. Untuk membedakan antara kamar mandi putra dan putri juga susah. Selain itu, tempat pembuangan sampah yang seharusnya berada di depan setiap teras kelas masih kurang. Dalam rangka mengatasi hal tersebut, ada beberapa tukang kebun yang setiap harinya membersihkan lingkungan sekolah.

19. Kondisi Lembaga

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, berikut ini adalah deskripsi dari kondisi lembaga.

a. Struktur organisasi tata kerja

Di lembaga ini sudah ada pembagian kerja secara jelas mengenai struktur organisasi tata kerja. Misalnya, guru melaksanakan tugas sesuai dengan mata pelajarannya dan karyawan TU bekerja sesuai dengan bagian-bagiannya, ada yang mengurus mengenai surat-menyurat, kepegawaian, kesiswaan, keuangan, perlengkapan, dan urusan rumah tangga. Pembagian tugas ini telah berdasarkan SK Kepala SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

b. Program kerja lembaga

Program kerja di lembaga ini telah tersusun secara rapi dan dibuat secara rinci untuk memudahkan dalam pelaksanaan dan evaluasi. Program kerja yang ada memiliki sumber dana dari APBN, APBD, masyarakat (para konsumen/siswa-orang tua siswa/komite sekolah).

c. Pelaksanaan kerja

Masing-masing bagian selama ini telah melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sesuai dengan posisinya. Tetapi dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala yaitu terbatasnya SDM sehingga para karyawan sebagian ada yang merangkap pekerjaan.

d. Iklim kerja antar personalia

Selama ini, suasana kerja dan semangat kerja di lembaga dikatakan baik. Hubungan antar personal terjalin secara kekeluargaan. Hubungan antar pegawai baik namun masih kurang diterapkan kedisiplinan, sebagai contoh ketika seorang pegawai melakukan kesalahan seperti terlambat masuk kerja, belum ada sanksi tegas, masih terbatas teguran lisan.

e. Evaluasi program kerja

Laporan evaluasi dilaksanakan tiap akhir tahun dan kemudian laporan tersebut dipertanggungjawabkan ke dinas.

f. Hasil yang dicapai

Setiap ada program kerja yang direncanakan, maka dimaksimalkan pelaksanaannya untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang ditargetkan. Akan tetapi, yang lebih diutamakan dalam tiap program kerja adalah usaha dalam pencapaian atau keberhasilan suatu program kerja.

g. Program pengembangan

Pihak lembaga lebih memfokuskan ke arah pelayanan prima terhadap konsumen (siswa dan masyarakat). Pengembangan ke arah peningkatan kualitas pendidikan bagi para siswa juga dilaksanakan.

h. Ruang Tata Usaha

Ruang tata usaha letaknya berdekatan dengan ruang tamu. Ruang tata usaha ini dilengkapi dengan komputer, almari dan dispenser.

i. **Infrastruktur**

Infrastruktur yang dimiliki SMK Muhammadiyah 2 Klaten terdiri dari pagar, taman sekolah, listrik sedangkan lapangan outdoor digunakan untuk lapangan upacara dan olahraga. Fasilitas olahraga pada umumnya dalam kondisi baik, walaupun masih kurang lengkap. Ada beberapa ruangan yang tidak berfungsi pada saat-saat tertentu karena ditinggalkan siswa kelas XI yang sedang melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL).

B. Rumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT

Praktik Lapangan Terbimbing merupakan kegiatan yang paling penting bagi mahasiswa sebagai calon guru, karena dengan adanya kegiatan ini mahasiswa mendapatkan pengalaman yang nyata mengenai kondisi di sekolah, terutama selama proses belajar mengajar sehingga dapat menjadi bekal di masa depan. Oleh karena itu, praktikan melaksanakan kegiatan PLT yang meliputi kegiatan pra PLT, pelaksanaan PLT, dan pasca PLT dengan rincian sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, pihak kampus dalam hal ini PP PPL dan PKL mendata daftar sekolah yang akan dijadikan tempat PLT. Setelah itu dilakukan penempatan mahasiswa pada lokasi PLT yang sudah ada.

2. Tahap Observasi

Pada tahap ini, mahasiswa melakukan observasi secara langsung ke sekolah untuk mendapatkan gambaran mengenai kondisi lingkungan di sekolah serta kondisi di dalam kelas saat proses belajar mengajar berlangsung. Tahapan ini penting karena akan menjadi bahan latihan saat *micro teaching* di kampus.

3. Tahap Latihan Mengajar di Kampus

Pada tahapan ini, mahasiswa mengikuti kuliah *micro teaching* guna mendapat bimbingan mengenai bagaimana cara mengajar yang baik berdasarkan observasi yang sudah dilakukan. Mahasiswa dibimbing langsung oleh dosen pembimbing, dan sesekali dosen pembimbing mendatangkan guru dari sekolah untuk penampilan mahasiswa secara langsung dalam praktik mengajar.

4. Tahap Pembekalan

Sebelum diterjunkan di sekolah, mahasiswa mendapat pembekalan dari pihak kampus. Materi dalam pembekalan meliputi cara menjadi guru yang baik, pendidikan karakter, serta metode-metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Materi tambahan juga disampaikan dalam pembekalan guna memberikan tambahan wawasan kepada mahasiswa. Materi tersebut berupa kompetensi yang harus dikuasai dan permasalahan yang sering terjadi dilapangan.

5. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini, mahasiswa diterjunkan langsung ke sekolah untuk melaksanakan seluruh program PLT yang telah dirumuskan. Waktu pelaksanaan PLT adalah 2 bulan terhitung mulai tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017.

a. Observasi Program

Observasi ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan keadaan sekitar lingkungan sekolah. Observasi ini juga dilakukan untuk menyusun jadwal kegiatan mengajar dan non-mengajar disekolah.

b. Pembuatan perangkat pembelajaran

Kegiatan pembuatan perangkat pembelajaran meliputi : pembuatan Rencana Pelaksanaa Pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada silabus yang sudah ada, pembuatan media pembelajaran, pembuatan soal evaluasi, serta daftar hadir, dan daftar nilai.

c. Latihan mengajar terbimbing

Latihan mengajar terbimbing merupakan latihan mengajar yang bertujuan untuk mengenalkan mahasiswa kepada proses belajar mengajar di dalam kelas dengan arahan dan bimbingan dari guru pembimbing. Pelaksanaan latihan mengajar terbimbing diawali dengan konsultasi mengenai materi yang diajarkan, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan materi, metode, dan media pembelajaran, pembuatan labsheet, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, serta penilaian hasil belajar.

d. Latihan mengajar mandiri

Latihan mengajar mandiri merupakan praktik mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa secara mandiri tanpa didampingi oleh guru pembimbing. Dalam latihan belajar mandiri, mahasiswa harus menerapkan ilmu yang sudah didapat dari kampus maupun dari hasil latihan mengajar terbimbing. Mahasiswa bertanggung jawab sepenuhnya

terhadap kelas yang diajar. Dengan adanya latihan mengajar mandiri, mahasiswa mendapat kesempatan untuk mengembangkan metode mengajar sesuai kondisi kelas agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Di akhir praktek latihan mengajar mandiri, guru pembimbing memberikan penilaian kepada mahasiswa sebagai bahan evaluasi.

e. Kegiatan non mengajar

Praktik non-mengajar merupakan kegiatan penunjang yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan di luar praktik mengajar. Bentuk dari kegiatan ini macam-macam, seperti: membantu administrasi, pendampingan ekstrakurikuler, piket sekolah, dan sebagainya.

Dengan adanya kegiatan praktik non-mengajar ini, mahasiswa praktikan tidak hanya melakukan praktik mengajar saja, tapi juga melakukan kegiatan di luar mengajar yang ada di sekolah sehingga dapat menjadi bekal untuk ke depan, di mana mahasiswa dapat merasakan bagaimana menjadi guru yang sepenuhnya.

6. Tahap Akhir

Pada tahap akhir pelaksanaan PLT, mahasiswa melakukan beberapa kegiatan berikut:

a. Penyusunan laporan

Setelah melaksanakan PLT, mahasiswa praktikan diwajibkan untuk menyusun laporan berdasarkan hasil pelaksanaan yang telah dilakukan. Laporan yang disusun adalah laporan PLT yang dibuat secara individu. Laporan yang disusun memuat informasi mengenai pelaksanaan kegiatan PLT mulai dari tahap awal hingga akhir. Laporan ini akan menjadi pertimbangan penilaian hasil pelaksanaan PLT yang akan dinilai oleh DPL dan koordinator sekolah.

b. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai hasil kinerja dari pelaksanaan PLT yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan dan mencakup semua aspek, baik penguasaan kemampuan professional, personal, dan interpersonal serta masukan untuk pelaksanaan kegiatan di masa yang akan datang. Format penilaian mengikuti format yang dikeluarkan oleh LPPMP. Beberapa komponen penilaian meliputi perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, hubungan interpersonal, dan laporan PLT.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing dilaksanakan di sekolah selama kurang lebih 2 bulan dengan minimal 256 jam. Sebelum mahasiswa terjun langsung ke lapangan untuk melaksanakan PLT, maka mahasiswa harus mempersiapkan diri dengan sebaik mungkin agar saat melaksanakan PLT dapat berjalan maksimal. Persiapan yang dilakukan meliputi :

1. Observasi Sekolah dan Kelas

Observasi sekolah dan kelas merupakan salah satu bentuk persiapan pelaksanaan kegiatan PLT. Dalam melaksanakan observasi, mahasiswa praktikan diharuskan untuk mengamati secara langsung kondisi sekolah secara umum dan kondisi di dalam kelas secara khusus. Pengamatan kondisi sekolah secara umum bertujuan untuk mendapatkan data mengenai kondisi sekolah sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam merumuskan program PLT sedangkan pengamatan kondisi kelas dilakukan secara khusus bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai kondisi di dalam kelas saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Pelaksanaan observasi sekolah dilakukan beberapa kali pada bulan Februari dan Maret 2017. Saat observasi kelas, mahasiswa mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, sehingga dapat mengamati secara langsung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Observasi kelas dilakukan oleh mahasiswa bersama dengan guru pembimbing. Dalam pelaksanaannya, praktikan melakukan observasi di kelas yang diampu oleh Bp Angga Chrisna Widyanto, S.Kom, dan Ibu Vera Ventika, S.Kom selaku guru pembimbing. Dari observasi yang dilakukan, praktikan mendapatkan data mengenai metode yang digunakan oleh guru pembimbing dalam mengajar dan kondisi di dalam kelas.

Hasil observasi kelas ini menjadi bahan pertimbangan bagi praktikan untuk menyiapkan strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Adapun aspek-aspek yang diamati selama observasi kelas meliputi :

- a. Perangkat Pembelajaran
 - Silabus
 - Satuan pembelajaran
 - Rencana pembelajaran
- b. Proses Pembelajaran
 - Membuka pelajaran

- Penyajian materi
 - Metode pembelajaran
 - Penggunaan bahasa
 - Penggunaan waktu
 - Gerak
 - Cara memotivasi
 - Teknik bertanya
 - Teknik penguasaan kelas
 - Penggunaan media
 - Bentuk dan cara evaluasi
 - Menutup pembelajaran
- c. Perilaku siswa
- Perilaku siswa di dalam kelas
 - Perilaku siswa di luar kelas

Berikut adalah kegiatan belajar mengajar yang dicatat oleh praktikan selama observasi kelas :

- b. Membuka pelajaran
- Membuka dengan salam dan berdoa
 - Presensi siswa
 - Mereview materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya
 - Apersepsi
- c. Pokok pelajaran
- Menyampaikan materi pelajaran dengan beberapa metode
 - Mencatat materi di papan tulis
 - Memberi tugas kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi
 - Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
 - Menjawab pertanyaan siswa
- d. Menutup pelajaran
- Mengevaluasi materi telah disampaikan
 - Memberikan kesimpulan dari materi yang disampaikan
 - Menutup pelajaran dengan doa dan diakhiri dengan salam

Tindak lanjut dari observasi kelas yang dilakukan oleh mahasiswa adalah pengumpulan informasi tentang hasil observasi di dalam kelas untuk selanjutnya menjadi pertimbangan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran dan materi. Setelah observasi kelas mahasiswa melakukan diskusi dan konsultasi dengan guru pembimbing mengenai rancangan kegiatan belajar mengajar, termasuk jadwal mengajar, RPP, materi, dan sebagainya.

2. Pembelajaran Mikro (*micro teaching*)

Pembelajaran mikro merupakan kegiatan yang diadakan oleh kampus sebagai upaya untuk membekali mahasiswa sebelum terjun melaksanakan kegiatan PLT. Mahasiswa diwajibkan untuk menempuh mata kuliah pembelajaran mikro di semester 6. Pembelajaran mikro memiliki bobot 3 sks dan mensyaratkan minimal nilai B agar mahasiswa dapat melaksanakan kegiatan PLT.

Dalam melaksanakan kuliah pembelajaran mikro, mahasiswa diberikan materi mengenai cara-cara mengajar dan materi tentang pengajaran. Saat kuliah pembelajaran mikro berlangsung, kelas dibagi menjadi kelompok kelas dengan jumlah mahasiswa sekitar 10 orang per kelas. Materi yang disampaikan saat pembelajaran mikro mencakup persiapan mengajar, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi. Materi persiapan berisi tentang langkah-langkah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi pembelajaran, serta media pembelajaran. Setelah membuat RPP, mahasiswa harus melakukan praktik mengajar di depan kelas sesuai dengan RPP yang telah dibuat.

Praktik mengajar di kelas ini bertujuan untuk melatih mahasiswa tampil di depan kelas agar nanti saat tampil langsung sudah terbiasa dengan apa yang sudah dilakukan saat pelajaran mikro. Ketika seorang mahasiswa maju untuk tampil di depan kelas, mahasiswa yang lain berperan menjadi siswa. Saat pelaksanaan praktik mengajar suasana di dalam kelas perkuliahan dibuat seperti suasana di kelas yang nyata di sekolah sehingga mahasiswa dituntut untuk dapat menguasai kondisi kelas agar kondusif.

3. Pembekalan PLT

Sebelum mahasiswa terjun langsung ke sekolah untuk melaksanakan PLT, pihak kampus memberikan pembekalan guna memberi wawasan kepada mahasiswa tentang cara mengajar. Hal ini penting bagi mahasiswa untuk mempersiapkan diri baik mental maupun penguasaan terhadap materi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar.

Materi pembekalan meliputi cara menjadi guru yang baik, pendidikan karakter, serta metode-metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Materi tambahan berupa kompetensi yang harus dikuasai dan permasalahan yang sering terjadi dilapangan, juga disampaikan dalam pembekalan guna memberikan tambahan wawasan kepada mahasiswa.

4. Pengembangan Rencana Pembelajaran

a. Pembuatan Administrasi Pengajaran

Administrasi pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa praktikan selama pelaksanaan PLT adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan soal ujian. Administrasi pengajaran digunakan selama praktik mengajar dan dilampirkan ke dalam laporan pelaksanaan PLT. Administrasi pengajaran merupakan komponen penting dalam mengajar karena akan menjadi acuan agar pelaksanaan praktik PLT agar dapat berjalan secara sistematis dan dapat terlaksana dengan baik. RPP dan soal ujian terlampir di laporan ini.

b. Pembuatan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa berupa *slide power point*. Materi yang ada dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan saat pelaksanaan praktik mengajar disertai dengan contoh-contoh video untuk menambah pemahaman siswa.

5. Pembuatan Perangkat Pembelajaran

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk dapat mengoptimalkan proses mengajar adalah menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan penilaian setiap kali akan memberikan materi di kelas.

Dalam penyusunan persiapan mengajar, praktikan berusaha berkonsultasi dengan guru pembimbing dan berkat bimbingannya pula, penyusunan perangkat pembelajaran tersebut menjadi mudah dan selesai tepat waktu. Adapun perangkat pembelajaran yang telah disusun adalah :

- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Daftar hadir siswa
- Daftar nilai
- Analisis Hasil Ulangan / Belajar
- Program dan pelaksanaan perbaikan dan pengayaan
- Kumpulan soal ulangan harian

6. Koordinasi

Mahasiswa melakukan koordinasi dengan sesama mahasiswa PLT di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, pihak sekolah, dan pihak kampus. Mahasiswa juga melakukan konsultasi dengan guru pembimbing dan dosen

pembimbing PLT. Kegiatan ini dilakukan guna persiapan perangkat pembelajaran yang meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta penilaian setiap kali akan memberikan materi di kelas. Mahasiswa juga berkonsultasi mengenai metode dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa serta dengan sesuai dengan Kurikulum 2013 yang secara maksimal dapat menunjang proses pembelajaran.

B. Pelaksanaan PLT

Setelah melakukan persiapan dengan mengikuti pembelajaran mikro, melakukan observasi sekolah maupun kelas, membuat rancangan pembelajaran, serta mengikuti pembekalan PLT, mahasiswa praktikan siap untuk melaksanakan praktik mengajar di sekolah. Materi yang didapat selama mengikuti kuliah pembelajaran mikro harus diaplikasikan saat melaksanakan praktik mengajar. Hasil observasi menjadi acuan saat di dalam kelas untuk menghadapi situasi kelas.

Praktik mengajar dilaksanakan dalam beberapa bentuk, seperti team teaching, praktik mengajar terbimbing dan praktik mengajar mandiri. Dalam team teaching mahasiswa praktikan bekerja sama dengan satu orang yang sama-sama menjadi praktikan untuk mengajar dalam suatu kelas. *Team teaching* berguna untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dalam tim dan lebih mudah dalam mengkondisikan kelas. Praktik mengajar terbimbing merupakan kegiatan mengajar di mana dalam pelaksanaan mengajar, mahasiswa praktikan didampingi oleh guru pembimbing. Hal ini bermanfaat karena guru pembimbing dapat menilai secara langsung penampilan mahasiswa praktikan saat mengajar dan dapat memberikan masukan serta bimbingan kepada mahasiswa praktikan agar ke depan bisa lebih baik. Sementara praktik mengajar mandiri berupa kegiatan mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan secara mandiri tanpa didampingi oleh guru pembimbing. Dalam latihan belajar mandiri, mahasiswa harus menerapkan ilmu yang sudah didapat dari kampus maupun dari hasil latihan mengajar terbimbing. Mahasiswa bertanggung jawab sepenuhnya terhadap kelas yang diajar.

i. Praktik Mengajar

Pada pelaksanaan PLT, mahasiswa mendapatkan tugas untuk mengampu mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi pada kelas XI MM 1, XI MM 2, dan XI MM 3. Mata pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi terjadwal 2 kali tatap muka dalam satu minggu untuk tiap-tiap kelas dengan alokasi waktu sekali tatap muka terhitung 3 x 45 menit. Berikut ini adalah jadwal mahasiswa melakukan praktik mengajar :

No.	Mata Pelajaran	Hari	Kelas	Jam ke -
1.	Teknik Animasi 2 Dimensi	Kamis	XI MM 2	3,4,5
2.			XI MM 1	7,8,9
3.		Jum'at	XI MM 3	1,2,3
4.		Sabtu	XI MM 1	1,2,3
5.			XI MM 2	4,5,6
6.			XI MM 3	7,8,9

Tabel 1. Jadwal Mengajar

Praktik mengajar di kelas berlangsung efektif mulai tanggal 28 September 2017 sampai tanggal 4 November 2017. Selain melakukan pengajaran terbimbing dan mandiri, mahasiswa juga diminta untuk pengajaran pengganti guru, yaitu praktik pengajaran yang dilakukan secara tidak terjadwal dan bersifat insidental. Pada pengajaran pengganti, mahasiswa akan diberikan perintah dari salah seorang guru selain guru pembimbing untuk menggantikan dalam mengampu mata pelajaran di kelas tertentu. Berikut adalah tabel kegiatan mengajar Teknik Animasi 2 Dimensi kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.

No	Hari, Tanggal	Jam ke	Kelas	Materi
1.	Kamis, 28 September 2017	7 - 9	XI MM 1	Pendahuluan Animasi Stop Motion (Pengertian, Sejarah, Jenis-jenis, Cara Kerja)
2.	Sabtu, 30 September 2017	1 - 3	XI MM 1	Langkah-langkah pembuatan Animasi Stop Motion
3.	Kamis, 5 Oktober 2017	3 - 5	XI MM 2	Pembuatan kelompok dan diskusi kelompok Animasi Stop Motion
4.		7 - 9	XI MM 1	Praktik pembuatan Animasi Stop Motion Sederhana
5.	Sabtu, 7 Oktober 2017	1 - 3	XI MM 1	Evaluasi hasil pembuatan animasi stop motion sederhana yang telah dibuat.
6.		4 - 6	XI MM 2	Praktik pembuatan object Animasi Stop Motion Sederhana
7.		7 - 9	XI MM 3	Praktik pembuatan object Animasi Stop Motion Sederhana
8.	Kamis, 12 Oktober 2017	3 - 5	XI MM 2	Praktik pembuatan Animasi Stop Motion Sederhana. Pengambilan gambar.
9.		7 - 9	XI MM 1	Penjelasan Animasi Tradisional (Pengertian, Sejarah, Jenis-jenis, Cara Kerja)

10.	Jum'at, 13 Oktober 2017	1 - 3	XI MM 3	Praktik pembuatan Animasi Stop Motion Sederhana. Pengambilan gambar.
11.	Sabtu, 14 Oktober 2017	1 - 3	XI MM 1	Ulangan Tengah Semester
12.		4 - 6	XI MM 2	Evaluasi hasil pembuatan animasi stop motion sederhana yang telah dibuat. Presentasi Kelompok.
13.		7 - 9	XI MM 3	Evaluasi hasil pembuatan animasi stop motion sederhana yang telah dibuat. Presentasi Kelompok.
14.	Kamis, 19 Oktober 2017	7 - 9	XI MM 1	Pendahuluan Animasi Komputer (Pengertian, Perkembangan Teknologi, Efek- efek, Bahasa Animasi)
15.	Sabtu, 21 Oktober 2017	1 - 3	XI MM 1	Penjelasan Prinsip dan Cara Kerja Animasi Komputer
16.		4 - 6	XI MM 2	Pendahuluan Animasi Komputer (Pengertian, Perkembangan Teknologi, Efek- efek, Bahasa Animasi)
17.		7 - 9	XI MM 3	Pendahuluan Animasi Komputer (Pengertian, Perkembangan Teknologi, Efek- efek, Bahasa Animasi)
18.	Kamis, 26 Oktober 2017	7 - 9	XI MM 1	Penjelasan Teknik Pembuatan Animasi Komputer
19.	Kamis, 2 November 2017	4 - 6	XI MM 2	Penjelasan Prinsip Kerja dan Teknik Pembuatan Animasi Komputer
20.		7 - 9	XI MM 1	Pendahuluan Prinsip-prinsip Dasar Animasi (Pengertian, Fungsi)
21.	Jum'at, 3 November 2017	1 - 3	XI MM 3	Penjelasan Prinsip Kerja dan Teknik Pembuatan Animasi Komputer
22.	Sabtu, 4 November 2017	1 - 3	XI MM 1	Penjelasan 9 Prinsip Dasar Animasi
23.		4 - 6	XI MM 2	Penjelasan 9 Prinsip Dasar Animasi
24.		7 - 9	XI MM 3	Penjelasan 9 Prinsip Dasar Animasi

Tabel 2. Kegiatan Mengajar

Sebelum melaksanakan praktik mengajar, mahasiswa membuat RPP yang akan menjadi acuan agar proses pembelajaran dapat terencana dan terlaksana dengan baik. RPP yang dibuat dalam praktik mengajar terlampir di daftar lampiran laporan ini. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan praktik mengajar adalah sebagai berikut :

- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
- Menyiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan praktik mengajar dengan mengacu pada RPP yang telah dibuat.

- Menyiapkan jobsheet dan media yang akan digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar agar materi yang disampaikan lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- Menyiapkan fisik dan mental, persiapan fisik meliputi materi yang akan diajarkan sedangkan persiapan mental meliputi persiapan psikologis agar tidak grogi saat melaksanakan praktik mengajar.

Praktik mengajar yang dilakukan adalah secara mandiri, dalam artian mahasiswa mengajar langsung sebagai guru kelas tanpa didampingi oleh guru pembimbing. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan metode mengajar dan mengimplementasikan teori mengajar. Dari hasil pelaksanaan praktik mengajar mandiri, mahasiswa praktikan mempelajari dan mempraktikkan mengenai metode mengajar yang akan diterapkan. Beberapa kompetensi yang dipraktikkan mahasiswa selama melaksanakan praktik mengajar mandiri adalah :

- Mengelola kelas
- Menguasai materi dan menyampaikan dengan metode yang tepat sehingga materi dapat diterima siswa dengan baik
- Menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar
- Mengelola waktu yang tersedia agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana tepat waktu sesuai dengan RPP

Adapun kegiatan yang dipraktikkan oleh mahasiswa setiap pertemuan adalah :

- Membuka pelajaran, diawali dengan mengucapkan salam, selanjutnya memimpin berdoa.
- Melakukan presensi siswa.
- Apersepsi, yaitu memberikan gambaran awal sebelum masuk ke inti pelajaran dan memberikan sedikit *review* dari materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya agar peserta didik lebih siap dalam menerima materi yang akan disampaikan.
- Melakukan pengembangan dalam metode mengajar, di mana penyampaian materi tidak hanya disampaikan dengan metode ceramah, tapi juga melakukan variasi agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.
- Memberikan tugas dan jobsheet kepada siswa untuk melaksanakan praktikum untuk melatih keaktifan dan ketrampilan siswa sebagai siswa SMK.
- Menyimpulkan materi yang telah disampaikan.
- Menutup pelajaran dengan doa, kemudian mengucapkan salam.

Dalam melaksanakan praktik mengajar mandiri, mahasiswa praktikan menggunakan beberapa metode yang bervariasi dengan mengacu pada RPP dan disesuaikan dengan kondisi kelas. Beberapa metode yang mahasiswa gunakan dalam praktik mengajar mandiri adalah sebagai berikut :

1) Metode Ceramah

Metode ceramah digunakan oleh mahasiswa praktikan di awal pertemuan, yaitu dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara lisan kepada siswa. Metode ini sebagai pembuka pada tiap pertemuan dan kadang disisipkan di tengah pelajaran.

2) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab digunakan oleh mahasiswa praktikan dan dikombinasikan dengan metode ceramah. Dengan metode tanya jawab, mahasiswa berusaha mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan dengan cara memberi pertanyaan kepada para siswa. Metode ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui spontanitas berfikir siswa, persiapan siswa menerima materi baru, menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi siswa saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Kadang pertanyaan dilemparkan kepada siswa yang membuat gaduh di kelas agar siswa yang gaduh tersebut memperhatikan pelajaran.

3) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi bertujuan untuk membuat siswa lebih memahami tentang langkah-langkah praktik karena mahasiswa mendemonstrasikan langkah-langkah praktik secara langsung di depan sehingga siswa dapat mengikuti langkah-langkah tersebut.

4) Diskusi

Metode diskusi antar siswa mengenai materi yang telah disampaikan bermanfaat untuk melatih tingkat partisipasi dan keaktifan di kelas. Selain itu, siswa berkesempatan untuk saling bertukar ilmu dengan temannya dan dapat berbagi pengetahuan sehingga pengetahuan siswa semakin luas.

5) Metode Praktik

Metode praktik dengan menggunakan jobsheet bertujuan untuk melatih siswa agar dapat melaksanakan praktik secara mandiri namun terbimbing. Mahasiswa praktikan memberikan jobsheet kepada siswa

yang berisi langkah-langkah praktik. Kemudian siswa akan melaksanakan praktikum sesuai petunjuk yang ada dalam jobsheet yang diberikan

ii. Praktik Non-Mengajar

Praktik pelaksanaan PLT yang dilakukan mahasiswa praktikan tidak hanya sebatas mengajar, tapi juga melaksanakan kegiatan lain yang mendukung praktik persekolahan. Kegiatan tersebut diantaranya: membantu kegiatan Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLS), kegiatan di perpustakaan, membantu administrasi kesiswaan, piket sekolah, mengikuti upacara dan briefing guru.

iii. Evaluasi

Pada tahap ini, praktikan dinilai oleh guru pembimbing, baik dalam membuat persiapan mengajar, melakukan aktivitas mengajar di kelas, penguasaan materi, kepedulian terhadap siswa, maupun penguasaan kelas. Praktikan juga melakukan evaluasi terhadap siswa-siswa dengan mengevaluasi hasil kerja siswa-siswa secara individu maupun kelompok. Hal tersebut dilakukan guna mengetahui sejauh mana kemampuan siswa yang telah diajar selama pelaksanaan PLT dalam menyerap materi yang diberikan.

Dalam melaksanakan praktik mengajar, praktikan sering melakukan konsultasi dan mendapat pengarahan dari guru pembimbing mengenai evaluasi dalam mengajar sehingga praktikan dapat mengetahui kelemahan dalam mengajar. Pengarahan ini bertujuan agar mahasiswa praktikan dapat memperbaiki kesalahan dan kekurangan yang ada sehingga selanjutnya praktikan mampu meningkatkan kualitas mengajar.

iv. Penyusunan Laporan

Tindak lanjut dari program PLT adalah penyusunan laporan sebagai pertanggungjawaban atas kegiatan PLT yang telah dilaksanakan. Laporan PLT berisi kegiatan yang dilakukan selama PLT. Laporan ini disusun secara individu dengan persetujuan guru pembimbing, koordinator PLT sekolah, Kepala Sekolah, dan DPL-PLT Jurusan.

v. Penarikan

Penarikan mahasiswa PLT dilakukan pada tanggal 15 November 2017 oleh pihak UNY yang diwakilkan oleh masing-masing DPL-PLT

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

1. Analisis Hasil Pelaksanaan

Selama pelaksanaan PLT dengan menjalani profesi sebagai guru, memberikan banyak pengalaman dan gambaran yang jelas bahwa profesi guru bukan hanya dituntut untuk menguasai materi dan metode pembelajaran saja, tetapi juga dituntut untuk mampu mengatur waktu, mengelola kelas, berinteraksi dengan warga sekolah, dan mempersiapkan segala administrasi guru.

Selama praktik mengajar di kelas, praktikan tidak mengalami hambatan yang sulit. Hanya saja diawal pertemuan dalam proses pembelajaran masih belum sesuai dengan RPP. Untuk itu, praktikan melakukan beberapa konsultasi dengan guru pembimbing, dan mendapatkan arahan tentang cara melaksanakan kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan rencana (RPP). Praktikan juga berkonsultasi mengenai metode yang akan diterapkan pada pertemuan selanjutnya. Metode dapat berjalan dengan baik apabila praktikan bisa menguasai kelas. Konsultasi memberikan manfaat bagi mahasiswa praktikan dalam praktik mengajar agar kelemahan selama mengajar dapat diperbaiki. Sehingga pada pertemuan selanjutnya praktikan dapat mengajar lebih baik.

Secara garis besar, siswa-siswi SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara menerima dengan baik mahasiswa PLT, hanya ada beberapa siswa yang terlihat acuh dan ramai ketika dijelaskan. Untuk mengatasi hal tersebut praktikan:

- Memberikan pertanyaan kepada siswa yang kurang memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung.
- Menggunakan variasi metode pembelajaran yang lebih banyak melibatkan siswa dan dapat diikuti oleh siswa, sehingga siswa tidak ada waktu untuk ramai sendiri.
- Menegur siswa agar kembali untuk mendengarkan pelajaran yang disampaikan.

Kesulitan, hambatan, dan tantangan dalam melaksanakan program PLT dapat diatasi dengan baik dengan bimbingan guru pembimbing lapangan, serta dosen pembimbing lapangan. Praktikan telah berusaha mengoptimalkan kemampuannya dalam melaksanakan program ini. Secara ringkas, rincian praktik mengajar yang terlaksana adalah sebagai berikut :

- Jumlah tatap muka selama praktik mengajar sebanyak 25 kali.. Jumlah pertemuan/ jam praktik mengajar mahasiswa tergantung dengan kesepakatan guru pembimbing lapangan masing-masing.

Pelaksanaannya sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dirancang.

- Jumlah mata diklat yang diampu ada 1, yaitu Teknik Animasi 2 Dimensi untuk kelas XI.
- Jumlah kelas yang diajar adalah 3 kelas, terdiri dari kelas XI MM 1, XI MM 2 dan XI MM 3, seminggu 6 kali pertemuan dengan materi yang berbeda.
- Sebelum melaksanakan praktik mengajar, mahasiswa praktikan sebelumnya menyiapkan perangkat pembelajaran, meliputi RPP, materi serta media agar pelaksanaan praktik mengajar dapat berjalan lancar dan terencana.
- Dalam melaksanakan praktik mengajar, mahasiswa praktikan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, mulai dari ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan praktik.
- Penilaian dilakukan dengan cara evaluasi secara teori maupun hasil praktik.
- Administrasi guru, mahasiswa belajar melaksanakan administrasi guru seperti pengisian kemajuan kelas, pengisian perangkat administrasi guru seperti presensi siswa, daftar nilai dan rekapitulasi hasil evaluasi tes formatif.

2. Faktor Pendukung

- Guru pembimbing sangat rapi dalam administrasi, sehingga praktikan mendapatkan banyak ilmu dan pengalaman dalam pembuatan administrasi guru.
- Guru pembimbing santai dan kritis. Dengan memberikan keleluasaan pada mahasiswa praktikan untuk mengembangkan cara ajar namun tetap pada jalurnya. Sehingga kekurangan dan kelebihan praktikan dalam proses pembelajaran dapat diketahui dan selalu memberikan masukan-masukan untuk perbaikan.
- Guru-guru lainnya juga memberikan saran apabila dikonsultasikan dan berdiskusi, sehingga lebih mudah dalam mendapatkan referensi metode dari berbagai pandangan.
- Siswa lebih kooperatif dengan praktikan sehingga lebih mudah dalam menguasai kelas.

3. Faktor Penghambat

- Kemampuan siswa dalam menerima materi tidak sama.
- Ada beberapa siswa dalam kelas yang ramai ketika waktu kegiatan belajar mengajar berlangsung.

4. Solusi Permasalahan

- Melakukan pendekatan interpersonal untuk mendorong siswa agar lebih giat lagi belajarnya.
- Pada saat belajar menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, misalnya model diskusi presentasi.
- Gaya belajar yang menyesuaikan karakteristik siswa, harus terstruktur dan pelan-pelan.
- Memberikan peringatan pada siswa yang ramai, dan memberikan pertanyaan pada siswa yang ramai.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan PLT Universitas Negeri Yogyakarta 2017 dimulai pada tanggal 15 September sampai dengan 15 November 2017 berlokasi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh praktikan selama observasi, praktikan memperoleh gambaran tentang situasi dan kondisi kegiatan sekolah maupun saat belajar mengajar.

Pada tahun 2017 ini, SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara mulai memberlakukan Kurikulum 2013 pada kelas XI. Sehingga praktikan mengajar berdasarkan kurikulum yang ada. Mata pelajaran yang diampu diantaranya :

- Teknik Animasi 2 Dimensi kelas XI dengan materi (1) Animasi Stop Motion (2) Animasi Tradisional (3) Animasi Komputer dan (4) Prinsip Dasar Animasi

Dari kegiatan PLT yang dilaksanakan dari 15 September 2017 sampai 15 November 2017 ini, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Kegiatan PLT merupakan wadah bagi mahasiswa untuk belajar menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah dan berkesempatan untuk merasakan menjadi seorang guru di sekolah melalui praktik mengajar dan bersosialisasi dengan warga sekolah.
2. Kegiatan PLT merupakan wadah bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan dan mengimplementasikan ilmu yang telah dikuasai kedalam praktik keguruan atau praktik kependidikan.
3. Kegiatan PLT merupakan salah satu sarana untuk menyiapkan dan menghasilkan calon guru atau tenaga kependidikan yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan profesional
4. Hambatan yang ada didalam kelas saat KBM berlangsung biasanya yaitu pemahaman siswa yang beragam, minat belajar siswa yang menurun, sikap siswa yang kurang mendukung jalannya KBM. Mahasiswa praktikan agak kesulitan dalam mengkondisikan kelas yang gaduh, solusi yang dilakukan adalah mengadakan diskusi, melakukan pendekatan terhadap siswa yang membuat gaduh, dan lebih interaktif terhadap siswa.
5. Untuk menguasai kelas dengan baik diperlukan suatu persiapan fisik, mental dan materi yang mencukupi karena obyek belajarnya adalah siswa dengan berbagai latar belakang psikologis dan akademis.
6. Secara umum, program kerja yang telah direncanakan maupun program kerja penunjang yang bersifat insidental dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

B. Saran

Berdasarkan pengalaman selama kegiatan PLT, maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

- Perlunya peningkatan kerja sama dan komunikasi yang harmonis antara pihak sekolah dengan mahasiswa PLT..
- Kedisiplinan pihak sekolah perlu ditingkatkan agar siswa memiliki kedisiplinan dan menunjang proses pembelajaran agar tujuan sekolah dan pembelajaran dapat tercapai.
- Kegiatan belajar mengajar maupun pembinaan minat dan bakat siswa hendaknya terus ditingkatkan lagi kualitasnya agar presntasi yang selama ini diraih bisa terus ditingkatkan.

2. Bagi Mahasiswa

- Selalu berkoordinasi dengan guru pembimbing dan DPL PLT terkait hambatan-hambatan yang ditemui saat kegiatan PLT berlangsung.
- Harus senantiasa menjaga nama baik almamater, selama pelaksanaan kegiatan PLT dan memathui tata tertib yang berlaku disekolah dengan memiliki disiplin dan rasa tanggung jawab yang tinggi.
- Lebih berinteraksi dengan semua warga di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara.
- Membina kebersamaan dan kekompakan baik diantara mahasiswa PLT maupun dengan pihak sekolah.
- Pada waktu mengajar diharapkan mahasiswa sudah siap dalam segi materi maupun psikologis.
- Harus mampu memahami psikologi, karakter, dan kemampuan siswa secara menyeluruh agar bisa menentukan metode mengajar yang cocok.
- Harus menjalankan sungguh-sungguh dan cekatan dalam menghadapi hambatan-hambatan dan tantangan-tantangan yang dihadapi selama melakukan kegiata PLT.

3. Bagi Universitas

- Peningkatan kerjasama harus dilakukan antara Universitas dengan pihak sekolah terutama dalam struktur pendidikan karena UNY merupakan penerbit calon-calon guru.
- Kunjungan / monitoring harus ditingkatkan agar setiap sekolah benar-benar mendapat kunjungan dari pihak UNY.
- Pihak UNY sebagai lembaga koordinator PLT yang menangani secara langsung kegiatan PLT diharapkan mampu melakukan sosialisasi secara efektif dan terperinci, sehingga program-program dapat berjalan lancar dan baik sesuai dengan harapan UNY.

DAFTAR PUSTAKA

- TIM LPPMP. 2017. *Panduan Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.
- TIM LPPMP. 2017. *Materi Pembekalan PLT*. Yogyakarta: LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.
- TIM LPPMP. 2017. *Panduan PLT/ MAGANG III*. Yogyakarta: LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN



Universitas Negeri Yogyakarta

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

Npma. 1

untuk mahasiswa

Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati Pukul : 09.00-12.00 WIB

No Mahasiswa : 14520241023 Sekolah : SMK Muh 2 Klaten

Tgl Observasi : 25 Februari 2017 Fak/Prodi : Teknik/P.Tek.Informatika

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A.	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum	Ada, lengkap. Kurikulum SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Kompetensi Keahlian Multimedia untuk kelas X menggunakan Kurikulum 2013 Revisi, untuk kelas XI menggunakan Kurikulum 2013, dan Kelas XII menggunakan kurikulum KTSP 2006
	2. Silabus	Sudah terdapat silabus dari setiap kompetensi kejuruan dan sudah terdapat kompetensi-kompetensi yang harus dicapai pada tiap mata pelajaran.
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	RPP yang digunakan memperhatikan kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa.
B.	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka Pelajaran	Guru membuka pelajaran diawali dengan mengucapkan salam, presensi siswa, melakukan review terhadap pelajaran sebelumnya, memberikan gambaran materi yang akan disampaikan
	2. Penyajian Materi	Penyajian materi secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif
	3. Metode Pembelajaran	Metode yang digunakan adalah ceramah sebagai pengantar pelajaran. Kemudian praktik secara kelompok, dan siswa bisa langsung berdiskusi maupun bertanya langsung ke guru
	4. Penggunaan Bahasa	Bahasa pengantar biasa menggunakan bahasa Indonesia, kemudian dengan Bahasa Jawa sopan.
	5. Penggunaan Waktu	Waktu cukup efektif sesuai dengan RPP
6. Gerak	Gerak guru dalam menyampaikan pelajaran luwes, santai, dan dengan tegas menyampaikan materi dan menjawab pertanyaan siswa	

7. Cara Memotivasi Siswa	Dengan memberikan gambaran dunia kerja dan mendorong siswa menghasilkan produk jadi dengan kemampuan yang diraih
8. Teknik Bertanya	Guru memberikan pertanyaan dengan gambaran kehidupan sehari-hari. Melempar pertanyaan, kemudian mengacak siswa yang akan menjawab.
9. Teknik Penguasaan Kelas	Melibatkan seluruh siswa dalam pelajaran. Pandangan dan perhatian guru menjangkau seluruh siswa.
10. Penggunaan Media	Media yang digunakan adalah whiteboard, spidol, laptop, proyektor
11. Bentuk dan Cara Evaluasi	Evaluasi berupa tugas individu dengan permasalahan tertentu.
12. Menutup Pelajaran	Guru mengulas kembali materi yang baru disampaikan dan memberikan tugas latihan dan membaca materi selanjutnya. Untuk praktikum di laboratorium komputer, siswa di himbau untuk merapikan kembali alat-alat praktikum yang selesai digunakan di tempat semula. Kemudian ditutup dengan berdoa dan salam.
Perilaku Siswa	
1. Perilaku Siswa di Dalam Kelas	Siswa di dalam kelas belajar dan berpartisipasi secara aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Kondisi pembelajaran santai namun tetap kondusif karena guru tetap mengkondisikan siswa agar tetap serius dan fokus terhadap kegiatan belajar.
2. Perilaku siswa di luar kelas	Siswa di luar kelas tetap menyapa, menyalami guru yang ditemui, serta tetap sopan dalam bertindak

Koordinator PLT
a.n. Waka. Kurikulum
Staff Kurikulum



Drs Eko Armunanto
NIP . -

Klaten, 12 September 2017
Mahasiswa PLT UNY,



Dyah Ayu Megawati
NIM : 14520241023



FORMAT OBSERVASI
KONDISI SEKOLAH *)

Npma. 2

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
No. Mahasiswa : 14520241023
Fak/Jur/Prodi : Teknik / Pendidikan Teknik Informatika
Alamat Sekolah : Jl. Mayor Kusmanto, Setran, Gergunung, Klaten Utara, Klaten

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Ket
1	Kondisi fisik sekolah	Kondisi fisik sekolah masih sangat bagus, secara sekilas masih terlihat seperti bangunan baru, dan terlihat memiliki banyak lorong. Dindingnya masih kokoh dan genting yang terdapat juga masih sangat layak digunakan.	Baik
		Tanah Pekarangan, lahan Praktik	
		Luas tanah keseluruhan : 11750 m ²	
		Status tanah : Syah Hak Milik	
		Gedung/Bangunan	
		Luas Bangunan : 3619 m ²	
		Sifat Bangunan : Permanen	
		Halaman Sekolah : 3500 m ²	
		Kelengkapan Bangunan	
		Penerangan Listrik : 31300 watt	
Air Bersih : Sumur, Ledeng			
2	Potensi siswa	Siswa-siswa berpotensi, terbukti dari banyaknya perlombaan yang dimenangkan oleh siswa, baik itu bersifat akademik maupun non akademik.	Baik
3	Potensi guru	Guru merupakan lulusan S1 dan terdapat pula guru baru dan masih muda yang mana merupakan siswa lulusan dari SMK Muh 2 Klaten utara yang berprestasi dan menguasai bidangnya.	Baik
4	Potensi karyawan	Karyawan yang dimiliki juga sangat berpotensi dan menguasai di bidangnya.	Baik
5	Fasilitas KBM, media	Setiap kelas terdapat papan tulis <i>white</i> dan <i>black board</i> , meja dan kursi, presensi siswa, daftar mengajar, jam dinding, mading, dan juga spidol atau kapur, serta penghapus.	Baik

6	Perpustakaan	Luas : 72 m ² Isi : Buku Referensi Guru, Buku Mata Pelajaran, Majalah, Karya Ilmiah remaja, Data Dinding, Kelengkapan Administrasi, Mebeler	Baik
7	Laboratorium	Laboratorium Multimedia	Baik
		Lab. Komputer Multimedia 1 = 288 m ²	
		Lab. Komputer Multimedia 2 = 288 m ²	
		Lab. Komputer Multimedia 3 = 288 m ²	
		Lab. Komputer Multimedia 4 = 288 m ²	Baik
		Laboratorium Akuntansi	
		Lab. Bank Mini = 72 m ²	
		Lab. Komputer Akuntansi = 288 m ²	Baik
		Laboratorium Adm. Perkantoran	
		Lab. Perkantoran = 72 m ²	
		Lab. Komputer Perkantoran = 288 m ²	Baik
		Laboratorium Pemasaran	
		Unit Produksi Pertokoan = 72 m ²	
Lab. Komputer Pemasaran = 288 m ²	Baik		
Laboratorium Umum			
Lab. Bahasa = 72 m ²			
8	Bimbingan konseling	Bimbingan konseling berfungsi dengan baik, yang mana sebagai sarana penampung aspirasi siswa, dan juga sebagai sarana pendidikan karakter siswa.	Baik
9	Bimbingan belajar	Pendalaman materi, mentoring untuk siswa.	Baik
10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband)	Hizbul Wathan (Pramuka), Kesenian (seni musik vokal dan band), Rohis (pengajian baca Al-Quran), PMR, Tapak Suci, Olahraga (Futsal, Basket, Voli), Mading, Pelatihan Multimedia (Animasi, Desain Web, Pemrograman). Berjalan dengan baik dan terorganisasi	Baik
11	Organisasi dan Fasilitas OSIS	Berjalan dengan baik dan terorganisasi	Baik
12	Organisasi dan fasilitas UKS	Terdapat tempat tidur dan obat-obatan sebagai sarana pertolongan pertama terhadap siswa yang sakit	Baik
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Tersusun rapi dan terstruktur	Baik

14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Siswa sering menang lomba karya ilmiah	Baik
15	Karya Ilmiah oleh Guru	Guru sering menang lomba karya ilmiah	Baik
16	Koperasi siswa	Terdapat UP atau Unit Pemasaran yang mana menyediakan kebutuhan siswa baik itu alat tulis, makanan, dan tempat fotocopy. Dengan siswa dari jurusan pemasaran yang juga mengikuti jadwal piket jaga untuk menjaga atau mengaktifkan UP.	Baik
17	Tempat ibadah	Berupa Masjid Aljabar yang digunakan oleh seluruh anggota sekolah baik dalam kegiatan yang berupa keagamaan maupun yang tidak. Luas 180 m2 Nyaman, bersih dan suci.	Baik
18	Kesehatan lingkungan	Kebersihan lingkungan berjalan dengan baik, karena selain petugas kebersihan yang selalu membersihkan sekolah, namun siswa-siswa juga mentaati jadwal piket yang telah dibentuk di setiap kelas. Dan di setiap kelas juga disediakan tempat sampah yang membuat SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara menjadi bersih dan nyaman.	Baik
19	Lain-lain	Berjalan dengan baik	Baik

**Koordinator PLT
a.n. Waka. Kurikulum
Staff Kurikulum**



**Drs Eko Armunanto
NIP . -**

**Klaten, 12 September 2017
Mahasiswa PLT UNY,**



**Dyah Ayu Megawati
NIM : 14520241023**



FORMAT OBSERVASI
LEMBAGA *)

Npma. 2

untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati

No. Mahasiswa : 14520241023

Fak/Jur/Prodi : Teknik / Pendidikan Teknik Informatika

No.	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Struktur Organisasi Tata Kerja	Di lembaga ini sudah ada pembagian kerja secara jelas mengenai struktur organisasi tata kerja. Misalnya, guru melaksanakan tugas sesuai dengan mata pelajarannya dan karyawan TU bekerja sesuai dengan bagian-bagiannya, ada yang mengurus mengenai surat-menyurat, kepegawaian, kesiswaan, keuangan, perlengkapan, dan urusan rumah tangga.
2.	Program Kerja Lembaga	Program kerja di lembaga ini telah tersusun secara rapi dan dibuat secara rinci untuk memudahkan dalam pelaksanaan dan evaluasi. Program kerja yang ada memiliki sumber dana dari APBN, APBD, masyarakat (para konsumen/siswa-orang tua siswa/komite sekolah).
3.	Pelaksanaan Kerja	Masing-masing bagian telah melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sesuai dengan posisinya. Tetapi dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala yaitu terbatasnya SDM sehingga para karyawan sebagian ada yang merangkap pekerjaan.
4.	Iklim Kerja antar Personalia	Suasana kerja dan semangat kerja di lembaga dikatakan baik. Hubungan antar personal terjalin secara kekeluargaan. Hubungan antar pegawai baik namun masih kurang diterapkan kedisiplinan, sebagai contoh ketika seorang pegawai melakukan kesalahan seperti terlambat masuk kerja, belum ada sanksi

		tegas, masih terbatas teguran lisan.
5.	Evaluasi Program Kerja	Laporan evaluasi dilaksanakan tiap akhir tahun dan kemudian laporan tersebut dipertanggungjawabkan ke dinas.
6.	Hasil yang dicapai	Setiap ada program kerja yang direncanakan, maka dimaksimalkan pelaksanaannya untuk mendapatkan hasil sesuai dengan yang ditargetkan. Akan tetapi, yang lebih diutamakan dalam tiap program kerja adalah usaha dalam pencapaian atau keberhasilan suatu program kerja.
7.	Program Pengembangan	Pihak lembaga lebih memfokuskan ke arah pelayanan prima terhadap konsumen (siswa dan masyarakat). Pengembangan ke arah peningkatan kualitas pendidikan bagi para siswa juga dilaksanakan.
8.	Ruang Tata Usaha	Ruang tata usaha letaknya berdekatan dengan ruang tamu. Ruang tata usaha ini dilengkapi dengan komputer, almari dan dispenser.
9.	Infrastruktur	Infrastruktur yang dimiliki SMK Muhammadiyah 2 Klaten terdiri dari pagar, taman sekolah, listrik sedangkan lapangan outdoor digunakan untuk lapangan upacara dan olahraga. Fasilitas olahraga pada umumnya dalam kondisi baik.

**Koordinator PLT
a.n. Waka. Kurikulum
Staff Kurikulum**



**Drs Eko Armunanto
NIP . -**

**Klaten, 12 September 2017
Mahasiswa PLT UNY,**



**Dyah Ayu Megawati
NIM : 14520241023**



MATRIKS PELAKSANAAN PLT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
 Alamat Sekolah : Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Klaten
 Guru Pembimbing : Angga Chrisna Widyanto, S.Kom

Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
 Nomor Mahasiswa : 14520241023
 Fak/Jur/Prodi : Teknik/ PT Informatika
 Dosen Pembimbing : Prof. Heman Dwi Surjono, Ph.D


No.	Program Kegiatan PLT	Jumlah Jam Per Minggu								JUMLAH JAM
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	
I.	PEMBUATAN PROGRAM PLT									
	1. Observasi	6								6
	2. Menyusun Matriks Program PLT	3								3
	3. Evaluasi Program	2								2
II.	PEMBELAJARAN KOKURIKULER (Kegiatan Mengajar Terbimbing)									
	1. PERSIAPAN									
	a. Konsultasi	4	1		1	1,5	1	1	2	11,5
	b. Mengumpulkan Materi	1	3	3	2	1,5	4			14,5
	c. Membuat RPP	1	3	3	2	1,5	4	2		16,5

	d. Menyiapkan/Membuat Media	1	3	3	2	1,5	3	1		14,5
	e. Menyusun Materi/Labsheet	1	3	3	2	1,5	3			13,5
	2. Mengajar Terbimbing									
	a. Praktik Mengajar di Kelas	3	5	14	18	15	3	18		76
	b. Team Teaching	3		3	2,5	1	8	5		22,5
	c. Penilaian dan Evaluasi		2	8,5		4	1		4	19,5
III.	PEMBELAJARAN EKSTRAKULIKULER (Kegiatan Non-Mengajar)									
	1. Pendampingan Hizbul Wathan		1,5							1,5
	2. Pendampingan PMR		1,5							1,5
	3. Pendampingan Animasi 2D			1						1
	4. Pendampingan Baca Tulis Qur'an		1	1	1	1	1	1		6
	5. Pendampingan Seni Tari				1,5					1,5
IV.	KEGIATAN SEKOLAH									
	1. Upacara Bendera Sekolah						2			2
	2. Sholat Dzuhur Berjamaah	2,5	1	2,5	2,5	2,5		2,5	2,5	16
	3. Sholat Jum'at	1	1	1	1	1		1	1	7
	4. Briefing Guru	2		1					3	6
	5. Piket Sekolah	5,5	4	3	3	2,5	4	4	4	30
	6. Tadarus Alqur'an	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5	12
	7. Senam Pagi		1	1	1	1	1	1	1	7
	8. Pendampingan Festival Ketoprak Pelajar	3,5								3,5
	9. Pengajian		1				1			2
	10. Penyambutan Ketua Umum Muhammadiyah	1								1
	11. Pemutaran Film G30S/PKI	3,5								3,5
V.	PEMBUATAN LAPORAN PPL									
	1. Persiapan							7,5		7,5
	2. Pelaksanaan								12	12

	3. Evaluasi							5		5
Jumlah Jam Per Minggu		45,5	33,5	49,5	41	37	37,5	50,5	31	325,5

Mengetahui/ Menyetujui,

Ketua Sekolah / Pimpinan Lembaga



[Handwritten signature]

Dra. Hj. Wafir
NIP. -

Dosen Pembimbing Lapangan,

[Handwritten signature]

Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

Klaten, 16 September 2017
Mahasiswa

[Handwritten signature]

Dyah Ayu Megawati
NIM. 14520241023



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Alamat Sekolah : Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Klaten
Guru Pembimbing : Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
Nomor Mahasiswa : 14520241023
Fak/Prodi : Teknik/ PT Informatika
Dosen Pembimbing : Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
Minggu Ke- : 1

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Jum'at, 15 September 2017	Pengarahan oleh Koordinator PPL di Sekolah	Menerima pengarahan dari koordinator PPL Sekolah terkait sambutan, tentang sekolah, tata tertib, dan perkenalan terhadap guru pembimbing. Dihadiri oleh mhs : 10 orang, dan Guru : 6 orang bertempat di Aula SMK Muh. 2 Klaten Utara	-	-
		Koordinasi dengan Guru Pembimbing Lapangan	Terlaksananya komunikasi serta koordinasi dengan Guru Pembimbing Lapangan. Dihadiri 2 mahasiswa dan 1 GPL	-	-
		Sholat Jum'at	Sholat Jum'at dilaksanakan di Masjid SMK Muh. 2 Klaten Utara, berjalan dengan khitmat. Diikuti oleh seluruh warga SMK Muh. 2 Klaten dan mahasiswa PLT	-	-
2.	Sabtu, 16 September 2017	Orientasi Kelas	Mengikuti mata pelajaran Teknik Animasi 2D yang diampu oleh Ibu Vera Ventika di kelas XI MM 1. Orientasi diawali dengan perkenalan mahasiswa dan dilanjutkan dengan pengamatan kegiatan pembelajaran dikelas. Diikuti oleh 20 siswa, 1 guru,	-	-


			dan 1 mahasiswa PLT		
		Pendampingan Ketoprak Pelajar	Latihan Pagelaran Ketoprak Pelajar dilaksanakan di serambi Masjid SMK Muh. 2 Klaten. Untuk menghadapi Perlombaan Ketoprak Pelajar Se-Kabupaten Klaten tanggal 23 September 2017 mendatang. Diikuti oleh ± 30 siswa SMK Muh. 2 Klaten Utara	-	-
3.	Senin, 18 September 2017	Penerjunan mahasiswa PLT	Penerjunan 10 Mahasiswa PLT oleh DPL kepada Kepala Sekolah SMK Muh. 2 Klaten Utara	-	-
		Konsultasi	Diskusi dan Konsultasi dengan DPL terkait dengan administrasi lampiran PLT	-	-
		Piket Sekolah	Bertugas piket di UP Melati milik jurusan Pemasaran SMK Muh. 2 Klaten Utara. Melayani pembeli dan menata produk jualan. Diikuti 3 Mahasiswa PLT	-	-
		Pendampingan Ketoprak Pelajar	Latihan Pagelaran Ketoprak Pelajar dilaksanakan di Aula SMK Muh. 2 Klaten Utara. Diikuti oleh ± 30 siswa SMK Muh. 2 Klaten Utara	-	-
4.	Selasa, 19 September 2017	Konsultasi	Konsultasi terkait bahan ajar atau materi yang akan di berikan di pertemuan pembelajaran berikutnya mapel Teknik Animasi 2D XI MM 1	-	-
		Rapat Evaluasi	Rapat evaluasi dilakukan di basecamp PLT (Ruang OSIS), dengan pembahasan perihal program kerja untuk dilaksanakan di SMK Muh. 2 Klaten Utara selama PLT berlangsung.	-	-
		Piket Sekolah	Bertugas piket di UP Melati milik jurusan Pemasaran SMK Muh. 2 Klaten Utara. Melayani pembeli dan menata produk	-	-

			jualan.		
5.	Rabu, 20 September 2017	Piket Sekolah	Bertugas piket di Resepsionis SMK Muh. 2 Klaten Utara. Mencatat daftar hadir guru, daftar tamu, dan daftar ijin siswa.	-	-
		Konsultasi	Menanyakan terkait bahan ajar untuk di berikan di pertemuan pembelajaran berikutnya yaitu Sabtu, 23 Sept 2017 mapel Teknik Animasi 2D XI MM 1. Diikuti 1 mahasiswa PLT dan 1 GPL	-	-
6.	Kamis, 21 September 2017	Libur Nasional Memperingati Tahun Baru Islam			
7.	Jum'at, 22 September 2017	Konsultasi	Diskusi dan konsultasi terkait materi yang akan di berikan di pertemuan pembelajaran mapel Teknik Animasi 2D XI MM 1	-	-
		Mencari dan mendownload materi	Mendapat referensi materi dari buku pinjaman dari GPL dan internet.	-	-
		Membuat RPP	RPP pertemuan satu dan dua sudah selesai dibuat dan belum disahkan.	-	-
		Membuat media pembelajaran	Media presentasi teori dasar animasi stop motion sudah jadi.	-	-
8.	Sabtu, 23 September 2017	Praktik Mengajar	Mapel Teknik animasi 2D di kelas XI MM 1 dengan kegiatan penyelesaian projek iklan dan pengumpulan Dihadiri 24 siswa dari 27 siswa, 1 GPL, dan 1 mahasiswa PLT	KBM tertunda karena project sebelumnya belum selesai	Membantu mendampingi dalam penyelesaian dan pengumpulan tugas.
		Konsultasi RPP dengan Guru Pembimbing Lapangan	Diskusi dan konsultasi terkait RPP yang telah dibuat. Diikuti oleh 1 GPL dan 1 Mhs PLT	-	-
		Penyambutan Ketua Umum Pimpinan Pusat	Penyambutan kepada ketua umum pimpinan pusat muhammadiyah Bapak Dr. KH.	-	-


		Muhammadiyah	Haedar Nashir, M.Si di sepanjang jalan Mayor Kusmanto		
		Pendampingan Festival Ketoprak Pelajar	Pementasan Ketoprak Pelajar dari SMK Muh 2 Klaut dalam Festival Ketoprak Pelajar yang diselenggarakan di SDN 3 Kristen Diikuti 25 pemain utama, 10 anggota properties, 2 guru pembimbing. Disaksikan - + 100 penonton. SMK Muh 2 Klaten Utara berhasil membawa 3 penghargaan dari berbagai kategori.	-	-

Mengetahui/ Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan,


Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
 NIP. 19640205 198703 1 001

Klaten, 6 November 2017
 Mahasiswa


Dvah Ayu Megawati
 NIM. 14520241023



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Alamat Sekolah : Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Klaten
Guru Pembimbing : Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
Nomor Mahasiswa : 14520241023
Fak/Prodi : Teknik/ PT Informatika
Dosen Pembimbing : Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
Minggu Ke- : 2


No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 25 September 2017	Pengerjaan laporan mingguan PLT	Dilakukan di Ruang Osis, dengan alat bantu Laptop, Flashdisk, Internet, dan Referensi laporan Kating	-	-
		Piket Sekolah	Bertugas piket di Resepsionis SMK Muh. 2 Klaten Utara. Mencatat daftar hadir guru, daftar tamu, dan daftar ijin siswa.	-	-
2.	Selasa, 26 September 2017	Piket Sekolah	Bertugas piket di UP Melati milik jurusan Pemasaran SMK Muh. 2 Klaten Utara. Melayani pembeli dan menata produk jualan.	-	-
		Pendampingan Ekstrakurikuler PMR	Kegiatan ini dilakukan di kelas X AK 3 dengan materi yang disampaikan mengenai sejarah PMI dan praktik mengukur tensi Diikuti oleh 1 guru pembina, 20 anggota PMR, dan mahasiswa PLT.	-	-
3.	Rabu, 27 September 2017	Pengambilan Berkas di Universitas Negeri Yogyakarta	Kegiatan ini dilakukan berdasarkan perintah dari DPL untuk mengambil berkas terkait Pelaksanaan PLT UNY. Dilakukan oleh 1 mhs PLT	-	-

		Pendampingan BTQ	Kegiatan ini dilakukan di kelas X AK 3 dengan kegiatan pendampingan membaca Al-Qur'an surat Al-Qalam ayat 1 – 52 Kegiatan ini diikuti oleh semua siswa kelas X AK 3 dan mhs PLT UNY	-	-
4.	Kamis, 28 September 2017	Persiapan Mengajar	Kegiatan ini dilakukan untuk mengecek kembali materi, media pembelajaran yang akan disampaikan, guna meminimalisir kesalahan dalam mengajar	-	-
		Praktik Mengajar	Kegiatan belajar mengajar pada Mapel Teknik animasi 2D di kelas XI MM 1 dengan materi Animasi Stop Motion berjalan dengan lancar. Dihadiri 27 siswa dari 27 siswa, 1 GPL, dan 1 mahasiswa PLT	-	-
		Pengajian Tarjih	Kegiatan ini dilakukan setiap bulan rutinyang diadakan di aula SMK Muh. 2 Klaten Utara Diikuti oleh seluruh guru dan karyawan SMK Muh. 2 Klaten Utara dan mhs PLT UNY	-	-
5.	Jum'at, 29 September 2017	Senam Pagi	Kegiatan senam ini dilakukan setiap hari jumat yang bertempat di lapangan futsal SMK Muh. 2 Klaten Utara Diikuti +- 30 guru dan staff karyawan SMK Muh. 2 Klaten Utara dan 10 mahasiswa PLT UNY	-	-
		Konsultasi	Diskusi dan konsultasi terkait bahan ajar yang akan di berikan di pertemuan pembelajaran berikutnya yaitu Praktik pembuatan Animasi Stop Motion. Diikuti 1 mahasiswa PLT dan 1 GPL	-	-


		Sholat Jum'at	Sholat Jum'at dilaksanakan di Masjid SMK Muh. 2 Klaten Utara, berjalan dengan khitmat. Diikuti oleh seluruh warga SMK Muh. 2 Klaten Utara dan mahasiswa PLT UNY	-	-
		Ekstrakurikuler Hizbul Wathan	Kegiatan ini dilakukan oleh seluruh siswa kelas X SMK Muh. 2 Klaten Utara dengan materi yang disampaikan tentang tali temali sampul pada tongkat	-	-
6.	Sabtu, 30 September 2017	Praktik Mengajar	KBM pada Mapel Teknik animasi 2D di kelas XI MM 1 dengan praktik pembuatan Animasi Stop Motion berjalan dengan lancar. Dihadiri 24 siswa dari 27 siswa, dan 1 mahasiswa PLT	-	-
		Pemutaran Film G30S/PKI	Kegiatan ini dilakukan di Masjid dan halaman masjid guna mengetahui sejarah dan pengorbanan para pahlawan bangsa Indonesia. Diikuti oleh seluruh warga SMK Muh. 2 Klaten Utara, mahasiswa PLT, dan TNI Kodim Klaten Utara	-	-

Mengetahui/ Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan,


Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

Klaten, 6 November 2017
Mahasiswa


Dyah Ayu Megawati
NIM. 14520241023



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
 Alamat Sekolah : Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Klaten
 Guru Pembimbing : Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
 Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
 Nomor Mahasiswa : 14520241023
 Fak/Prodi : Teknik/ PT Informatika
 Dosen Pembimbing : Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
 Minggu Ke- : 3


No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 2 Oktober 2017	Pengerjaan Administrasi Penilaian Siswa	Kegiatan ini dilakukan di Ruang Osis oleh 1 mahasiswa PLT dengan merekap nilai dan hasil pengamatan terhadap siswa dalam 3 kali pertemuan	-	-
2.	Selasa, 3 Oktober 2017	Piket Sekolah	Bertugas piket di Resepsionis SMK Muh. 2 Klaten Utara. Mencatat daftar hadir guru, daftar tamu, dan daftar ijin siswa.	-	-
		Team Teaching	Menggantikan Bpk. Sihana di kelas XII AP 1 dan XII AP 2 untuk mengisi mata pelajaran dengan menonton video edukasi. Diikuti oleh 3 mahasiswa PLT.	Tidak berfungsinya proyektor di XII AP 1	Mengganti topik pembahasan menjadi review mapel sebelumnya
		Ekstrakurikuler Animasi 2 D	Kegiatan ekstrakurikuler animasi 2D dilakukan di laboratorium komputer milik jurusan MM, dengan materi ajar pembuatan CD Interaktif. Diikuti oleh 10 siswa kelas XI, 1 guru pembina, dan 1 mhs PLT	-	-
3.	Rabu, 4 Oktober 2017	Pengerjaan Laporan Mingguan PLT	Dilakukan di Ruang Osis, dengan alat bantu Laptop, Flashdisk, Internet, dan Referensi laporan Kating	-	-

		Piket Sekolah	Bertugas piket di Resepsionis SMK Muh. 2 Klaten Utara. Mencatat daftar hadir guru, daftar tamu, dan daftar ijin siswa.	-	-
		Pendampingan BTQ	Kegiatan ini dilakukan di kelas X MM 2 dengan kegiatan pendampingan membaca Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 232 - 255. Kegiatan ini diikuti oleh gabungan siswa kelas X MM 1 & 2 didampingi mhs PLT UNY	-	-
4.	Kamis, 5 Oktober 2017	Persiapan Mengajar	Kegiatan ini dilakukan untuk mengecek kembali materi, media pembelajaran yang akan disampaikan, guna meminimalisir kesalahan dalam mengajar	-	-
		Praktik Mengajar	Kegiatan belajar mengajar pada Mapel Teknik animasi 2D di kelas XI MM 1 dan XI MM 2. Dengan materi ajar teori dan praktik Animasi Stop Motion total jam 6 jam berjalan dengan lancar. Dihadiri 27 siswa XI MM 2 dan 26 siswa XI MM 1 dari 27 siswa.	-	-
5.	Jum'at, 6 Oktober 2017	Senam Pagi	Kegiatan senam ini dilakukan setiap hari jumat yang bertempat di lapangan futsal SMK Muh. 2 Klaten Utara Diikuti + 30 guru dan staff karyawan SMK Muh. 2 Klaten Utara dan 10 mahasiswa PLT UNY	-	-
		Piket Sekolah	Bertugas piket di Unit Produksi Multimedia SMK Muh. 2 Klaten Utara. Dengan melayani cetak banner, desain, dan print-print an.	-	-

		Mengumpulkan Materi	Mengumpulkan bahan materi ajar untuk pertemuan KBM selanjutnya. Berjalan dengan lancar.	-	-
		Membuat RPP	RPP pertemuan tiga dan empat sudah selesai dibuat dan belum disahkan.	-	-
		Sholat Jum'at	Sholat Jum'at dilaksanakan di Masjid SMK Muh. 2 Klaten Utara, berjalan dengan khitmat. Diikuti oleh seluruh warga SMK Muh. 2 Klaten dan mahasiswa PLT	-	-
		Briefing Guru	Briefing guru dilakukan di Kantor Guru TI dengan materi kelengkapan administrasi mengajar dan penilaian PLT UNY. Diikuti 1 GPL dan 2 mahasiswa PLT UNY	-	-
6.	Sabtu, 7 Oktober 2017	Praktik Mengajar	Kegiatan Belajar Mengajar di kelas XI MM 1, XI MM 2, dan XI MM 3. Dengan materi ajar Review dan Analisis hasil Animasi Stop motion yang telah dibuat (XI MM 1 jam ke 1-3). Langkah-langkah pembuatan Animasi Stop Motion (XI MM 2 jam ke 4 – 6 dan XI MM 3 jam ke 7-9).	-	-

Mengetahui/ Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan,


Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D

NIP. 19640205 198703 1 001

Klaten, 6 November 2017
Mahasiswa



Dyah Ayu Megawati

NIM. 14520241023



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Alamat Sekolah : Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Klaten
Guru Pembimbing : Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
Nomor Mahasiswa : 14520241023
Fak/Prodi : Teknik/ PT Informatika
Dosen Pembimbing : Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
Minggu Ke- : 4


No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 9 Oktober 2017	Pembuatan RPP	RPP pertemuan lima sudah selesai dibuat dan belum disahkan.	-	-
2.	Selasa, 10 Oktober 2017	Konsultasi	Kegiatan konsultasi terhadap RPP yang telah dibuat kepada GPL di Ruang Guru TI. Diikuti 2 mhs PLT UNY dan 1 GPL.	-	-
		Piket Sekolah	Piket di Unit Produksi Multimedia dengan melayani berbagai produksi seperti cetak banner, pembuatan PIN dan gantungan kunci, desain undangan, editing video, cetak foto, dll.	-	-
		Team Teaching	Kegiatan Mengajar di kelas XII MM 3 bersama Bpk Ferry Ramafika Putra dengan materi editing film pendek menggunakan Adobe Premiere Pro	-	-
		Ekstrakurikuler seni tari	Ekstrakurikuler seni tari dilakukan di Aula SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara diikuti oleh 1 pembina, 2 mhs PLT, dan 12 siswi kelas X dengan materi penilaian tarian Gambyong	-	-

3.	Rabu, 11 Oktober 2017	Piket Sekolah	Piket di Unit Produksi Multimedia dengan kegiatan membantu persiapan kamera untuk shooting	-	-
		Pendampingan BTQ	Pendampingan BTQ di kelas XI AK 1 dengan kegiatan menyimak bacaan Alqur'an Surat An-nisa ayat 72 – 91	-	-
4.	Kamis, 12 Oktober 2017	Persiapan Mengajar	Kegiatan ini dilakukan untuk mengecek kembali materi, media pembelajaran yang akan disampaikan, guna meminimalisir kesalahan dalam mengajar	-	-
		Praktik Mengajar	Kegiatan Belajar Mengajar di kelas XI MM 2 dengan materi ajar Praktik pembuatan animasi stop motion sederhana. Diikuti oleh 29 siswa dan 1 mhs PLT UNY	-	-
		Praktik Mengajar	Kegiatan Belajar Mengajar di kelas XI MM 1 dengan materi ajar Animasi Tradisional. Diikuti oleh 23 siswa dan 1 mhs PLT UNY	-	-
5.	Jum'at, 13 Oktober 2017	Senam Pagi	Kegiatan senam ini dilakukan setiap hari jumat yang bertempat di lapangan futsal SMK Muh. 2 Klaten Utara Diikuti +- 30 guru dan staff karyawan SMK Muh. 2 Klaten Utara dan 10 mahasiswa PLT UNY	-	-
		Praktik Mengajar	Kegiatan Belajar Mengajar di kelas XI MM 3 dengan materi ajar Praktik pembuatan animasi stop motion sederhana. Diikuti oleh 25 siswa dan 1 mhs PLT UNY	-	-


		Sholat Jum'at	Sholat Jum'at dilaksanakan di Masjid SMK Muh. 2 Klaten Utara, berjalan dengan khitmat. Diikuti oleh seluruh warga SMK Muh. 2 Klaten dan mahasiswa PLT	-	-
6.	Sabtu, 14 Oktober 2017	Praktik Mengajar	Kegiatan Belajar Mengajar di kelas XI MM 1 dengan materi ulangan tengah semester diikuti oleh 26 siswa dan 1 mhs PLT	-	-
		Praktik Mengajar	Kegiatan Belajar Mengajar di kelas XI MM 2 dengan materi ajar Display dan Review hasil pembuatan animasi stop motion sederhana. Diikuti oleh 27 siswa dan 1 mhs PLT UNY	-	-
		Praktik Mengajar	Kegiatan Belajar Mengajar di kelas XI MM 3 dengan materi ajar Display dan Review hasil pembuatan animasi stop motion sederhana. Diikuti oleh 24 siswa dan 1 mhs PLT UNY	-	-

Mengetahui/ Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan,


Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
 NIP. 19640205 198703 1 001

Klaten, 6 November 2017
 Mahasiswa


Dyah Ayu Megawati
 NIM. 14520241023



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Alamat Sekolah : Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Klaten
Guru Pembimbing : Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
Nomor Mahasiswa : 14520241023
Fak/Prodi : Teknik/ PT Informatika
Dosen Pembimbing : Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
Minggu Ke- : 5

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 16 Oktober 2017	Administrasi Penilaian	Kegiatan ini dilakukan di ruang osis oleh 1 mhs PLT dengan pembuatan administrasi penilaian hasil pembelajaran di kelas.	-	-
2.	Selasa, 17 Oktober 2017	Konsultasi	Diskusi dan Konsultasi terkait rubrik penilaian, RPP, dan kendala dalam pembelajaran diikuti oleh 2 mhs PLT dan 1 GPL	-	-
3.	Rabu, 18 Oktober 2017	Piket Sekolah	Piket sekolah di unit produksi multimedia dengan kegiatan pembuatan pesanan redaksi acara untuk shooting acara pernikahan	-	-
		Pendampingan BTQ	Kegiatan ini dilakukan di kelas XI AK 3 dengan kegiatan pendampingan membaca Al-Qur'an surat An-Nisa ayat 148 – 176 dan surat Al-Maidah ayat 1 - 8 . Kegiatan ini diikuti oleh semua siswa kelas XI AK 3 dan mhs PLT UNY	-	-
4.	Kamis, 19 Oktober 2017	Persiapan Mengajar	Kegiatan ini dilakukan untuk mengecek kembali materi, media pembelajaran yang akan disampaikan, guna	-	-

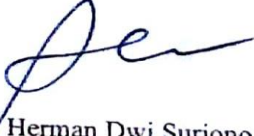
			meminimalisir kesalahan dalam mengajar		
		Team Teaching	Kegiatan mengajar bersama Bu Vera Ventika di kelas XI MM 2 dengan materi display film	-	-
		Praktik Mengajar	Hasil Kualitatif : Kegiatan KBM dilakukan di kelas XI MM 1 dengan materi ajar pengenalan animasi komputer Hasil Kuantitatif :Diikuti oleh 27 siswa dan 1 mahasiswa PLT.	-	-
5.	Jum'at, 20 Oktober 2017	Senam Pagi	Kegiatan senam ini dilakukan setiap hari jumat yang bertempat di lapangan futsal SMK Muh. 2 Klaten Utara. Diikuti +- 30 guru dan staff karyawan SMK Muh. 2 Klaten Utara dan 10 mahasiswa PLT UNY	-	-
		Praktik Mengajar	Kegiatan KBM dilakukan di kelas XI MM 3 dengan materi ajar pengenalan animasi tradisional. Diikuti oleh 24 siswa dan 1 mahasiswa PLT.	-	-
		Sholat Jum'at	Sholat Jum'at dilaksanakan di Masjid SMK Muh. 2 Klaten Utara, berjalan dengan khitmat. Diikuti oleh seluruh warga SMK Muh. 2 Klaten dan mahasiswa PLT	-	-
6.	Sabtu, 21 Oktober 2017	Praktik Mengajar	Kegiatan KBM dilakukan di kelas XI MM 1 dengan materi ajar cara kerja animasi computer. Diikuti oleh 25 siswa dan 1 mahasiswa PLT.	-	-
		Praktik Mengajar	Kegiatan KBM dilakukan di kelas XI MM 2 dengan materi ajar jenis-jenis animasi tradisional. Diikuti oleh 29 siswa dan 1 mahasiswa PLT.	-	-
		Praktik Mengajar	Kegiatan KBM dilakukan di kelas XI MM 3 dengan materi ajar cara kerja animasi	-	-


			tradisional. Diikuti oleh 24 siswa dan 1 mahasiswa PLT.		
--	--	--	---	--	--

Mengetahui/ Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan,

Klaten, 6 November 2017
Mahasiswa


Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001


Dvah Ayu Megawati
NIM. 14520241023



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Alamat Sekolah : Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Klaten
Guru Pembimbing : Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
Nomor Mahasiswa : 14520241023
Fak/Prodi : Teknik/ PT Informatika
Dosen Pembimbing : Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
Minggu Ke- : 6


No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 23 Oktober 2017	Team Teaching	Kegiatan di kelas X MM 1 dengan agenda Ulangan Tengah Semester. Diikuti oleh 1 mhs PLT bertugas mengawasi jalannya UTS	-	-
		Mencari Materi	Mencari dan mendownload materi serta referensi bahan ajar lain. Mendownload video-video penunjang pembelajaran. Dilakukan oleh 1 mhs PLT	-	-
		Pembuatan RPP	RPP pertemuan ke 7 & 8 sudah selesai. Belum di sahkan	-	-
		Piket Sekolah	Piket di Unit Produksi Multimedia dengan kegiatan mengawasi dan menjaga UP.	-	-
2.	Selasa, 24 Oktober 2017	Pembuatan Media Pembelajaran	Pembuatan media pembelajaran presentasi dengan memasukkan materi dan video-video kedalam slide presentasi.	-	-
3.	Rabu, 25 Oktober 2017	Evaluasi dan Penilaian	Kegiatan ini dilakukan di ruang osis oleh 1 mhs PLT dengan pembuatan administrasi penilaian hasil pembelajaran di kelas.	-	-
		Team Teaching	Kegiatan ini dilakukan di kelas XI AP 1 dan XI AP 2 dengan agenda melakukan pengawasan	-	-

			Ulangan Tengah Semester pada mapel Humas & Keprotokolan		
		Pendampingan BTQ	Kegiatan ini dilakukan di kelas XI AK 2 dengan kegiatan pendampingan membaca Al-Qur'an surat Ali-Imran ayat 31 – 71. Kegiatan ini diikuti oleh semua siswa kelas XI AK 2 dan mhs PLT UNY	-	-
4.	Kamis, 26 Oktober 2017	Persiapan Mengajar	Kegiatan ini dilakukan untuk mengecek kembali materi, media pembelajaran yang akan disampaikan, dengan tujuan meminimalisir kesalahan dalam mengajar	-	-
		Praktik Mengajar	KBM pada Mapel Teknik animasi 2D di kelas XI MM 1 dengan materi perkembangan animasi komputer berjalan dengan lancar. Dihadiri 26 siswa dari 27 siswa, dan 1 mahasiswa PLT	-	-
		Pengajian Tarjih	Kegiatan ini dilakukan setiap bulan rutin yang diadakan di aula SMK Muh. 2 Klaten Utara. Diikuti oleh seluruh guru dan karyawan SMK Muh. 2 Klaten Utara dan mhs PLT UNY	-	-
5.	Jum'at, 27 Oktober 2017	Senam Pagi	Kegiatan senam ini dilakukan setiap hari jumat yang bertempat di lapangan futsal SMK Muh. 2 Klaten Utara. Diikuti +- 30 guru dan staff karyawan SMK Muh. 2 Klaten Utara dan 10 mahasiswa PLT UNY	-	-
		Piket Sekolah	Bertugas piket di Resepsionis SMK Muh. 2 Klaten Utara. Mencatat daftar hadir guru, daftar tamu, dan daftar ijin siswa.	-	-


6.	Sabtu, 28 Oktober 2017	Upacara Hari Sumpah Pemuda & Pelantikan OSIS/ IPM	Kegiatan upacara bendera memperingati hari Sumpah Pemuda di lakukan di Lapangan Utama SMK Muh. 2 Klaten Utara dan dilanjutkan dengan Pelantikan anggota pengurus OSIS/ IPM periode 2017/2018. Diikuti oleh seluruh warga SMK Muh. 2 Klaten Utara. Kegiatan berjalan dengan lancar.	-	-
----	---------------------------	--	--	---	---

Mengetahui/ Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan,


Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
 NIP. 19640205 198703 1 001

Klaten, 6 November 2017
 Mahasiswa


Dyah Ayu Megawati
 NIM. 14520241023



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Alamat Sekolah : Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Klaten
Guru Pembimbing : Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
Nomor Mahasiswa : 14520241023
Fak/Prodi : Teknik/ PT Informatika
Dosen Pembimbing : Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
Minggu Ke- : 7


No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 30 Oktober 2017	Pengerjaan Laporan PLT	Mengumpulkan datadata terkait sekolah, dokumentasi kegiatan, catatan mingguan, rekapan dana, mencari referensi laporan, dll.	-	-
		Piket Sekolah	Bertugas piket di Resepsionis SMK Muh. 2 Klaten Utara. Mencatat daftar hadir guru, daftar tamu, dan daftar ijin siswa.	-	-
		Team Teaching	Kegiatan ini dilakukan di kelas X AP 1 & 2 dengan agenda melakukan pengawasan Ulangan Tengah Semester pada mapel Kearsipan	-	-
2.	Selasa, 31 Oktober 2017	Pengerjaan Laporan PLT	Mengumpulkan datadata terkait sekolah, dokumentasi kegiatan, catatan mingguan, rekapan dana, mencari referensi laporan, dll.	-	-
		Piket Sekolah	Piket di Unit Produksi Multimedia dengan kegiatan menjaga UP.	-	-
		Pembuatan RPP	RPP pertemuan ke 9 & 10 sudah selesai. Belum di sahkan	-	-

3.	Rabu, 01 November 2017	Pengerjaan Laporan PLT	Mengumpulkan data data terkait sekolah, dokumentasi kegiatan, catatan mingguan, rekapan dana, mencari referensi laporan, dll.	-	-
		Team Teaching	Kegiatan ini dilakukan di kelas X AP 1 dengan agenda melakukan pengawasan Ulangan Tengah Semester pada mapel Korespondensi	-	-
		Pendampingan BTQ	Kegiatan ini dilakukan di kelas XI AP 1 dengan kegiatan pendampingan membaca Al-Qur'an surat Al-Ghaafir ayat 38 – 85 dan Al-Fushshilat ayat 1 – 9. Kegiatan ini diikuti oleh semua siswa kelas XI AP 1 dan mhs PLT UNY	-	-
4.	Kamis, 2 November 2017	Persiapan Mengajar	Kegiatan ini dilakukan untuk mengecek kembali materi, media pembelajaran yang akan disampaikan, guna meminimalisir kesalahan dalam mengajar	-	-
		Praktik Mengajar	KBM pada Mapel Teknik animasi 2D di kelas XI MM 2 dengan materi pokok animasi komputer berjalan dengan lancar. Dihadiri 28 siswa dari 29 siswa, dan 1 mahasiswa PLT	-	-
		Praktik Mengajar	KBM pada Mapel Teknik animasi 2D di kelas XI MM 1 dengan materi pokok prinsip-prinsip dasar animasi berjalan dengan lancar. Dihadiri 24 siswa dari 26 siswa, dan 1 mahasiswa PLT	-	-
5.	Jum'at, 3 November 2017	Senam Pagi	Kegiatan senam ini dilakukan setiap hari jumat yang bertempat di lapangan futsal SMK Muh. 2 Klaten Utara. Diikuti +- 30 guru dan staff karyawan SMK Muh. 2 Klaten	-	-


			Utara dan 10 mahasiswa PLT UNY		
		Praktik Mengajar	KBM pada Mapel Teknik animasi 2D di kelas XI MM 3 dengan materi pokok animasi komputer berjalan dengan lancar. Dihadiri 25 siswa dari 25 siswa, dan 1 mahasiswa PLT	-	-
6.	Sabtu, 4 November 2017	Praktik Mengajar	KBM pada Mapel Teknik animasi 2D di kelas XI MM 1 & XI MM 2 & XI MM 3 dalam kurun waktu berbeda dari jam ke 1 – 9 dengan materi pokok prinsip-prinsip dasar animasi berjalan dengan lancar.	-	-
		Rapat Evaluasi	Rapat evaluasi dilakukan di cafe IL-Nostro , dengan pembahasan perihal laporan PLT, perpisahan, dan evaluasi kelompok. Diikuti oleh Ketua kelompok, Sekretaris, Bendahara, dan 7 anggota PLT.	-	-

Mengetahui/ Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan,


Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
 NIP. 19640205 198703 1 001

Klaten, 6 November 2017
 Mahasiswa


Dyah Ayu Megawati
 NIM. 14520241023



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PLT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017


Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Alamat Sekolah : Jl. Mayor Kusmanto, Gergunung, Klaten Utara, Klaten
Guru Pembimbing : Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
Nomor Mahasiswa : 14520241023
Fak/Prodi : Teknik/ PT Informatika
Dosen Pembimbing : Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
Minggu Ke- : 8

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 6 November 2017	Pengerjaan Laporan PLT	Mengerjakan beberapa Lampiran dalam laporan PLT. Dengan hasil kualitatif 10% lampiran selesai di kerjakan.	-	-
		Piket Sekolah	Piket di Unit Produksi Multimedia dengan kegiatan menjaga UP.	-	-
2.	Selasa, 7 November 2017	Pengerjaan Laporan PLT	Mengerjakan beberapa Lampiran dalam laporan. Dengan hasil kualitatif 15% lampiran selesai di kerjakan	-	-
		Piket Sekolah	Bertugas piket di Resepsionis SMK Muh. 2 Klaten Utara. Mencatat daftar hadir guru, daftar tamu, dan daftar ijin siswa.	-	-
3.	Kamis, 9 November 2017	Pengerjaan Laporan PLT	Mengerjakan beberapa Lampiran dalam laporan. Dengan hasil kualitatif 25% lampiran selesai di kerjakan	-	-
4.	Jum'at, 10 November 2017	Senam Pagi	Kegiatan senam ini dilakukan setiap hari jumat yang bertempat di lapangan futsal SMK Muh. 2 Klaten Utara Diikuti +- 30 guru dan staff karyawan SMK Muh. 2 Klaten Utara dan 10 mahasiswa PLT UNY	-	-


		Evaluasi dan Penilaian	Kegiatan ini dilakukan di ruang osis oleh 1 mhs PLT dengan pembuatan administrasi penilaian hasil pembelajaran di kelas.	-	-
5.	Sabtu, 11 November 2017	Pengerjaan Laporan PLT	Mengerjakan BAB Pendahuluan dalam laporan PLT dengan presentase 50% BAB 1 diselesaikan.	-	-
		Konsultasi	Diskusi dan konsultasi terkait administrasi yang harus di selesaikan dan dikumpulkan sesuai kegiatan PLT berakhir	-	-
6.	Senin, 13 November 2017	Pengerjaan Laporan PLT	Mengerjakan beberapa Lampiran dalam laporan. Dengan hasil kualitatif 50% lampiran selesai di kerjakan	-	-
		Konsultasi	Diskusi, konsultasi, dan bimbingan kepada DPL terkait penulisan Laporan PLT		
7.	Selasa, 14 November 2017	Pengerjaan Laporan PLT	Mengerjakan beberapa Lampiran dalam laporan. Dengan hasil kualitatif 75% lampiran selesai di kerjakan	-	-
8.	Rabu, 15 November 2017	Persiapan Penarikan Mahasiswa PLT	Kegiatan ini diikuti oleh Kepala Sekolah, Koordinator PLT, Guru Pembimbing, dan Mahasiswa PLT. Dengan agenda penarikan mhs PLT tanda selesainya tugas mhs dalam PLT UNY 2017 di SMK Muh. 2 Klaten Utara.	-	-

Mengetahui/ Menyetujui,

Dosen Pembimbing Lapangan,


Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
 NIP. 19640205 198703 1 001

Klaten, 6 November 2017
 Mahasiswa


Dyah Ayu Megawati
 NIM. 14520241023



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

F04
UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
 Alamat Sekolah : Setan, Gunung, Klaten Utara, Klaten
 Nama DPL PLT : Prof. Herman Dwi S. M.Sc., MT
 Prodi / Fakultas DPL PLT : Pendidikan Teknik Informatika / Fakultas Teknik
 Jumlah Mahasiswa PLT : 2

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PLT
1	18-9-2017	2	Mengajari orientasi	bergaris	<i>[Signature]</i>
2.	13-11-2017	2	Mengajari Laporan	bergaris	<i>[Signature]</i>

PERHATIAN :
 ✎ Kartu bimbingan PLT ini dibawa oleh mhs PLT (1 kartu uk 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 pemakan mhs PLT untuk keperluan administrasi.

Mengetahui,
 Kepala PP PPL DAN PKL,
 Dr. Suis Triyono, M.Pd
 NIP. 19580506 198601 1 001

Mengetahui,
 Kepala Sekolah / Lembaga
[Signature]
 Dra. Hf. Waeir
 NIP. -

Klaten 15 September 2017
 Ketua Kelompok PLT
[Signature]
 Ha Yuniastuti
 NIM. 14802291052

KALENDER PENDIDIKAN

TAHUN PELAJARAN 2016/2017

SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA

SEMESTER GASAL

BULAN	JULI 2016	AGUSTUS 2016	SEPTEMBER 2016
HARI	9	26	15
MINGGU	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25
SENIN	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 19 26
SELASA	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27
RABU	13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28
KAMIS	14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29
JUM'AT	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30
SABTU	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24

BULAN	OKTOBER 2016	NOVEMBER 2016	DESEMBER 2016
HARI	24	25	7
MINGGU	3 10 17 24 31	6 13 20 27	4 11 18 25
SENIN	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26
SELASA	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27
RABU	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
KAMIS	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
JUM'AT	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
SABTU	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31

KALENDER PENDIDIKAN

TAHUN PELAJARAN 2016/2017

SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA

SEMESTER GENAP

BULAN HARI	JANUARI 2017					FEBRUARI 2017					MARET 2017				
	25					24					16				
MINGGU	1	8	15	22	29		5	12	19	26		5	12	19	26
SENIN	2	9	16	23	30		6	13	20	27		6	13	20	27
SELASA	3	10	17	24	31		7	14	21	28		7	14	21	28
RABU	4	11	18	25		1	8	15	22		1	8	15	22	29
KAMIS	5	12	19	26		2	9	16	23		2	9	16	23	30
JUM'AT	6	13	20	27		3	10	17	24		3	10	17	24	31
SABTU	7	14	21	28		4	11	18	25		4	11	18	25	

BULAN HARI	APRIL 2017					MEI 2017					JUNI 2017					
	22					20					8					
MINGGU		2	9	16	23	30		7	14	21	28		4	11	18	☆
SENIN		3	10	17	24		1	8	15	22	29		5	12	19	☆
SELASA		4	11	18	25		2	9	16	23	30		6	13	20	27
RABU		5	12	19	26		3	10	17	24	31		7	14	21	28
KAMIS		6	13	20	27		4	11	18	25		1	8	15	22	29
JUM'AT		7	14	21	28		5	12	19	26		2	9	16	23	30
SABTU	1	8	15	22	29		6	13	20	27		3	10	17	24	

BULAN	JULI 2017				
HARI	13				
MINGGU	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

KETERANGAN

-  Perkiraan PPDB
-  Masa Orientasi Peserta Didik Baru
-  Waktu Pembelajaran Efektif
-  Ulangan Tengah Semester / UTS
-  Mengikuti Upacara Hari Besar Nasional
-  Libur Hari Minggu
-  Libur Umum
-  Libur Semester Gasal
-  Libur Semester Genap/Libur Akhir Tahun Pelajaran
-  Libur Hari Besar Keagamaan
-  Libur Bulan Ramadhan, dan Sebelum/Sesudah Hari Raya Idul Fitri
-  Libur Hari Raya Idul Fitri
-  Jeda Tengah Semester Ganjil/ Genap
-  Libur Hari Raya Idul Adha
-  Ulangan Akhir Semester/ Ulangan Kenaikan Kelas
-  Tahun Pelajaran 2017/ 2018
-  Penyerahan Buku Laporan Hasil Belajar/ Laporan Hasil Capaian Kompetensi

Klaten, 17 Juli 2017

Kepala Sekolah



Dra. Hj. Wafir



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH DAERAH KLATEN

SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA

TERAKREDITASI A

Website : <http://smkmuh2klaten.sch.id>

e-mail : admin@smkmuh2klaten.sch.id

Alamat : Jl. Mayor Kusmanto, Setran, Gergunung, Klaten Utara ☎ (0272) 321186, fax (0272) 321186

KODE ETIK GURU

1. Guru berbakti membimbing anak didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangunan yang berjiwa Pancasila.
2. Guru memiliki kejujuran Profesional dalam menerapkan Kurikulum sesuai dengan kebutuhan anak didik masing-masing .
3. Guru mengadakan komunikasi terutama dalam memperoleh informasi tentang anak didik, tetapi menghindarkan diri dari segala bentuk penyalahgunaan.
4. Guru menciptakan suasana kehidupan sekolah dan memelihara hubungan dengan orang tua siswa sebaik-baiknya bagi kepentingan anak didik.
5. Guru memelihara hubungan baik dengan masyarakat sekitar sekolahnya maupun masyarakat yang luas untuk kepentingan pendidikan.
6. Guru secara sendiri-sendiri dan atau bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu Profesinya.
7. Guru menciptakan dan memelihara hubungan antara sesama guru baik berdasarkan lingkungan maupun didalam hubungan keseluruhan.
8. Guru bersama-sama memelihara, membina dan meningkatkan mutu Organisasi Guru Profesional sebagai sarana pengabdianya.
9. Guru melaksanakan segala ketentuan yang merupakan kebijaksanaan Pemerintah dalam bidang Pendidikan

Klaten, 17 Juli 2017

Kepala Sekolah



Dra. Hj. Wafir

NIS



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH DAERAH KLATEN

SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA

TERAKREDITASI A

Website : <http://smkmuh2klaten.sch.id> e-mail : admin@smkmuh2klaten.sch.id
Alamat : Jl. Mayor Kusmanto, Setran, Gergunung, Klaten Utara ☎ (0272) 321186, fax (0272) 321186

IKRAR GURU

1. Kami Guru SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, adalah insan pendidik bangsa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kami Guru SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, adalah pengemban dan pelaksana cita-cita dan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, pembela dan pengamal Pancasila yang setia pada UUD 1945
3. Kami Guru SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, bertekad bulat mewujudkan tujuan Nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa
4. Kami Guru SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, bersatu dalam wadah organisasi perjuangan Persatuan Guru Republik Indonesia, membina persatuan dan kesatuan bangsa yang berwatak kekeluargaan
5. Kami Guru SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, menjunjung tinggi kode Etik Guru SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara sebagai pedoman tingkah laku profesi dalam pengabdian terhadap Bangsa, Negara dan Kesatuan

Klaten, 17 Juli 2017

Kepala Sekolah





MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH DAERAH KLATEN

SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA

TERAKREDITASI A

Website : <http://smkmuh2klaten.sch.id>

e-mail : admin@smkmuh2klaten.sch.id

Alamat : Jl. Mayor Kusmanto, Setran, Gergunung, Klaten Utara ☎ (0272) 321186, fax (0272) 321186

TATA TERTIB GURU

1. Berkewajiban datang dan pulang tepat waktu sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.
2. Berbhakti membimbing anak didik seutuhnya untuk membentuk manusia pembangunan yang Pancasila
3. Memiliki kejujuran professional dalam menerapkan kurikulum sesuai dengan kebutuhan anak didik masing-masing
4. Mengadakan komunikasi terutama dalam memperoleh informasi tentang anak didik, tetapi menghindari diri dari segala bentuk penyalahgunaan
5. Menciptakan suasana kehidupan sekolah dan memelihara hubungan dengan orang tua murid sebaik-baiknya bagi kepentingan anak didik
6. Memelihara hubungan baik dengan masyarakat sekitar sekolahnya maupun masyarakat yang lebih luas untuk kepentingan pendidikan.
7. Secara sendiri-sendiri dan atau bersama-sama berusaha mengembangkan dan meningkatkan mutu Profesinya.
8. Menciptakan dan memelihara hubungan antara sesama guru baik berdasarkan lingkungan maupun didalam hubungan keseluruhan.
9. Secara bersama-sama memelihara, membina dan meningkatkan mutu Organisasi Guru Profesional sebagai sarana pengabdian.
10. Melaksanakan segala ketentuan yang merupakan kebijaksanaan Pemerintah dalam bidang Pendidikan
11. Memberikan teladan dan menjaga nama baik lembaga dan profesi
12. Meningkatkan kualitas akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni
13. Memotivasi peserta didik dalam memanfaatkan waktu untuk belajar diluar jam sekolah
14. Memberikan keteladanan dalam menciptakan budaya membaca, budaya belajar dan budaya bersih
15. Bertindak obyektif dan tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama, suku, ras, kondisi fisik tertentu atau latar belakang keluarga dan status sosial ekonomi peserta didik dalam pembelajaran
16. Mentaati tata tertib dan peraturan perundang-undangan, kode etik guru serta nilai-nilai agama dan etika

17. Berpakaian yang menutup aurat bagi yang beragama Islam dan sesuai norma sosial masyarakat/ norma kepatuhan bagi yang beragama lain
18. Tidak merokok selama berada dilingkungan satuan pendidikan

Klaten, 17 Juli 2017

Kepala Sekolah



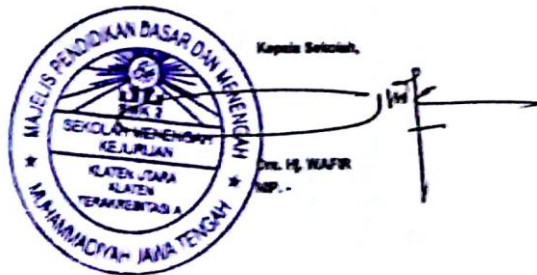


JADWAL PELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018
SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA
SEMESTER GASAL

KELAS	SENIN										SELASA									RABU									KAMIS									JUM'AT						SABTU														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9						
KELAS XI	MM 1	47	47	47	33	33	19	19	32	35	35	37	37	37	36	36	22	22	19	19	4	4	32	32	48	48	48	34	34	8	8	42	32	18	18	38	38	38	47	47	45	45	36	36	38	38	38	32	32	48	48	48	48					
	MM 2	36	36	34	34	32	32	48	48	48	48	47	47	47	35	35	36	36	8	8	21	21	4	4	32	42	22	22	32	47	47	38	38	38	32	48	48	48	45	45	18	18	33	33	32	21	21	38	38	38	24	24	24					
	MM 3	32	32	32	19	19	42	35	35	22	22	33	33	32	48	48	48	48	45	45	47	47	47	8	8	19	19	18	18	47	47	38	38	38	48	48	48	38	38	38	48	48	48	47	47	34	34	36	36	36	38	38	38					
	RPL	45	45	45	32	43	43	43	43	32	32	45	45	45	45	43	43	43	21	21	33	33	34	21	21	45	45	45	45	32	32	4	4	43	43	24	24	24	22	22	13	13	45	45	8	8	18	18	13	13	34	42	32					
	AK 1	39	39	2	2	28	28	13	13	31	31	5	5	17	17	42	19	19	18	18	39	28	28	24	24	24	34	44	44	39	25	25	25	25	5	5	30	30	13	13	28	28	19	19	39	39	12	12	34	28	28	31	31					
	AK 2	28	28	25	25	25	25	24	24	24	39	2	2	39	39	31	34	34	28	28	42	18	18	5	5	13	13	39	39	5	5	31	31	12	12	39	18	18	28	28	17	17	13	13	31	44	44	19	19	30	30	28	28					
	AK 3	31	31	44	44	5	5	42	39	28	28	39	39	2	2	24	24	24	44	44	31	31	39	28	28	5	5	12	12	30	30	17	17	39	25	25	25	25	44	44	18	18	28	28	18	18	39	28	28	19	19	34	34					
	AP 1	29	29	26	26	26	26	10	10	9	9	22	22	29	21	21	44	44	9	9	29	29	2	2	26	26	29	10	10	27	27	10	10	9	9	20	20	20	21	21	19	19	26	26	34	34	9	9	22	22	26	26	17	17	29	29	19	19
	AP 2	21	21	10	10	44	44	26	26	26	26	9	9	44	44	26	26	20	20	20	17	17	16	16	32	31	21	13	32	31	16	16	32	31	31	11	11	17	17	32	20	20	27	27	31	31	42	34	32	13	13							
PMS	2	2	21	21	16	16	34	27	27	27	17	17	16	16	32	32	27	27	27	32	16	16	3	3	21	21	21	13	31	31	16	16	32	31	31	11	11	17	17	32	20	20	27	27	31	31	42	34	32	13	13							

Keterangan :

Kode	Mapel	Guru Mapel
43	Basis Data	Maulidina Achmad
38	Teknik Animasi 2D	Dyah Ayu Megawati



Klaten, 17 Juli 2017
 Wakil Kepala Sekolah

 Drs. Eko Armananto
 NIP. -

**JADWAL MENGAJAR MAHASISWA PLT UNY
SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA
2017**

No	Nama	Mata Pelajaran	Hari	Kelas	Jam
1	Anastasya Novalinda Putri	Administrasi Kepegawaian	Senin	XI AP 1	9, 10
			Selasa	XI AP 2	1, 2
				XI AP 1	8, 9
			Rabu	XI AP 2	6, 7
2	Septiana Dwi Jayanti	Humas dan Protokoler	Rabu	XI AP 2 ; XI AP 1	4,5 ; 8,9
			Kamis	XI AP 1 ; XI AP 2	3,4 ; 5,6
3	Nadia Nida'ul Fadila	Kearsipan	Senin	X AP 2 ; X AP 1	5,6 ; 9,10
			Sabtu	X AP 2 ; X AP 1	5,6 ; 8,9
4	Ita Yuniastuti	Administrasi Sarana dan Prasana	Kamis	XI AP 2 ; XI AP 1	3,4 ; 5,6
			Jumat	XI AP 2	3,4
			Sabtu	XI AP 1	3,4
5	Lutfi Umami	Korespondensi	Selasa	X AP 2	7,8,9
			Rabu	X AP 1	1,2,3
			Kamis	X AP 1	8,9
			Jumat	X AP 2	1,2
6	Muh. Fajrul Falaq	Teknologi Perkantoran	Selasa	X AP 1	1,2,3,4
			Rabu	X AP 2	1,2,3,4
7	Dyah Ayu Megawati	Teknik Animasi 2 Dimensi	Kamis	XI MM 2	3,4,5
				XI MM 1	7,8,9
			Jum'at	XI MM 3	1,2,3
			Sabtu	XI MM 1	1,2,3
				XI MM 2	4,5,6
XI MM 3	7,8,9				
8	Maulidina Achmad	Basis Data	Selasa	XI RPL	5, 6, 7
9	Yulia Puspitaningrum	Akuntansi Dasar	Selasa	X AK 1	6, 7
				X AK 2	8, 9
			Jum'at	X AK 2	1,2,3
			Sabtu	X AK 1	1,2,3
10	Fitriatik	Komputer Akuntansi	Senin	XI AK 3	5,6
			Kamis	XI AK 2	1,2
				XI AK 1	6,7

**JADWAL PIKET
MAHASISWA PLT UNY 2017
SMK MUH 2 KLATEN UTARA**

Senin		Selasa	
Nama	Bagian	Nama	Bagian
Dyah Ayu M.	UP Melati	Dyah Ayu M.	Resepsionis
M. Fajrul Falaq	UP Melati	Nadia Nida'ul F	Resepsionis
Septiana Dwi J	Resepsionis	Septiana Dwi J.	UP AP
Ita Yuniastuti	Resepsionis	Ita Yuniastuti	UP AP
Maulidina A	UP MM	Yulia Puspita	Mini Bank
Lutfi A'isyatul	UP AP	Fitriatik	Mini Bank

Rabu		Kamis	
Nama	Bagian	Nama	Bagian
Dyah Ayu M.	Resepsionis	Maulidina Achmad	UP MM
Yulia Puspita	Resepsionis	M. Fajrul Falaq	UP AP
Ita Yunistuti	UP AP	Nadia Nida'ul F.	Resepsionis
Nadia Nida'ul	UP AP	Annastasya N. P.	UP Melati
Maulidina A.	UP MM	Fitriaik	Mini Bank
		Yulia Puspita	Mini Bank

Jum'at		Sabtu	
Nama	Bagian	Nama	Bagian
Dyah Ayu M.	UP MM	Maulidina Achmad	UP MM
Maulidina A.	Resepsionis	Septiana Dwi J.	UP AP
Septiana Dwi	Resepsionis	Annastasya N. P.	UP AP
M. Fajrul Falaq	UP Melati	M. Fajrul Falaq	Resepsionis
Nadia Nida'ul	UP AP	Lutfi A'isyatul	Resepsionis
Annastasya N.	UP AP	Fitriatik	Mini Bank
Fitriatik	Mini Bank	Yulia Puspita	Mini Bank



SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA TERAKREDITASI A

Website : <http://smkmuh2klaten.sch.id> E-mail : admin@smkmuh2klaten.sch.id
 Alamat : Jl. Mayor Kusmanto, Setran, Gergunung, Klaten Utara ☎ (0272) 321186, fax (0272) 321186

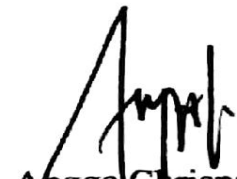
AGENDA MENGAJAR

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi
 Nama Mahasiswa : Dyah Ayu Megawati
 NIM : 14520241023
 Kelas : XI Multimedia 1

No	Hari Tanggal	Jam ke	Rencana Kegiatan (Tulis ringkas rencana kegiatan, materi pokok, sumber belajar dll)	Pelaksanaan Kegiatan (Tulis pelaksanaan dan tindak lanjut)	No. Absen Siswa			Jml siswa tdk hadir
					S	I	A	
1.	Kamis, 28 September 2017	7 - 9	Pendahuluan Animasi Stop Motion (Pengertian, Sejarah, Jenis-jenis, Cara Kerja)	Ceramah, Tanya Jawab				Nihil
2.	Sabtu, 30 September 2017	1 - 3	Langkah-langkah pembuatan Animasi Stop Motion	Diskusi	√			1
3.	Kamis, 5 Oktober 2017	7 - 9	Praktik pembuatan Animasi Stop Motion Sederhana	Praktik		√		1
4.	Sabtu, 7 Oktober 2017	1 - 3	Evaluasi hasil pembuatan animasi stop motion sederhana yang telah dibuat.	Diskusi, Presentasi	√	√		7
5.	Kamis, 12 Oktober 2017	7 - 9	Penjelasan Animasi Tradisional (Pengertian, Sejarah, Jenis-jenis, Cara Kerja)	Discovery – Inquiri Learning	√	√		4
6.	Sabtu, 14	1 - 3	Ulangan Tengah Semester	Tes Pengetahuan			√	1

	Oktober 2017							
7.	Kamis, 19 Oktober 2017	7 – 9	Pendahuluan Animasi Komputer (Pengertian, Perkembangan Teknologi, Efek-efek, Bahasa Animasi)	Ceramah, Tanya Jawab				Nihil
8.	Sabtu, 21 Oktober 2017	1 – 3	Penjelasan Prinsip dan Cara Kerja Animasi Komputer	Discovery – Inquiri Learning	√			1
9.	Kamis, 26 Oktober 2017	7 – 9	Penjelasan Teknik Pembuatan Animasi Komputer	Discovery – Inquiri Learning	√			1
10.	Kamis, 2 November 2017	7 – 9	Pendahuluan Prinsip-prinsip Dasar Animasi (Pengertian, Fungsi)	Ceramah	√	√		2
11.	Sabtu, 4 November 2017	1 – 3	Penjelasan 9 Prinsip Dasar Animasi	Ceramah	√	√		5

Guru Pembimbing,



Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
NIP . -

Klaten, 14 November 2017
Mahasiswa PLT UNY,



Dyah Ayu Megawati
NIM. 14520241023

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

Satuan Pendidikan : SMK / MAK
Kelas : XI

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 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
<p>1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran 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</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>melakukan percobaan dan berdiskusi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan</p>					
<p>3.1. Memahami animasi stop motion</p> <p>4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi</p>	<p>Animasi stop motion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian animasi stop motion • Sejarah animasi stop motion • Jenis animasi stop motion • Cara kerja animasi stop motion 	<p>Mengamati Mengamati animasi stop motion</p> <p>Menanya</p> <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 <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian animasi stop motion • Mengeksplorasi sejarah animasi stop motion • Mengeksplorasi jenis animasi stop motion 	<p>Tugas Membuat animasi stop motion</p> <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"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	<p>4JP</p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi cara kerja animasi stop motion <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan animasi stop motion</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang animasi stop motion</p>			
<p>3.2. Memahami animasi tradisional</p> <p>4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi</p>	<p>Animasi tradisional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian animasi tradisional • Jenis animasi tradisional • Cara kerja animasi tradisional 	<p>Mengamati Mengamati animasi tradisional</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian animasi tradisional • Mendiskusikan jenis animasi tradisional • Mendiskusikan cara kerja animasi tradisional <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian animasi tradisional • Mengeksplorasi jenis animasi tradisional • Mengeksplorasi cara kerja animasi tradisional <p>Mengasosiasi</p>	<p>Tugas Membuat animasi tradisional</p> <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"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>	<p>4JP</p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Membuat kesimpulan tentang animasi tradisional</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang animasi tradisional</p>			
<p>3.3. Memahami animasi komputer</p> <p>4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer padaproduk animasi</p>	<p>Animasi Komputer</p> <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 	<p>Mengamati Mengamati animasi komputer</p> <p>Menanya</p> <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 <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi komputer <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"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes</p>	<p>8JP</p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>animasi komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi perkembangan animasi komputer • Mengeksplorasi prinsip kerja animasi komputer • Mengeksplorasi efek animasi komputer • Mengeksplorasi bahasa animasi • Mengeksplorasi teknik pembuatan animasi komputer <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang animasi komputer</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang animasi komputer</p>	Essay , pilihan ganda		
<p>3.4. Memahami prinsip-prinsip dasar animasi</p> <p>4.4. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi pada</p>	<p>Prinsip - prinsip dasar animasi</p> <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 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat laporan tentang prinsip - prinsip animasi. <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu</p>	16JP	

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		gambar clean up dan sisip <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi proses pembuatan gambar clean up dan sisip <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang gambar clean up dan sisip</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang gambar clean up dan sisip</p>	lain <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</p>		
3.5. 3.7. Memahami konsep gambar kunci animasi 4.7. Merencanakan dan melakukan pengolahan gambar kunci animasi.	<p>Gambar Kunci Animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian gambar kunci • Pembuatan gambar kunci • Melengkapi pembuatan gambar kunci • Penggunaan gambar kunci dalam animasi 	<p>Mengamati Mengamati animasi sederhana</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian gambar kunci • Mendiskusikan pembuatan gambar kunci • Mendiskusikan proses melengkapi pembuatan gambar kunci 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi dengan menyertakan gambar kunci <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist</p>	<p>16JP</p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan penggunaan gambar kunci dalam animasi <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian gambar kunci • Mengeksplorasi pembuatan gambar kunci • Mengeksplorasi proses melengkapi pembuatan gambar kunci • 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>lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil kerja mandiri/kelompok • Bahan Presentasi <p>Tes Essay , pilihan ganda</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>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi menggunakan fasilitas frame <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu</p>	12JP	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<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 animasi frame</p>	<p>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>		
<p>3.9. Memahami teknik animasi tweening</p> <p>4.9. Membuat animasi 2 dimensi menggunakan teknik tweening</p>	<p>Animasi Tweening</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian tweening • Penentuan frame kunci (key frame) • Pembuatan animasi tweening 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati animasi sederhana <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian tweening 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi menggunakan tweening <p>Observasi Mengamati kegiatan/aktivitas</p>	<p>20JP</p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan penentuan frame kunci (key frame) • Mendiskusikan pembuatan animasi tweening <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi pengertian tweening • Mengeksplorasi penentuan frame kunci (key frame) • Mengeksplorasi pembuatan animasi tweening <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang animasi tweening</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang animasi menggunakan tweening</p>	<p>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>		
<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 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi 2 dimensi dengan menyertakan berbagai jenis obyek 	<p>12JP</p>	

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>pembuatan obyek pada animasi</p> <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>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pembuatan obyek pada animasi 2 dimensi</p>	<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>		
<p>3.11. Memahami penggunaan scene pada aplikasi animasi 2 dimensi</p> <p>4.11. Membuat produk animasi</p>	<p>Penggunaan Scene</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian scene pada aplikasi animasi 2 dimensi • Penggunaan scene pada aplikasi 	<p>Mengamati Mengamati animasi yang menggunakan scene</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan pengertian 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi dengan memanfaatkan scene 	<p>20JP</p>	

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

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

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>dan melakukan konversi format file dari produk animasi yang dihasilkan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi • Mendiskusikan pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengeksplorasi jenis- jenis format produk animasi 2 dimensi • Mengeksplorasi pembuatan produk animasi 2 dimensi dalam beberapa format <p>Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang pelbagai format produk animasi 2 dimensi</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pembuatan animasi dalam berbagai format</p>	<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>		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Stop Motion
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	1

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1. Memahami animasi stop motion

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian animasi stop motion
- 3.1.2. Peserta didik dapat menjelaskan sejarah animasi stop motion
- 3.1.3. Peserta didik dapat menjelaskan jenis-jenis animasi stop motion
- 3.1.4. Peserta didik dapat menjelaskan cara kerja animasi stop motion

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu menjelaskan pengertian animasi stop motion

2. Mampu menjelaskan sejarah animasi stop motion
3. Mampu menjelaskan jenis-jenis animasi stop motion
4. Mampu menjelaskan cara kerja dari animasi stop motion

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Animasi Stop Motion
2. Sejarah Animasi Stop Motion
3. Jenis-jenis Animasi Stop Motion
4. Cara Kerja Animasi Stop Motion

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode pembelajaran : Ceramah
3. Model pembelajaran : Mengamati, Menanya

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat dan bahan : Laptop, Proyektor, Whiteboard, Spidol, Flashdisk
2. Sumber belajar :
 - a. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2013. Animasi 2 Dimensi, kls XI, Semester 1
 - b. Internet

H. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	1) Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengkondisikan diri siap belajar. 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi animasi stop motion	10 menit
Inti	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 	100 menit
Penutup	1) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2) Siswa merefleksikan penguasaan materi dengan kuis singkat 3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses belajar mengajar hari ini. 4) Guru memberikan penugasan pada peserta didik untuk persiapan pertemuan berikutnya. 5) Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam.	25 menit

I. Penilaian

1. Jenis / teknik penilaian :
 - a. Tes tertulis
2. Bentuk instrumen dan instrumen penilaian:
 - a. Lembar penilaian tes tertulis
 - b. Lembar pengamatan sikap
 - c. Lembar pengamatan keterampilan
3. Pedoman penilaian (terlampir)

Mengetahui
Guru Pembimbing,



Angga Chrisna Widyanto, S.Kom

NIP. -

Klaten, 23 September 2017
Mahasiswa PLT UNY,



Dyah Ayu Megawati

NIM. 14520241023

Lampiran 1 : Bahan Ajar Materi Pembelajaran

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Stop Motion
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	1

A. Kompetensi Dasar

3.1. Memahami animasi stop motion

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu menjelaskan pengertian animasi stop motion
2. Mampu menjelaskan sejarah animasi stop motion
3. Mampu menjelaskan jenis-jenis animasi stop motion
4. Mampu menjelaskan cara kerja dari animasi stop motion

C. Uraian Materi

A. PENGERTIAN ANIMASI STOP MOTION

Stop Motion terdiri dari dua kata yaitu STOP yang berarti berhenti dan MOTION yang berarti gerakan / bergerak. Teknik ini menggunakan prinsip frame to frame seperti animasi 2 dimensi. Pengerjaannya sama dengan animasi pada umumnya yaitu mengatur frame per frame gambar. Namun yang membedakan disini adalah cara menghidupkannya / animasinya. Jadi dapat disimpulkan Stop Motion Animation adalah Teknik membuat animasi / Film / movie yang dibuat seolah - olah potongan-potongan gambar menjadi saling berhubungan satu sama lain nya sehingga membentuk suatu Gerakan bahkan Cerita.

Animasi pada umumnya memiliki gerakan-gerakan yang lincah, namun jika mengerjakan menggunakan stop motion gerakan tidak akan tampak lincah karena keterbatasan gerak objek. Pada umumnya animasi awalnya bukan video namun melainkan kumpulan gambar yang berurutan sehingga akhirnya menjadi sebuah video. Begitu pun dengan stop motion yang juga terdiri dari kumpulan gambar yang berurutan. Namun kumpulan gambar yang didapatkan dalam stop motion tidak lah sehalus pengerjaan animasi dengan komputer. Gerakannya terkesan patah - patah. Karena pengambilan sebuah gambarnya memerlukan penggerakan objek secara manual.

B. SEJARAH ANIMASI STOP MOTION

Animasi stop motion memiliki sejarah panjang dalam film. Awalnya teknik ini digunakan oleh Albert E Smith dan J Stuart Blackton untuk pertunjukan The Humpty Dumpty Circus pada tahun 1898. Ketika animasi mulai berkembang sekitar abad ke-18 di Amerika, J. Stuart Blackton adalah orang pertama kali yang mengenalkan teknik ini dalam filmnya berjudul : Fun in a Bakery Shop yang menggunakan clay. Film ini kemungkinan merupakan film animasi stop motion yang pertama kali muncul pada tahun 1902. Karena di sisi lain, di tahun yang sama di Eropa, seorang pionir efek spesial bernama George Melies, seorang sineas asal Perancis ternyata juga menciptakan film animasi dengan teknik yang sama, hanya saja film tersebut kurang diekspos.

Selanjutnya pada tahun 1906, Stuart Blackton kembali membuat film animasi pendek dengan judul Humourous Phases of Funny Faces, yang dibuat dengan menggunakan media papan tulis dan kapur tulis. Menggambarkan ekspresi wajah seorang tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambarkan ekspresi selanjutnya. Pada saat itu, teknik stop motion semakin banyak disenangi oleh animator Amerika. Lalu teknik tersebut semakin berkembang hingga pada tahun 1925, Willis OBrien mencoba membuat film tentang dinosaurus yang terbuat dari clay (plastisin/tanah liat) dengan judul The Lost World dan disusul dengan karya klasiknya berjudul King Kong pada tahun 1933. Sejak itu, stop motion animation semakin dikenal dengan sebutan claymation. Kini semakin banyak aja karya claymation yang sukses di pasaran, seperti Wallace and Gromit (1989), Chicken Run (2000) oleh Aardman Animations, studio animasi spesialisasi stop motion yang didirikan Peter Lord dan David Sproxton tahun 1972. Film The Nightmare before Christmas (1993) oleh Tim Burton dan yang paling gres Corpse Bride (2005).

C. JENIS – JENIS ANIMASI STOP MOTION

1. ANIMASI CUT OUT

Jenis animasi stop motion ini adalah teknik animasi yang digunakan untuk membentuk sebuah animasi, yang cara pembuatannya membuat potongan gambar yang sesuai bentuk yang diinginkan. Animasi ini dibuat dengan menggunakan alat peraga dan karakter yang datar. Latar belakang yang digunakan biasanya terbuat dari kertas, kain, atau foto, tergantung keperluan juga.

2. ANIMASI CLAY

Jenis animasi stop motion ini menggunakan clay atau tanah liat atau bahan-bahan elastis yang bisa dibentuk, sebagai objek yang bergerak. Clay atau tanah liat biasanya di transform menjadi bentuk – bentuk yang diinginkan. Biasanya stop motion memang banyak menggunakan jenis ini. Animasi yang menggunakan tanah liat ini seperti Gumby and Pokey, Chicken Run, dan Corpse Bride.

3. ANIMASI PUPPET (WAYANG)(BONEKA)

Jenis animasi stop motion ini biasanya melibatkan tokoh boneka atau wayang atau figur lainnya yang merupakan penyederhanaan dari bentuk alam yang ada. Figur atau boneka tersebut biasanya terbuat dari bahan-bahan yang memang mempunyai sifat yang lentur (plastik) dan mudah untuk digerakan saat melakukan pemotretan bingkai per bingkai. Bahan yang biasanya digunakan adalah kayu yang muda diukir, kain, kertas, tanah liat, dan lain sebagainya, yang dapat menciptakan karakter yang tidak kaku.

4. ANIMASI PIXILATION

Jenis animasi stop motion ini menggunakan aktor hidup, dimana aktor hidup ini berperilaku layaknya boneka. Pemotretannya seperti pada stop motion biasanya, sang aktor tersebut berpose berulang-ulang untuk satu atau lebih frame yang diambil dan bergerak sedikit demi sedikit ke frame berikutnya layaknya boneka yang digerakan.

5. ANIMASI GRAFIS / GRAPHIC ANIMATION

Variasi dari animasi stop motion ini adalah variasi yang lebih konseptual daripada animasi cel tradisional bidang datar dan animasi stop motion dengan jenis cut out. Tapi secara teknis jenis animasi stop motion tersebut menggunakan foto atau gambar sebagai objek animasi.

6. ANIMASI OBJEK / OBJECT ANIMATION

Jenis animasi stop motion ini menggunakan benda-benda seperti boneka, kaleng, atau balok, dimana benda-benda tersebut yang digunakan tidak seperti tanah liat yang mudah dibentuk dan lunak.

7. ANIMASI SILUET / SILHOUTTE ANIMATION

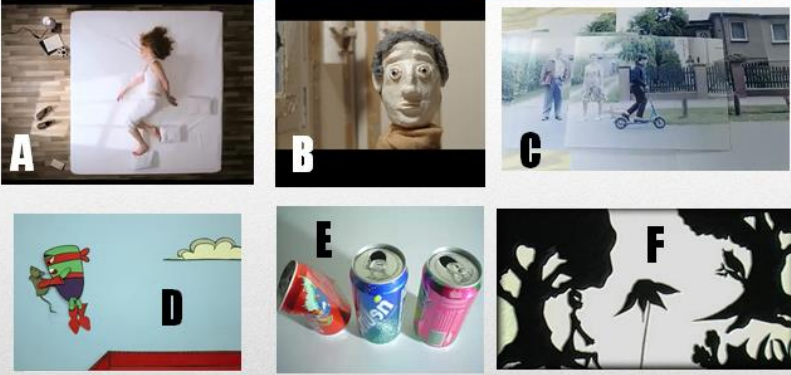
Jenis ini adalah animasi yang digunting dan dirangkai sebagai bayangan (hitam) gambar gelap. Teknik ini di pelopori oleh Lotte German Reiniger. Sekarang ini animasi siluet kadang digunakan sebagai karya seni.

Lampiran 2 : Instrumen Tes Tertulis

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Stop Motion
Kompetensi	:	Pengetahuan
Bentuk Penilaian	:	Tes Tertulis

1. Instrumen Soal

1. Apa yang dimaksud dengan :
 - a. Animasi
 - b. Animasi Stop Motion
2. Sebutkan minimal 3 macam animasi stop motion yang kamu ketahui !
3. Sebutkan 4 alat pendukung pembuatan animasi stop motion !
4. Sebutkan minimal 5 langkah pembuatan animasi stop motion yang kamu ketahui !
5. Menjodohkan !



5. MENJODOHKAN !

• 1. Animasi Cut Out	• 4. Animasi Puppet
• 2. Animasi Clay	• 5. Animasi Obyek
• 3. Animasi Siluet	• 6. Animasi Grafis
	• 7. Animasi Pixilation

2. Kunci Jawaban

1. a. Animasi berasal dari kata Animate yang berarti memberi jiwa , **menghidupkan** serta menggerakkan benda mati.
b. Stop Motion terdiri dari dua kata yaitu STOP yang berarti berhenti dan MOTION yang berarti gerakan / bergerak. Animasi Stop motion adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri.
2. Macam animasi stop motion:

- a. Animasi Clay
- b. Animasi Cut out
- c. Animasi Puppet
- d. Animasi Grafis
- e. Animasi Object
- f. Animasi Siluet
- g. Animasi Pixilation

3. Pendukung animasi stop motion

- a. Kamera
- b. Tripod
- c. Obyek yang dianimasikan
- d. Komputer

4. Langkah-langkah membuat animasi stop motion:

- a. Siapkan kamera
- b. Siapkan obyek
- c. Buat cerita
- d. Pikirkan detil pergerakannya
- e. Atur dan tandai obyekmu
- f. Atur cahaya
- g. Mulai ambil gambar
- h. Simpan gambar di komputer
- i. Ulangi langkah g dan h
- j. Tambahkan efek-efek
- k. Export atau render video kamu

5. A = 7 , B = 4, C = 6, D = 1, E = 5, F = 3

3. Pedoman Penskoran

No	Kemampuan	Skor	Komponen
1	Menjelaskan pengertian animasi dan animasi stop motion	20	2 (dua) jawaban benar
		10	1 (satu) jawaban benar
2	Menyebutkan macam-macam animasi stop motion	20	3 (tiga) atau lebih jawaban benar
		15	2 (dua) jawaban benar
		5	1 (satu) jawaban benar
3	Pendukung animasi stop motion	20	4 (empat) Jawaban benar
		15	3 (tiga) Jawaban benar
		10	2 (dua) Jawaban benar
		5	1 (satu) Jawaban benar
4	Langkah-langkah pembuatan animasi stop motion	20	5 (lima) atau lebih Jawaban benar
		15	3 atau 4 jawaban benar
		5	1 atau 2 Jawaban benar
5	Menjodohkan	20	6 (enam) jawaban benar
		15	4 atau 5 jawaban benar
		10	3 (tiga) jawaban benar
		5	1 atau 2 jawaban benar

Nilai pengetahuan = Total skor yang diperoleh

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Stop Motion
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	2

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1. Memahami animasi stop motion

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1. Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri animasi stop motion
- 3.1.2. Peserta didik dapat mengelompokkan animasi-animasi stop motion sesuai jenisnya
- 3.1.3. Peserta didik mampu menjelaskan langkah – langkah pembuatan animasi stop motion

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu mengidentifikasi ciri-ciri dari animasi stop motion
2. Mampu mengelompokkan animasi-animasi stop motion sesuai jenisnya
3. Mampu menjelaskan langkah-langkah pembuatan animasi stop motion

E. Materi Pembelajaran

1. Langkah-langkah pembuatan Animasi Stop Motion

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode pembelajaran : Diskusi
3. Model pembelajaran : Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat dan bahan : Laptop, Proyektor, Whiteboard, Spidol, Flashdisk
2. Sumber belajar :
 - a. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2013. Animasi 2 Dimensi, kls XI, Semester 1
 - b. Internet

H. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	1) Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengkondisikan diri siap belajar. 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi animasi stop motion	10 menit
Inti	Mengamati Mengamati video langkah- langkah pembuatan animasi stop motion Menanya Mendiskusikan langkah-langkah pembuatan animasi stop motion Mengeksplorasi Mengeksplorasi langkah-langkah pembuatan animasi stop motion	100 menit
Penutup	1) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2) Siswa merefleksikan penguasaan materi dengan tanya jawab 3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses belajar mengajar hari ini. 4) Guru memberikan penugasan pada peserta didik untuk persiapan pertemuan berikutnya. 5) Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam.	25 menit

I. Penilaian

1. Jenis / teknik penilaian :
 - a. Tes Lisan
2. Bentuk instrumen dan instrumen penilaian:
 - a. Lembar penilaian tes lisan
 - b. Lembar pengamatan sikap
 - c. Lembar pengamatan keterampilan
3. Pedoman penilaian (terlampir)

Mengetahui
Guru Pembimbing,



Angga Chrisna Widyanto, S.Kom

NIP. -

Klaten, 23 September 2017

Mahasiswa PLT UNY,



Dyah Ayu Megawati

NIM. 14520241023

Lampiran 1 : Bahan Ajar Materi Pembelajaran

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Stop Motion
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	2

A. Kompetensi Dasar

3.1. Memahami animasi stop motion

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu mengidentifikasi ciri-ciri dari animasi stop motion
2. Mampu mengelompokkan animasi-animasi stop motion sesuai jenisnya
3. Mampu menjelaskan langkah-langkah pembuatan animasi stop motion

C. Uraian Materi

LANGKAH MEMBUAT ANIMASI STOP MOTION

1. Konseptualisasi

Merupakan proses pencetusan ide utama dan panduan untuk membuat animasi.

2. Scripting

Menulis konsep yang sudah dipikirkan dalam bentuk naratif, deskriptif atau sinopsis. Juga bisa dianggap sebagai storyboard yang berbentuk tulisan/ text.

3. Storyboard

Merupakan komponen penting dalam animasi. Storyboard merupakan visualisasi rencana dari seluruh proyek yang akan dikerjakan yang berisi Shots dan Angle yang diperlukan untuk mempermudah seluruh proses pengerjaan.



Gambar 1 storyboard

4. Set-up Menyiapkan elemen dan material yang diperlukan mulai dari Background, Objek, Kamera, Tripod, Pencahayaan.
- a. Background, bisa menggunakan apapun sesuai dengan tema dan teknik yang akan dikerjakan. Apakah kita menggunakan teknik clay animation atau cut out animation.



Gambar 2 background

- b. Objek, menyiapkan objek atau karakter yang akan dipergunakan. Bisa berupa plastisin untuk animasi clay, pasir untuk sand animation, kertas-kertas untuk cut out animation dan lain sebagainya sesuai dengan teknik dan tema.



Gambar 3 objek

- c. Kamera, tripod dan pencahayaan, merupakan peralatan standard dalam membuat animasi stop motion. Kamera sebaiknya menggunakan kamera digital baik DSLR maupun tipe pocket. Tripod berfungsi sebagai stabilisator kamera sehingga hasilnya konstan dan tidak goyang dalam mengambil gambar per frame. Sedangkan Pencahayaan atau lighting berfungsi untuk memberikan cahaya yang konstan pula pada setiap frame pengambilan gambar.



Gambar 4 kamera handphone



Gambar 5 kamera dslr

5. Produksi/ Pemotretan

Merupakan proses di mana kita melakukan segala pemotretan, setting karakter dan background untuk menghasilkan frame-frame animasi.



Gambar 6 produksi/pemotretan

6. Editing & Mixing Audio

Proses pasca produksi di mana kita memasukan hasil frame-frame foto hasil produksi ke software pengolah gambar sequence untuk dijadikan movie dan memasukan suara dan efek suara.



Gambar 7 editing & mixing audio

Lampiran 2 : Instrumen Tes Lisan

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester : XI / I
Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok : Memahami Animasi Stop Motion
Kompetensi : Pengetahuan
Bentuk Penilaian : Tes Lisan

No	Daftar Pertanyaan	Jawaban	Skor
1	Pengertian Animasi	Menghidupkan gambar menjadi seolah-olah bergerak	1
2	Menyebutkan 4 jenis animasi stop motion	Cut Out, Pixilation, Object, Grafis, Siluet, Clay, Puppet	1
3	Perbedaan antara jenis animasi stop motion yang satu dengan yang lain	Berbeda object yang digunakan	1
4	Menjelaskan cara kerja animasi stop motion	Frame by frame	1
5	Menyebutkan cara membuat animasi stop motion	Diantara 10 langkah yang sudah dijelaskan	1
6	Pencetus Animasi stop motion	J. Stuart Blackton	1
7	Menyebutkan langkah-langkah animasi stop motion	Konseptualisasi – Scripting – Storyboard – Set up – Produksi – Editing & Mixing Audio	1
8	Menjelaskan pengertian salah satu jenis animasi stop motion	Diantara 7 jenis yang sudah dijelaskan	1
9	Menyebutkan contoh film bertema stop motion	Fun In A Bakery Shop, Humourous Phases Of Funny Faces, Nightmare Before Christmas, Chicken Run, Corpse Bride, Wallace And Gromit, \$9.99, Frankenweenie, Boxtrolls, Shaun The Sheeps The Movie, Gumby and Pokey.	1

10	Menjelaskan apa yang dimaksud dengan storyboard	Storyboard merupakan visualisasi rencana dari seluruh proyek yang akan dikerjakan	1
----	---	---	---

Pedoman Penilaian :

Nilai = jumlah skor x 10

Lampiran 3 : Lembar Pengamatan Sikap

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Sikap											
		Tanggung Jawab			Peduli			Responsif			Santun		
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB

Pedoman Penilaian

Skala Penilaian : 1 s/d 3
 Skor minimal : 4
 Skor maksimal : 12
 Sikap peserta didik : (jumlah skor/12) x 100

Keterangan :

1 : KB (Cukup Baik)
 2 : B (Baik)
 3 : SB (Sangat Baik)

Predikat Sikap :

Total Skor	Kualifikasi
33 - 49	Perlu Perhatian
50 - 74	Perlu Bimbingan
75 - 100	Terpuji

No	Nama	Total	Predikat

*) Keterangan :

1. Aktifitas bertanya
2. Aktifitas menjawab
3. Aktifitas mencatat
4. Akurasi jawaban
5. Akurasi pertanyaan

**) Keterangan Nilai :

- Sangat terampil, jika 5 keaktifitasan/akurasi
 Terampil, jika 4 keaktifan/akurasi
 Cukup terampil, jika 3 keaktifan/akurasi
 Kurang terampil, jika 2 keaktifan/akurasi
 Tidak terampil, jika 1 keaktifan/akurasi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Stop Motion
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	3

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 4.1.1. Peserta didik mampu menelaah proses pembuatan animasi stop motion
- 4.1.2. Peserta didik mampu menerapkan langkah-langkah membuat animasi stop motion
- 4.1.3. Peserta didik mampu membuat animasi stop motion sederhana

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu menelaah proses pembuatan animasi stop motion
2. Mampu menerapkan langkah-langkah membuat animasi stop motion
3. Mampu membuat animasi stop motion sederhana

E. Materi Pembelajaran

1. Praktik pembuatan animasi stop motion sederhana

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode pembelajaran : Praktik
3. Model pembelajaran : Mengeksplorasi, Mengomunikasikan

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat dan bahan : Laptop, Proyektor, Whiteboard, Spidol, Flashdisk
2. Sumber belajar :
 - a. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2013. Animasi 2 Dimensi, kls XI, Semester 1
 - b. Internet

H. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	1) Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengkondisikan diri siap belajar. 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi animasi stop motion	10 menit
Inti	Mengeksplorasi Mengeksplorasikan proses pembuatan animasi stop motion Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil pembuatan animasi stop motion sederhana	100 menit
Penutup	1) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2) Siswa merefleksikan penguasaan materi dengan tanya jawab 3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses belajar mengajar hari ini. 4) Guru memberikan penugasan pada peserta didik untuk persiapan pertemuan berikutnya. 5) Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam.	25 menit

I. Penilaian

1. Jenis / teknik penilaian :
 - a. Tes Unjuk Kerja
2. Bentuk instrumen dan instrumen penilaian:
 - a. Lembar penilaian unjuk kerja
 - b. Lembar pengamatan sikap
 - c. Lembar pengamatan keterampilan
3. Pedoman penilaian (terlampir)

Mengetahui
Guru Pembimbing,



Angga Chrisna Widyanto, S.Kom

NIP. -

Klaten, 23 September 2017

Mahasiswa PLT UNY,



Dyah Ayu Megawati

NIM. 14520241023

Lampiran 1 : Instrumen Unjuk Kerja

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester : XI / I
Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok : Memahami Animasi Tradisional
Kompetensi : Keterampilan
Bentuk Penilaian : Unjuk Kerja

1. Instrumen Soal
 - a. Partisipasi Dalam Diskusi Kelompok
2. Instrumen Penilaian
 - a. Nama : ...
 - b. Nama-nama anggota kelompok : ...
 - c. Kegiatan kelompok : ...

No.	Aspek	Skala			
		4	3	2	1
1.	Selama diskusi peserta didik mengusulkan ide kepada kelompok untuk didiskusikan				
2.	Ketika berdiskusi, tiap orang diberi kesempatan mengusulkan sesuatu				
3.	Semua anggota kelompok melakukan sesuatu selama kegiatan				
4.	Tiap orang berkontribusi membantu atau melakukan kegiatan dalam kelompok				
5.	Peserta didik melakukan tugas-tugasnya dengan baik sesuai pembagian tugas yang telah disepakati				

Keterangan: 4 : sangat baik 3 : baik 2 : cukup 1 : kurang baik

3. Pedoman Penilaian

Jumlah perolehan skor x 5 = Nilai
--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Stop Motion
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	4

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

- 4.1. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi stop motion pada produk animasi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 4.1.1. Peserta didik mampu menyajikan analisis hasil pengamatan pada animasi stop motion
- 4.1.2. Mampu mengevaluasi hasil pembuatan animasi stop motion sederhana yang telah dibuat

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu menyajikan analisis hasil pengamatan pada animasi stop motion
2. Mampu mengevaluasi hasil pembuatan animasi stop motion sederhana yang telah dibuat

E. Materi Pembelajaran

1. Evaluasi hasil pembuatan animasi stop motion sederhana yang telah dibuat.

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode pembelajaran : Diskusi
3. Model pembelajaran : Mengamati, Menanya, Mengasosiasi, Mengomunikasikan

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat dan bahan : Laptop, Proyektor, Whiteboard, Spidol, Flashdisk
2. Sumber belajar :
 - a. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2013. Animasi 2 Dimensi, kls XI, Semester 1
 - b. Internet

H. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	1) Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengkondisikan diri siap belajar. 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi animasi stop motion	10 menit
Inti	Mengamati Mengamati bersama hasil animasi stop motion sederhana yang telah dibuat Menanya Mendiskusikan kelebihan dan kekurangan dari animasi stop motion yang telah dibuat Mengasosiasi Mendiskripsikan kelebihan dan kekurangan dari animasi stop motion yang telah dibuat Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang animasi stop motion yang telah dibuat	100 menit
Penutup	1) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2) Siswa merefleksikan penguasaan materi dengan tanya jawab	25 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses belajar mengajar hari ini. 4) Guru memberikan penugasan pada peserta didik untuk persiapan pertemuan berikutnya. 5) Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam.	

I. Penilaian

1. Jenis / teknik penilaian :
 - a. Hasil Projek
2. Bentuk instrumen dan instrumen penilaian:
 - a. Lembar penilaian hasil produk
 - b. Lembar pengamatan sikap
 - c. Lembar pengamatan keterampilan
3. Pedoman penilaian (terlampir)

Mengetahui
Guru Pembimbing,



Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
NIP. -

Klaten, 23 September 2017
Mahasiswa PLT UNY,



Dyah Ayu Megawati
NIM. 14520241023

Lampiran 1 : Instrumen Hasil Projek

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Stop Motion
Kompetensi	:	Keterampilan
Bentuk Penilaian	:	Hasil Projek

1. Instrumen Soal

1. Membuat animasi stop motion sederhana

2. Pedoman Penilaian

Aspek Yang Dinilai	Skor
Kreatifitas	10
Pencahayaan	10
Konsistensi Object	10
Focus Gambar	10
Opening	5
Closing	5
Editing	10
Kualitas Gambar	10
Ketentuan Durasi	5
Keserasian Cerita	10
Partisipasi Anggota	15
Total Nilai	100

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Tradisional
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	5

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.2. Memahami animasi Tradisional

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian animasi tradisional
- 3.2.2. Peserta didik dapat menjelaskan sejarah animasi tradisional
- 3.2.3. Peserta didik dapat menjelaskan jenis-jenis animasi tradisional

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu menjelaskan pengertian animasi tradisional
2. Mampu menjelaskan sejarah animasi tradisional

3. Mampu menjelaskan jenis-jenis animasi tradisional

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Animasi Tradisional
2. Sejarah Animasi Tradisional
3. Jenis-jenis Animasi Tradisional

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode pembelajaran : Ceramah
3. Model pembelajaran : Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat dan bahan : Laptop, Proyektor, Whiteboard, Spidol, Flashdisk
2. Sumber belajar :
 - a. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2013. Animasi 2 Dimensi, kls XI, Semester 1
 - b. Internet

H. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	1) Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengkondisikan diri siap belajar. 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi animasi tradisional	10 menit
Inti	<p>Mengamati Mengamati animasi tradisional</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan terkait dengan tayangan/gambar animasi tradisional • Peserta didik saling bertanya dan bertukar pandangan <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berdiskusi mengenai animasi tradisional • Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi dari buku lain dan internet tentang animasi tradisional, sejarah, dan jenis-jenisnya 	100 menit
Penutup	1) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2) Siswa merefleksikan penguasaan materi dengan kuis singkat 3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses belajar mengajar hari ini. 4) Guru memberikan penugasan pada peserta didik untuk persiapan pertemuan berikutnya. 5) Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam.	25 menit

I. Penilaian

1. Jenis / teknik penilaian :
 - a. Tes tertulis
2. Bentuk instrumen dan instrumen penilaian:
 - a. Lembar penilaian tes tertulis
 - b. Lembar pengamatan sikap
 - c. Lembar pengamatan keterampilan
3. Pedoman penilaian (terlampir)

Mengetahui
Guru Pembimbing,



Angga Chrisna Widyanto, S.Kom

NIP. -

Klaten, 23 September 2017

Mahasiswa PLT UNY,



Dyah Ayu Megawati

NIM. 14520241023

Lampiran 1 : Bahan Ajar Materi Pembelajaran

Satuan Pendidikan : SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara

Kelas / Semester	: XI / I
Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	: Memahami Animasi Tradisional
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	: 5

A. Kompetensi Dasar

3.2. Memahami animasi tradisional

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

3.2.1. Mampu menjelaskan pengertian animasi tradisional

3.2.2. Mampu menjelaskan sejarah animasi tradisional

3.2.3. Mampu menjelaskan jenis-jenis animasi tradisional

C. Uraian Materi

A. Pengertian Animasi Tradisional

Menurut Ibiz Fernandes animasi didefinisikan sebagai berikut: "Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion." Artinya kurang lebih adalah: "Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan." Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Untuk menciptakan ilusi gerakan, setiap gambar harus sedikit berbeda dari yang sebelumnya. Caranya dengan menjiplak gambar yang dibuat animator di kertas transparan yang disebut cels. Kemudian gambarnya diisi dengan cat dalam warna yang berbeda dan juga warna shading yang beda. Nanti gambar karakter yang sudah di gambar di cel, di foto satu per satu dalam filem yang latar belakangnya sudah di cat. Tradisional animasi juga sering disebut cel animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

Disebut cell animation karena teknik pembuatannya dilakukan pada celluloid transparent. Teknik Celluloid ini merupakan teknik mendasar dalam pembuatan film animasi klasik. Setelah gambar mejadi sebuah rangkaian gerakan maka gambar tersebut akan ditransfer keatas lembaran transparan (plastik) yang tembus pandang/ sel (cell) dan diwarnai oleh Ink and Paint Departement. Setelah selesai film tersebut akan direkam dengan kamera khusus, yaitu multiplane camera didalam ruangan yang serba hitam. Objek utama yang mengeksploitir gerak dibuat terpisah dengan latar belakang dan depan yang statis. Dengan demikian, latar belakang (background) dan latar depan (foreground) dibuat hanya sekali saja. Cara ini dapat menyiasati pembuatan gambar yang terlalu banyak. Teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastic tembus pandang, disebut sel. Figur animasi digambar sendiri-sendiri di atas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam, yaitu latar belakang (background), dibuat untuk tiap adegan, digambar memanjang lebih besar daripada lembaran sel. Lembaran sel dan latar diberi lobang pada salah satu sisinya, untuk dudukan standar page pada meja animator sewaktu di gambar, dan meja dudukan sewaktu dipotret.

Sekarang, material film dibuat dari asetat (acetate), bukan celluloid. Potongan animasi dibuat pada sebuah potongan asetat atau sel (cell). Sel animasi biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk sebuah frame animasi tunggal. Sel animasi merupakan sel yang terpisah dari lembaran latar belakang dan sebuah sel untuk masing-masing obyek yang bergerak secara mandiri di atas latar belakang. Lembaran-lembaran ini memungkinkan animator untuk memisahkan dan menggambar kembali bagian-bagian gambar yang berubah antara frame yang berurutan. Sebuah frame terdiri dari sel latar belakang dan sel di atasnya.

Contoh film animasi tradisional antara lain : Pinocchio, Animal Farm, Akira. Sedangkan film animasi tradisional yang dihasilkan dengan bantuan teknologi komputer antara lain : The Lion King, Beauty and The Beast, Snow White & Seven Dwarf, Cinderella, Aladdin, Bambi, The Flintstone, Tom & Jerry, Sen to Chihiro no Kamikakushi/Spirited Away, Les Triplettes de Belleville.

B. Jenis Animasi Tradisional

Dalam dunia animasi dikenal dua Jenis animasi yakni Animasi Tradisional(Cell Animasi) dan Animasi Stop Motion. Jenis jenis Animasi Tradisional meliputi:

a. Zoetrope (180 AD; 1834)

Zoetrope adalah perangkat yang menciptakan citra gambar bergerak. Awal Zoetrope dasar diciptakan di China sekitar 180 Masehi oleh penemu Ting Huan produktif. Terbuat dari kertas tembus atau panel mika, Huan tergantung perangkat di atas lampu. Udara berubah naik baling-baling di bagian atas dari yang tergantung gambar dilukis di panel akan muncul untuk bergerak jika perangkat berputar pada kecepatan yang tepat.

Para zoetrope modern diproduksi pada tahun 1834 oleh William George Horner. Perangkat dasarnya adalah sebuah silinder dengan celah vertikal di sekitar sisi. Sekitar tepi bagian dalam dari silinder ada serangkaian gambar di sisi berlawanan dengan celah. Sebagai silinder diputar, pengguna kemudian terlihat melalui celah untuk melihat ilusi gerak. Zoetrope ini masih digunakan dalam program animasi untuk menggambarkan konsep awal animasi.



Gambar 1. Zoetrope

b. Lentera Ajaib

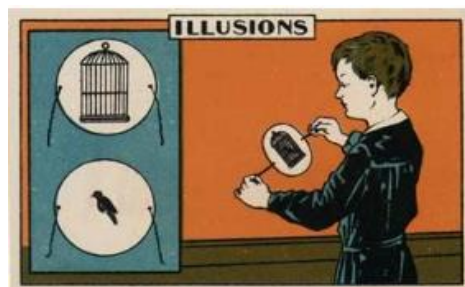
Lentera ajaib adalah pendahulu dari proyektor modern. Ini terdiri dari lukisan minyak tembus dan lampu sederhana. Bila disatukan dalam sebuah ruangan gelap, gambar akan muncul lebih besar pada permukaan yang datar. Athanasius Kircher berbicara tentang hal ini berasal dari Cina pada abad ke-16. Beberapa slide untuk lentera berisi bagian-bagian yang bisa digerakkan secara mekanis untuk menyajikan gerakan terbatas di layar.



Gambar 2. Lentera Ajaib

c. Thaumatrope (1824)

Thaumatrope Sebuah mainan sederhana yang digunakan di era Victoria. Thaumatrope adalah disk lingkaran kecil atau kartu dengan dua gambar yang berbeda di setiap sisi yang melekat pada seutas tali atau sepasang string berjalan melalui pusat. Ketika string adalah memutar-mutar cepat antara jari, dua gambar muncul untuk bergabung menjadi satu gambar. Thaumatrope ini menunjukkan fenomena Phi, kemampuan otak untuk terus merasakan gambar.



Gambar 3. Thaumatrope

d. Phenakistoscope (1831)

Sebuah disk phenakistoscope oleh Eadweard Muybridge (1893). Phenakistoscope adalah perangkat animasi awal, pendahulu dari zoetrope tersebut. Ini diciptakan pada tahun 1831 bersamaan dengan Belgia dan Joseph Plateau Simon von Stampfer Austria.



Gambar 4. Phenakistoscope

e. Buku Flip (1868)

Buku Flip pertama dipatenkan pada 1868 oleh John Barnes Linnet. Buku sandal itu lagi pembangunan yang membawa kita lebih dekat dengan animasi modern. Seperti zoetrope, Kitab flip menciptakan ilusi gerak. Satu set gambar berurutan membalik pada kecepatan tinggi menciptakan efek ini. Para Mutoscope (1894) pada dasarnya adalah sebuah buku flip dalam sebuah kotak dengan pegangan engkol untuk membalik halaman.



Gambar 5. Flipbook

f. Praxinoscope (1877)

Para praxinoscope, ditemukan oleh ilmuwan Perancis Charles – Émile Reynaud, merupakan versi lebih canggih dari zoetrope tersebut. Ini digunakan mekanisme dasar yang sama strip gambar ditempatkan pada bagian dalam silinder berputar, tapi bukannya melihat melalui celah, itu dilihat dalam serangkaian kecil, cermin stasioner di sekitar bagian dalam silinder, sehingga animasi akan tinggal di tempat, dan memberikan gambar lebih jelas dan kualitas yang lebih baik. Reynaud juga mengembangkan versi yang lebih besar dari praxinoscope yang dapat diproyeksikan ke sebuah layar, yang disebut Optique Théâtre



Gambar 6. Praxinoscope

Lampiran 2 : Instrumen Tes Tertulis

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Tradisional
Kompetensi	:	Pengetahuan
Bentuk Penilaian	:	Tes Tertulis

1. Instrumen Soal

1. Jelaskan pengertian animasi tradisional!
2. Sebut dan Jelaskan jenis-jenis animasi tradisional!

2. Kunci Jawaban

1. Animasi tradisional atau animasi klasik atau animasi lukisan tangan adalah sebuah teknik animasi dimana setiap frame digambar menggunakan tangan.
2. Jenis-jenis animasi tradisional
 - a. Zoetrope (180 AD; 1834)

Zoetrope adalah perangkat yang menciptakan citra gambar bergerak. Awal diciptakan di China sekitar 180 Masehi oleh penemu Ting Huan produktif . Terbuat dari kertas tembus atau panel mika yang tergantung di atas lampu.
 - b. Lentera ajaib

Lentera ajaib adalah pendahulu dari proyektor modern. Ini terdiri dari lukisan minyak tembus dan lampu sederhana. Bila disatukan dalam sebuah ruangan gelap, gambar akan muncul lebih besar pada permukaan yang datar.
 - c. Thaumatrope (1824)

Thaumatrope Sebuah mainan sederhana yang digunakan di era Victoria. Thaumatrope adalah disk lingkaran kecil atau kartu dengan dua gambar yang berbeda di setiap sisi yang melekat pada seutas tali atau sepasang string berjalan melalui pusat. Ketika string adalah memutar-mutar cepat antara jari, dua gambar muncul untuk bergabung menjadi satu gambar.
 - d. Phenakistoscope (1831)

Sebuah disk phenakistoscope oleh Eadweard Muybridge (1893). Phenakistoscope adalah perangkat animasi awal, pendahulu dari zoetrope tersebut. Ini diciptakan pada tahun 1831 bersamaan dengan Belgia dan Joseph Plateau Simon von Stampfer Austria.

e. Flipbook (1868)

Flipbook adalah animasi kasar dengan menggambar pada serangkaian lembar kertas yang tampak bergerak saat halaman dibalik. Diciptakan oleh John Barnes Linnert pada tahun 1868.

f. Praxinoscope (1877)

Praxinoscope menggunakan mekanime dasar dimana strip gambar ditempatkan pada bagian dalam silinder berputar, dilihat dalam serangkaian kecil cermin stasioner disekitar bagian dalam silinder, sehingga animasi akan tinggal ditempat dan memberikan gambar lebih jelas. Ditemukan oleh ilmuwan dari Perancis yaitu Charles-Emile Reynaud pada tahun 1877.

3. Pedoman Penskoran

No.	Kemampuan	Skor	Komponen
1	Menjelaskan pengertian animasi tradisional	30	jawaban benar
2	Menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis animasi tradisional	40	6 (enam) jawaban benar

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Tradisional
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	6

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.2. Memahami animasi Tradisional
- 4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1. Peserta didik dapat mengidentifikasi tahapan kerja animasi tradisional
- 4.2.1. Mampu menganalisa animasi tradisional pada animasi

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu menjelaskan cara kerja animasi tradisional

2. Mampu menganalisa proses pembuatan animasi tradisional

E. Materi Pembelajaran

1. Cara Kerja Animasi Tradisional

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode pembelajaran : Diskusi
3. Model pembelajaran : Mengamati, Mengeksplorasi, Mengasosiasi, Mengkomunikasikan

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat dan bahan : Laptop, Proyektor, Whiteboard, Spidol, Flashdisk
2. Sumber belajar :
 - a. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2013. Animasi 2 Dimensi, kls XI, Semester 1
 - b. Internet

H. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	1) Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengkondisikan diri siap belajar. 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi animasi tradisional	10 menit
Inti	<p>Mengamati Mengamati video pembuatan animasi tradisional</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik berdiskusi mengenai cara kerja animasi tradisional - Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi dari buku lain dan internet tentang cara kerja animasi tradisional <p>Mengasosiasikan: Peserta didik menganalisis cara kerja animasi tradisional</p> <p>Mengkomunikasikan : Menyampaikan hasil cara kerja animasi tradisional</p>	100 menit
Penutup	1) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2) Siswa merefleksikan penguasaan materi dengan kuis singkat 3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses belajar mengajar hari ini. 4) Guru memberikan penugasan pada peserta didik untuk persiapan pertemuan berikutnya. 5) Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam.	25 menit

I. Penilaian

1. Jenis / teknik penilaian :
 - a. Tes tertulis
2. Bentuk instrumen dan instrumen penilaian:
 - a. Lembar penilaian tes tertulis
 - b. Lembar pengamatan sikap
 - c. Lembar pengamatan keterampilan
3. Pedoman penilaian (terlampir)

Mengetahui
Guru Pembimbing,



Angga Chrisna Widyanto, S.Kom

NIP. -

Klaten, 23 September 2017

Mahasiswa PLT UNY,



Dyah Ayu Megawati

NIM. 14520241023

Lampiran 1 : Bahan Ajar Materi Pembelajaran

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Tradisional
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	6

A. Kompetensi Dasar

- 3.2. Memahami animasi Tradisional
- 4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi tradisional pada produk animasi

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu menjelaskan cara kerja animasi tradisional
2. Mampu menganalisa proses pembuatan animasi tradisional

C. Uraian Materi

Cara Kerja Animasi Tradisional

a. Cel Animasi

Cel animasi mengacu kembali ke cara Tradisional animasi dalam satu set gambar tangan. Dalam proses animasi, gambar banyak diciptakan yang sedikit berbeda tetapi progresif di alam, untuk menggambarkan tindakan-tindakan tertentu. Telusuri gambar pada lembar yang jelas. Lembar jelas adalah dikenal sebagai cel dan merupakan media untuk menggambar frame. Sekarang menggambar garis besar untuk foto-foto dan pewarnaan mereka pada kembali dari cel tersebut. Cel merupakan metode yang efektif yang membantu untuk menghemat banyak waktu dengan menggabungkan karakter dan latar belakang. Ini juga memungkinkan untuk menempatkan gambar-gambar sebelumnya di atas latar belakang lain atau cels setiap saat diperlukan..

Mewarnai latar belakang mungkin tugas yang lebih sulit daripada satu gambar, karena mencakup seluruh gambar. Latar Belakang membutuhkan shading dan pencahayaan dan dapat dilihat untuk durasi yang lebih lama. Kemudian gunakan kamera digital Anda untuk memotret gambar-gambar ini. Sekarang, animasi cel dibuat ekstra menarik melalui penggunaan gambar-gambar bersama dengan musik, efek suara dan pencocokan asosiasi waktu untuk setiap efek. Misalnya Untuk menunjukkan ini kartun, 10-12 frame yang

dimainkan dalam suksesi cepat per detik untuk menawarkan ilustrasi gerak dalam sebuah animasi cel. Pada umumnya, karakter yang di gambar pada cell lalu diletakkan di atas background yang statis/diam. Hal ini dapat mengurangi jumlah gambar yang harus digambar ulang dan dapat membagi pekerjaan disetiap produksinya. Teknik pembuatannya dilakukan pada celluloid transparent, animasi yang didasarkan pada kemampuan gambar tangan untuk menciptakan obyek-obyek yang hendak dianimasikan. Animasi cel biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antara obyek dengan latar belakangnya, sehingga dapat saling bergerak mandiri. Misalnya seorang animator akan membuat animasi orang berjalan, maka langkah pertama dia akan menggambar latar belakang, kemudian karakter yang akan berjalan di lembar berikutnya, pada akhirnya gambar akan tampil bersamaan(seperti pada metode layer)



Gambar 1. Cell animasi menggunakan teknik rotoscopi

Animasi Sel / Cel Technique Animasi ini merupakan dasar film animasi kartun (Cartton animation). Animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang, biasanya ada cell obyek animasi yang bergerak dan background yang diam. teknik animasi ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastic tembus pandang, disebut 'sel' (cel). Figur animasi digambar sendiri-sendiri di atas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam, yaitu latar belakang (background), dibuat untuk tiap adegan, dibuat memanjang lebih besar daripada lembaran sel. Lembaran sel dan latar diberi lubang pada salah satu sisinya, untuk dudukan 'standard page' pada meja animator sewaktu digambar, dan meja dudukan sewaktu dipotret. Teknik yang memanfaatkan lembaran sel merupakan suatu pertimbangan penghematan gambar, dengan memisahkan bagian dari obyek animasi yang bergerak, dibuat beberapa gambar sesuai kebutuhan; dan baian yang tidak

bergerak, cukup dibuat sekali saja. Teknik ini ditemukan oleh Earl Hurd, dan dipatenkan pada tahun 1914. Dulunya mereka menggambar garis sketsa di sisi depan cel sedangkan mewarnainya di sisi blakang cel, namun sejak tahun 1960an proses ini diganti dengan teknik xerografi atau teknik fotocopy. Ini merupakan teknik penting lain yang dikembangkan oleh Caster Carlson di Animation Photo Transfer Process, Pertama kali ditunjukkan di The Black Cauldron pada tahun 1985 Film-film animasi dengan sifat 2D ini pun masih dapat disaksikan di layar televisi, seperti ScoobyDoo, Sponge Bob, dan film-film Anime yang membanjiri dunia film animasi di Indonesia

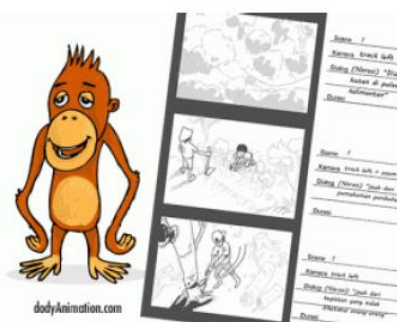
b. Tahapan Proses Pembuatan Animasi / Pipeline



Gambar 2. Pipeline

Tahapan proses animasi atau Animation pipeline. Adalah prosedur atau langkah langkah yang harus dijalani seorang animator ketika membuat karya animasi. Dalam merancang pipeline bisa saja berbeda urutan dan perlakukannya, tergantung pada kebiasaan tiap studio animasi. tiap studio animasi memiliki pipeline sendiri-sendiri tergantung cara kerja yang mereka anggap paling efisien. Tahapan umum yang digunakan oleh studio animasi adalah:

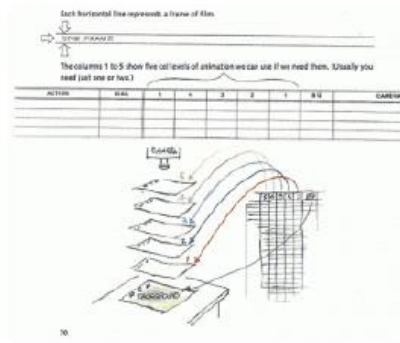
- a. Pra produksi.



Gambar 3. contoh Desain karakter dan Storyboard

Adalah tahapan sebelum produksi. Disini semua hal yang berkaitan dengan proses pembuatan karya animasi disiapkan. seperti membuat team,

membuat cerita, membuat naskah, membuat storyboard, exposure sheet, membuat animatic, merekam suara, membuat desain tokoh, merancang warna mood, dan seterusnya



Gambar 4. Contoh Exposure Sheet

b. Produksi

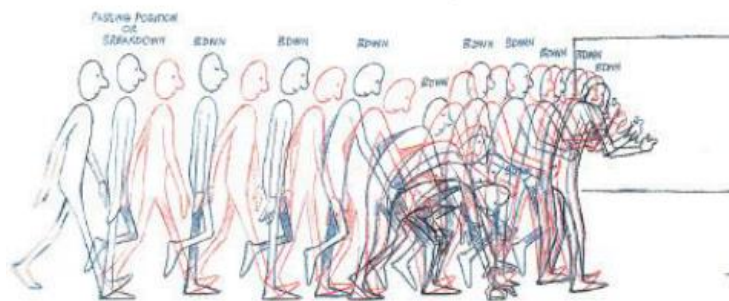
Adalah tahapan dimulainya proses membuat karya animasi. Pada tahap ini dibagi menjadi beberapa divisi.

Keyframe. Bertugas membuat gambar atau gerakan kunci



Gambar 5. Contoh Keyframe Atau Gambar Kunci

- Inbetween. bertugas meneruskan gambar dan gerakan yang sudah dibuat oleh keyframer.



Gambar 6. Contoh gambar sisip diantara gambar kunci

- Pencil test. gambar yang masih kasar dan belum sempurna tadi akan dilihat dulu hasilnya, dengan cara di scan dan kemudian di atur dengan software lalu ditayangkan/preview.
- Cleanup. membersihkan garis gambar sehingga rapi dan enak dilihat.



Gambar 7. Contoh Gambar yang sudah di clean up

- Scan. memindai gambar kedalam komputer



Gambar 8. Scanner atau Pemindai

- Color. mewarnai gambar dengan menggunakan software
- Finishing. memperbaiki timing animasi dan penyempurnaan. Misalnya menambahkan efek gambar, dll
- Render. Project yang sudah selesai lantas di simpan dalam bentuk file movie
 - c. Pasca produksi

Adalah bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan karya animasi. Disini karya animasi tadi akan dipoles dan diedit sehingga menjadi sebuah karya utuh yang enak dilihat.

Lampiran 2 : Instrumen Tes Tertulis

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Tradisional
Kompetensi	:	Pengetahuan
Bentuk Penilaian	:	Tes Tertulis

1. Instrumen Soal

1. Jelaskan cara kerja animasi tradisional!

2. Kunci Jawaban

A. Cel Animasi

Cel animasi mengacu kembali ke cara *Tradisional animasi* dalam satu set gambar tangan. Dalam proses animasi, gambar banyak diciptakan yang sedikit berbeda tetapi progresif di alam, untuk menggambarkan tindakan-tindakan tertentu.

B. Tahapan proses pembuatan animasi

Tahapan proses animasi atau *Animation pipeline*. Adalah prosedur atau langkah langkah yang harus dijalani seorang animator ketika membuat karya animasi. Dimulai dari Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

3. Pedoman Penskoran

No.	Kemampuan	Skor	Komponen
3.	Menjelaskan cara kerja animasi tradisional	30	jawaban benar

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Komputer
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	7

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.3. Memahami animasi Komputer

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1. Mampu memahami Pengertian animasi komputer
- 3.3.2. Mampu memahami Perkembangan animasi komputer
- 3.3.3. Mampu memahami Efek animasi komputer
- 3.3.4. Mampu memahami Bahasa animasi

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu memahami Pengertian animasi komputer

2. Mampu memahami Perkembangan animasi komputer
3. Mampu memahami Efek animasi komputer
4. Mampu memahami Bahasa animasi

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian animasi komputer
2. Perkembangan animasi komputer
3. Efek animasi komputer
4. Bahasa animasi

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode pembelajaran : Ceramah
3. Model pembelajaran : Mengamati, Menanya, Mengeksplorasi

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat dan bahan : Laptop, Proyektor, Whiteboard, Spidol, Flashdisk
2. Sumber belajar :
 - a. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2013. Animasi 2 Dimensi, kls XI, Semester 1
 - b. Internet

H. Kegiatan pembelajaran


Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	1) Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengkondisikan diri siap belajar. 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi animasi komputer	10 menit
Inti	<p>Mengamati Mengamati animasi komputer</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> · Mendiskusikan pengertian animasi komputer · Mendiskusikan perkembangan animasi komputer · Mendiskusikan efek animasi komputer · Mendiskusikan bahasa animasi · Mendiskusikan teknik pembuatan animasi komputer <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> · Mengeksplorasi pengertian animasi komputer 	100 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	<ul style="list-style-type: none"> · Mengekspolasi perkembangan animasi komputer · Mengekspolasi prinsip kerja animasi komputer · Mengekspolasi efek animasi komputer · Mengekspolasi bahasa animasi 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2) Siswa merefleksikan penguasaan materi dengan kuis singkat 3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses belajar mengajar hari ini. 4) Guru memberikan penugasan pada peserta didik untuk persiapan pertemuan berikutnya. 5) Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam. 	25 menit


I. Penilaian

1. Jenis / teknik penilaian :
 - a. Tes tertulis
2. Bentuk instrumen dan instrumen penilaian:
 - a. Lembar penilaian tes tertulis
 - b. Lembar pengamatan sikap
 - c. Lembar pengamatan keterampilan
3. Pedoman penilaian (terlampir)

Mengetahui
Guru Pembimbing,


Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
NIP. -

Klaten, 23 September 2017
Mahasiswa PLT UNY,


Dyah Ayu Megawati
NIM. 14520241023

Lampiran 1 : Bahan Ajar Materi Pembelajaran

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Komputer
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	7

A. Kompetensi Dasar

- 3.2. Memahami animasi Komputer
- 4.2. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu memahami Pengertian animasi komputer
2. Mampu memahami Perkembangan animasi komputer
3. Mampu memahami Efek animasi komputer
4. Mampu memahami Bahasa animasi

C. Uraian Materi

A. Definisi Animasi Komputer

Animasi komputer adalah Seni dan proses menghasilkan gambar bergerak dengan penggunaan komputer. Animasi computer merupakan bagian dari bidang komputer grafik dan animasi. Sesuai dengan namanya, animasi computer secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer.

Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan. Animasi komputer menggunakan CGI . CGI (Computer Generated Image) adalah penerapan bidang komputer grafis, untuk pembuatan dan memanipulasi gambar (visual) secara digital.

Bentuk sederhana dari grafika komputer adalah grafika komputer 2D yang kemudian berkembang menjadi grafika komputer 3D (untuk efek-efek khusus dalam film-film, program-program televisi, iklan-iklan, simulator simulator dan simulasi umumnya serta media cetak), pemrosesan citra, dan pengenalan pola. Grafika 3D adalah representasi dari data geometrik 3 dimensi sebagai hasil dari pemrosesan dan pemberian efek cahaya terhadap grafika komputer 2D. Data matematis ini belum bisa dikatakan sebagai gambar grafis hingga saat ditampilkan secara visual pada layar komputer atau printer. Secara umum prinsip yang dipakai mirip dengan grafika komputer 2D, dalam hal penggunaan algoritma, grafika vektor, dan grafika rasterya. Proses penampilan suatu model matematis ke bentuk citra 2D biasanya dikenal dengan proses 3D rendering.

Animasi 2D terus dikonsumsi oleh para animator-animator dunia. Selain Disney, perusahaan lain yang menggunakan animasi 2D adalah Nickelodeon. Nickelodeon menciptakan beberapa film-film kartun, salah satu yang menjadi icon juga adalah SpongeBob Square Pants. animasi komputer mulai ada setelah teknologi komputer berkembang di era 80-an Animasi komputer mulai terkenal semenjak munculnya film Pixar yaitu Toy Story (1995)

B. Sejarah Animasi Komputer

Pada awal tahun 1940-an dan 50-an, eksperimen dalam komputer grafis sudah dimulai, terutama oleh John Whitney-tapi itu hanya awal 1960an ketika komputer digital telah banyak dibuat, maka jalan baru untuk grafis komputer yang inovatif mulai berkembang. Awalnya, penggunaan diutamakan untuk kepentingan ilmiah, teknik dan tujuan penelitian lainnya, tetapi eksperimen artistik mulai membuat tampilan pada pertengahan 1960an. Pada pertengahan 70-an, banyak upaya demikian mulai masuk ke media publik. Banyak komputer grafis saat ini melibatkan citra 2-dimensi, tetapi demikian sebagaimana kemampuan komputer terus meningkat, upaya untuk mencapai realisme 3-dimensi menjadi ditekankan. Pada akhir 1980-an, fotorealistis 3D mulai muncul dalam film-film bioskop, dan pada pertengahan tahun 90-an telah berkembang ke titik dimana animasi 3D dapat digunakan untuk produksi film secara keseluruhan.

Animasi komputer dikembangkan di Bell Telephone Laboratories pada tahun 1960 oleh Edward E. Zajac, Frank W. Sinden, Kenneth C.

Knowlton, dan A. Michael Noll. Animasi digital lainnya juga dipraktekkan di Lawrence Livermore National Laboratory. Saat ini Animasi komputer modern biasanya menggunakan komputer grafis 3D, walaupun grafik komputer 2D masih digunakan.

Film animasi berdurasi panjang komputer pertama film animasi Toy Story oleh Pixar tahun 1995 . Animasi ini mengikuti petualangan mainan dan pemiliknya. Film terobosan ini adalah yang pertama dari banyak film penuh animasi komputer. Selain itu dengan Animasi komputer diciptakanlah film blockbuster seperti Toy Story 3 (2010), Avatar (2009), Shrek 2 (2004), Cars 2 (2011), dan Kehidupan Pi (2012).

C. Perkembangan Teknologi

Proses pembuatan animasi awalnya melibatkan penggunaan gambar tangan (manual), Dengan ditemukannya komputer maka beban yang dikerjakan oleh para animator pun berkurang. Sebagai teknologi canggih dengan adanya komputer lebih mempermudah pembuatan animasi, dan konsep tiga dimensi (3D) animasi pun menjadi mungkin. Melalui perangkat lunak dan pengembangan perangkat keras, komputer dapat menciptakan ruang 3D virtual untuk proses animasi. Hal ini juga membuat lebih mudah untuk mengedit urutan animasi karena lebih mudah untuk mengubah informasi digital. Perbedaannya adalah seniman memiliki kontrol lebih besar atas animasi 3D dibandingkan animasi 2D. Dalam animasi 2D, jika sudut pandang perlu diaktifkan, seniman harus kembali menggambar gambar dalam sudut yang berbeda. Namun semuanya adalah model 3D dalam dunia virtual.

Beberapa ratus tahun yang lalu saat tidak ada mikroprosesor, proses pembuatan animasi lambat dan kualitas buruk. Namun, teknologi baru yang ditemukan seperti komputer, proses render film menjadi lebih mudah. Namun, karena teknologi baru memungkinkan gambar untuk memiliki resolusi sangat tinggi, daya perangkat keras pengolahan juga menjadi tantangan. Dengan "tenaga kuda" adanya komputer CPU (Central Processing Unit) dan GPU (Graphic Processing Unit), waktu render untuk gambar selama 20 tahun terakhir hanyamenghabiskan beberapa detik untuk menyelesaikannya. Namun, karena resolusi tinggi, proses render akan memakan waktu lebih lama. Perkembangan teknologi tidak akan pernah berhenti dan dengan demikian animasi juga akan

berkembang. digunakan dalam iklan televisi untuk Autolite, khususnya pada tahun 1950an Program CBS Suspense, yang disponsori Autolite.

D. Tipe Animasi Komputer

Animasi komputer dibagi dalam 2 tipe yaitu tipe 2 dimensi dan 3 dimensi

a) Animasi 2 dimensi

Figur dibuat dan diedit dengan menggunakan bitmap 2D atau menggunakan vektor 2D. Teknik ini meliputi versi komputer dari tweening (gerakan inbetween yang berfungsi sebagai penghalus suatu gerakan), morphing, onion skinning (beberapa layer dengan gambar posisi berkesinambungan supaya ilusi gerak dalam dapat ditangkap), dan rotoscope terinterolasi..

b) Animasi 3 dimensi

Figur dibuat di komputer menggunakan polygon. Demi memungkinkan meshes ini bergerak diberikan rangka digital. Proses ini disebut rigging. Berbagai tehnik lain dapat diaplikasikan, seperti fungsi matematika (grafitasi), bulu atau rambut simulasi, efek seperti api atau air, dan sebagainya. Contoh : Shrek dan The Wild. Menulis konsep yang sudah dipikirkan dalam bentuk naratif, deskriptif atau sinopsis. Juga bisa dianggap sebagai storyboard yang berbentuk tulisan/ text.

E. JENIS ANIMASI KOMPUTER

▪ Komputer Assist

Beberapa contoh pertama dari animasi komputer komersial secara komputer menggunakan bantuan komputer. Hal ini bisa dalam bentuk komputer yang memproduksi ” perantara” atau gambar yang menghubungkan dua inputan yang sama oleh seniman (sehingga memungkinkan seniman untuk menggambar karakter lebih sedikit). Komputer animasi pembantu pertama kali digunakan dalam sebuah film animasi di “The Mouse Detective Besar” Disney pada tahun 1986. Sebuah adegan dalam film berlangsung didalam jam, dan roda gigi mekanik kompleks benar-benar diberikan dalam komputer sebagai kawat-frame grafis sebelum dipindahkan ke sel, di mana mereka bersatu dengan unsur-unsur lain dari TKP. Teknik yang sama digunakan oleh Disney dalam film kemudian seperti “Beauty and the Beast” (1991), “Pocahontas” (1995) dan “Tarzan” (1999) .

▪ Gerak Kontrol dan Script

Animasi komputer yang paling modern menggunakan sistem kendali gerak yang digunakan oleh animator untuk memanipulasi pembuatan sebuah objek, dan kemudian memindahkan obyek telah yang melalui serangkaian pose. Metode ini menghasilkan gerakan yang akan menghasilkan gambar gerakan akhir. Animasi gerak kontrol pertama dilakukan dengan sistem scripting seperti ASAS (Aktor Script Sistem Animasi). Dalam skenario ini, animator adalah seorang programmer komputer yang menulis kode dalam bahasa komputer untuk menghasilkan sebuah objek dan memberikan gerakan obyek itu. Sebagai animasi komputer berkembang, sistem yang lebih interaktif dikembangkan untuk memungkinkan animator untuk berinteraksi dengan gambar dan benda-benda melalui antarmuka yang lebih abstrak. Kode sekarang ditulis secara otomatis, berdasarkan masukan yang animator membuat menggunakan antarmuka visual dan memanipulasi subjek dengan mouse, keyboard atau perangkat input lainnya.

- CGI Compositing

Animasi komputer juga digunakan di tempat teknik yang lebih tua dari film animasi. Sejak adanya bioskop, unsur-unsur animasi telah ditambahkan kedalam gambar difoto. Unsur-unsur lain, seperti model atau latar belakang dicat, juga digunakan dan harus susah payah dipasangkan dengan rekaman live-action. Ini melibatkan proses optik panjang di mana berbagai elemen yang kembali difoto beberapa kali agar dapat composited bersama menjadi satu gambar. Karena kompleksitas proses, efek khusus yang mahal dan jarang digunakan dalam jumlah besar oleh semua tapi film yang paling tinggi dibiayai. Komputer citra yang dihasilkan mengubah semua itu, yang memungkinkan pembuat film untuk menggunakan layar biru atau hijau untuk memilih bagian dari film yang nantinya dapat dengan mudah dihilangkan dengan komputer dan diganti dengan gambar dari sumber lain, baik foto atau sepotong adegan animasi. Komputer compositing animasi bahkan berfungsi di banyak konsumen tingkat program video editing.

- Motion Capture

Motion capture adalah jenis animasi komputer yang telah memperoleh banyak peminat dalam beberapa tahun terakhir. Motion capture ini bergantung pada sensor kecil yang ditempatkan pada karakter di berbagai titik di sekitar tubuh mereka. Para aktor melakukan dan

gerakan mereka ditangkap oleh kamera yang dapat menemukan sensor dan melacak gerakan mereka. Gerakan ini kemudian dapat ditransfer ke komputer-tokoh yang dirancang akan bergerak dengan cara yang persis sama seperti aktor lakukan. Motion capture sangat signifikan bagi yang menjembatani kesenjangan antara metode komputer pembuatan film dan teknologi baru. Beberapa contoh dari motion capture termasuk, Gollum di film “Lord of the Rings”,

- **Animasi Flash**

Salah satu jenis akhir animasi komputer adalah Flash animasi. Animasi Flash merupakan salah satu nama untuk program Flash dari Adobe yang telah mereka produksi, meskipun saat ini ada program lain yang juga memungkinkan animator untuk menciptakan “flash” animasi. Walaupun keterbatasan dalam hal gerakan dan gaya, namun Flash lebih murah untuk memproduksi ,karena itu sekarang flash semakin meningkat popularitasnya. Animasi Flash sering digunakan dalam iklan dan umum sebagai konten video di situs Web.

F. Bahasa Animasi

Bahasa Animasi Tiga kategori bahasa Animasi Menurut (Foley Van Dam, 1996, p1065) :

1. Linear-list notations Dalam Linear-list notations, awal dan akhir frame yang dituju beserta action ditentukan terlebih dahulu sebelum animasi di-representasi-kan.
2. General-Purpose languages General-Purpose language adalah bahasa animasi yang membuat sebuah bahasa animasi terbaca oleh level bahasa yang lebih tinggi.
3. Graphical languages Graphical Language digunakan untuk memasukkan ekspresi, meng-edit dan menangkap perubahan animasi. Bahasa Animasi Graphical ini men- deskripsi-kan animasi secara lebih visual

Lampiran 2 : Instrumen Tes Tertulis

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Komputer
Kompetensi	:	Pengetahuan
Bentuk Penilaian	:	Tes Tertulis

1. Instrumen Soal :

1. Animasi yang secara keseuruhan dikerjakan di komputer disebut ...
2. Animasi komputer berkembang pada tahun ...
3. Sejak animasi komputer terkenal munculnya film buatan ... yang berjudul ...
4. Tipe animasi ada 2 yaitu ...
5. Kombinasi animasi ada 3 yaitu ...
6. Prinsip kerja animasi ada 3, yaitu ...
7. Metode pembuatan animasi komputer yang menggunakan perhitungan fisik seperti berat dan massa benda disebut ...
8. Metode pembuatan animasi komputer yang menggunakan bantuan gerak karakter aslinya disebut ...
9. Metode pembuatan animasi komputer yang sekumpulan objeknya dianimasikan secara bersamaan membentuk sebuah pola seperti api dan air disebut ...
10. Metode pembuatan animasi komputer yang hanya mengandalkan kemampuan animator secara penuh sehingga seluruh gerakannya dibuat dengan insting dan skill animator disebut ...

2. Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Animasi komputer	10
2	1980	10
3	Pixar, Toy Story	10
4	Animasi 2D dan 3D	10
5	Kombinasi 2D dan 3D, 2D dan Live Shot, 3D dan Live Shot	10
6	Pra-Produksi, Produksi, Post-Produksi	10
7	Dynamic simulation	10
8	Motion Capture	10
9	Particle	10
10	Manual	10
	Skor maksimal	100

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Komputer
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	8

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.3. Memahami animasi Komputer
- 4.3. Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1. Mampu memahami Prinsip kerja animasi komputer
- 3.3.2. Mampu memahami Teknik pembuatan animasi komputer
- 4.3.1. Mempraktikkan teknik pembuatan animasi komputer
- 4.3.2. Menampilkan analisis hasil pengamatan terhadap pembuatan animasi komputer

4.3.3. Menerapkan analisis hasil pengamatan terhadap pembuatan animasi komputer

4.3.4. Mengevaluasi teknik pembuatan animasi komputer

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu memahami Prinsip kerja animasi komputer
2. Mampu memahami Teknik pembuatan animasi komputer
3. Mempraktikkan teknik pembuatan animasi komputer

E. Materi Pembelajaran

1. Prinsip kerja animasi komputer
2. Teknik pembuatan animasi komputer

F. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode pembelajaran : Ceramah
3. Model pembelajaran : Mengeksplorasi, Mengasosiasi, Mengkomunikasikan

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Alat dan bahan : Laptop, Proyektor, Whiteboard, Spidol, Flashdisk
2. Sumber belajar :
 - a. Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2013. Animasi 2 Dimensi, kls XI, Semester 1
 - b. Internet

H. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	1) Peserta didik menjawab sapaan guru, berdoa, dan mengkondisikan diri siap belajar. 2) Guru mengecek kehadiran peserta didik. 3) Guru menyampaikan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan memberikan penjelasan tentang manfaat menguasai materi animasi komputer	10 menit
Inti	Mengeksplorasi Mengeksplorasi teknik pembuatan animasi komputer Mengeksplorasi prinsip kerja animasi komputer Mengasosiasi Membuat kesimpulan tentang animasi komputer Mengkomunikasikan Menyampaikan hasil tentang animasi komputer	100 menit
Penutup	1) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari 2) Siswa merefleksikan penguasaan materi dengan kuis	25 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
	singkat 3) Guru memberikan umpan balik terhadap proses belajar mengajar hari ini. 4) Guru memberikan penugasan pada peserta didik untuk persiapan pertemuan berikutnya. 5) Guru mengakhiri pertemuan dengan mengucapkan salam.	

I. Penilaian

1. Jenis / teknik penilaian :
 - a. Tes tertulis
2. Bentuk instrumen dan instrumen penilaian:
 - a. Lembar penilaian tes tertulis
 - b. Lembar pengamatan sikap
 - c. Lembar pengamatan keterampilan
3. Pedoman penilaian (terlampir)

Mengetahui
Guru Pembimbing,



Angga Chrisna Widyanto, S.Kom

NIP. -

Klaten, 23 September 2017

Mahasiswa PLT UNY,



Dyah Ayu Megawati

NIM. 14520241023

Lampiran 1 : Bahan Ajar Materi Pembelajaran

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Komputer
Alokasi Waktu	:	3 x 45 menit
Pertemuan Ke -	:	8

A. Kompetensi Dasar

3.3.Memahami animasi Komputer

4.3.Menyajikan analisis hasil pengamatan terhadap animasi komputer pada produk animasi

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik:

1. Mampu memahami Teknik pembuatan animasi komputer
2. Mempraktikkan teknik pembuatan animasi komputer

C. Uraian Materi

A. Prinsip Kerja Animasi Komputer

Animasi komputer menggunakan proses yang dikenal sebagai *tweening*, yang terlihat untuk mengurangi pekerjaan menggambar ratusan frame. Seorang animator komputer menggambarkan frame kunci dan menguploadnya ke dalam program. Tugas program ini adalah untuk mengisi frame di antara (*in between*) dengan cara yang logis dikenal sebagai *interpolation*. Program ini menggunakan algoritma yang canggih untuk menghitung berapa obyek akan terlihat ketika bergerak. Meskipun komputer menggantikan kebutuhan untuk menggambar setiap frame tunggal, hasil interpolasi tidak selalu seperti apa yang animator inginkan seharusnya. Ini adalah proses rumit yang membutuhkan waktu untuk menguasainya.

B. Cara Pembuatan Kerja Animasi Komputer

Cara kerja animasi komputer dimulai dari Pra-produksi (konsep, skenario, pembentukan karakter, *storyboard*, *dubbing* awal, musik dan *sound FX*). Selanjutnya proses Produksi (*lay out*, *key motion*, *in between*,

Background, scanning, dan pewarnaan). Proses terakhir adalah Postproduksi (*composite, editing, rendering*, pemindahan film kedalam berbagai media berupa VCD, DVD, VHS dan lainnya). Proses-proses tersebut dilakukan seseorang dengan banyak bantuan komputer, teknik animasi sel yang diadopsi dalam animasi komputer, selanjutnya kertas gambar dalam pembuatan sebelumnya diprogram menjadi frame di komputer, jadi yang semula kumpulan gambar menjadi kumpulan frame.

C. Konsep Dasar Penciptaan Animasi Komputer

a) Manual

Metode ini mengandalkan kemampuan animator secara penuh. Seluruh gerakan dibuat dengan insting dan skill animator. Biasanya digunakan untuk jenis animasi bergaya kartun, seperti Cars, Finding Nemo, Toy Story, dan lainnya, karena sifat gerak dari karakter yang ada disitu adalah hasil rekaan manusia, yang tentunya sudah di lebih-lebihkan (juga menggunakan prinsip animasi yang lain).

b) *Motion capture*

Motion capture adalah metode animasi yang menggunakan bantuan gerak karakter aslinya dan dipindahkan geraknya dengan alat *motion capture*, kemudian di aplikasikan ke objek digital. Teknik ini tentu akan membuat gerakan yang sama dengan aslinya; misalnya pada film Avatar, Final Fantasy, Polar Express, Beowulf, dan beberapa film dengan spesial efek, seperti Lord of the ring, Last samurai.

c) *Dynamic simulation*

Metode ini menggunakan penghitungan secara fisika pada objek yang akan di animasikan, lalu disimulasikan secara realtime. Terdapat beberapa penghitungan sebelum objek di animasikan, misalnya berat atau massa benda, gaya gravitasi, benturan, kekuatan angin dan lain sebagainya. Contoh animasi yang menggunakan metode ini adalah animasi bola jatuh, kain, percikan air, benda hancur, rambut dll.

d) *Particle*

Particle adalah sekumpulan objek yang dapat dianimasikan secara bersamaan membentuk sebuah pola, misalnya asap, daun berguguran, api, hujan, salju, segerombolan burung, dan sebagainya.

D. Teknik Pembuatan Animasi Komputer

1. Multi-Sketching merupakan sketsa gambar tangan menggunakan peralatan Tablet PC atau Digitalizer Tablet seperti Wacom yang

dicapture langsung menjadi video. Pertama kali dikenalkan oleh Renat Zarbailov yang mengkomninasikan dua software aplikasi yaitu software sketsa dengan software screen capture.

2. **Skeletal animation** adalah sebuah teknik dalam animasi komputer, khususnya animasi yang melibatkan struktur pergerakan susunan tulang, dimana karakter dibagi menjadi 2 bagian yaitu representasi permukaan digunakan untuk menggambarkan karakter (biasa disebut skin/kulit/muka) dan susunan tulang digunakan hanya untuk menganimasikan. Teknik ini digunakan untuk membuat/merancang struktur pertulangan, dimana setiap unsur tulang mempunyai 3 dimensi transformasi yaitu posisi, skala dan orientasi dan sebuah opsi/pilihan untuk tulang yang berhubungan dengannya. Aplikasi teknik ini sering digunakan oleh programmer game komputer dan industri film juga untuk diaplikasikan pada obyek-obyek mekanik. Misalnya untuk membuat animasi robot atau monster.
3. **Morph target animation** atau **per-vertex animation** merupakan sebuah metode dari 3D animasi komputer yang kadang-kadang digunakan sebagai pengganti/alternatif dari teknik sekeletal animation. Morph target animation tersimpan sebagai sebuah seri posisi vertex. Pada setiap keyframe animasi vertex-vertex tersebut bergerak sesuai dengan posisi yang berbeda sesuai target perubahan pergerakannya. Animasi morph ini digunakan misalnya untuk membuat mimik wajah/ekspresi, atau perubahan wujud dan lain sebagainya.
4. **Cel-shaded animation** sering disebut juga Cel-Shading, Cell Shading atau Toon Shading yaitu sebuah tipe dari non photorealistic rendering (Teknik yang memungkinkan hasil proses render objek 3D menjadi terlihat seperti hasil lukisan atau gambar) yang didesain untuk membuat grafik yang dibuat dari komputer terlihat seperti digambar oleh tangan.
5. **Onion skinning** yaitu sebuah teknik dari 2D komputer grafis untuk membuat animasi kartun dan mengedit movie untuk melihat beberapa frame dalam satu tampilan. Dalam hal ini animator dapat memutuskan untuk membuat atau merubah sebuah gambar berdasarkan gambar sebelumnya. Pada animasi kartun tradisional setiap frame dalam movie gambar sebelumnya dapat dilihat melalui meja gambar yang diberikan penerangan dibawahnya. Menjadi tugas seorang Inbetweeners yang meneruskan gambar sebelum dan sesudah key animasi.

6. Analog computer animation berhubungan dengan Scanimate, yaitu sebuah nama untuk sistem animasi komputer analog yang dikembangkan pada antara akhir tahun 1960 an sampai awal 1980 an. Pengertian lain Scanimate adalah sistem komputer analog yang dibuat oleh Computer Image Cooperation di Denver, Colorado pada akhir tahun 60an dan awal 70an dengan produksi hanya delapan mesin. Sistem scanimate digunakan untuk memproduksi video berbasis animasi untuk televisi pada tahun 1970 an sampai tahun 1980 an untuk program commercial/iklan, promosi, dan show opening.

Lampiran 2 : Instrumen Tes Tertulis

Satuan Pendidikan	:	SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara
Kelas / Semester	:	XI / I
Mata Pelajaran	:	Teknik Animasi 2 Dimensi
Materi Pokok	:	Memahami Animasi Komputer
Kompetensi	:	Pengetahuan
Bentuk Penilaian	:	Tes Tertulis

1. Instrumen Soal :

1. Animasi yang secara keseuruhan dikerjakan di komputer disebut ...
2. Animasi komputer berkembang pada tahun ...
3. Sejak animasi komputer terkenal munculnya film buatan ... yang berjudul ...
4. Tipe animasi ada 2 yaitu ...
5. Kombinasi animasi ada 3 yaitu ...
6. Prinsip kerja animasi ada 3, yaitu ...
7. Metode pembuatan animasi komputer yang menggunakan perhitungan fisik seperti berat dan massa benda disebut ...
8. Metode pembuatan animasi komputer yang menggunakan bantuan gerak karakter aslinya disebut ...
9. Metode pembuatan animasi komputer yang sekumpulan objeknya dianimasikan secara bersamaan membentuk sebuah pola seperti api dan air disebut ...
10. Metode pembuatan animasi komputer yang hanya mengandalkan kemampuan animator secara penuh sehingga seluruh gerakannya dibuat dengan insting dan skill animator disebut ...

2. Rubrik/Pedoman Penskoran Tes Tertulis

No	Kunci Jawaban	Skor
1	Animasi komputer	10
2	1980	10
3	Pixar, Toy Story	10
4	Animasi 2D dan 3D	10
5	Kombinasi 2D dan 3D, 2D dan Live Shot, 3D dan Live Shot	10
6	Pra-Produksi, Produksi, Post-Produksi	10
7	Dynamic simulation	10
8	Motion Capture	10
9	Particle	10
10	Manual	10
	Skor maksimal	100

DAFTAR HADIR KELAS XI MM 1
SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018
MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI

NOMOR		Nama	TANGGAL / TATAP MUKA											Keterangan		
URT	INDUK		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	S	I	A
			28-Sep	30-Sep	05-Okt	07-Okt	12-Okt	14-Sep	19-Okt	21-Okt	26-Okt	02-Nop	04-Nop			
1	12891	Afif Musthofa	•	•	•	•	I	•	•	•	•	•	I		2	
2	12892	Alfina Qotrunnada	•	•	•	•	•	•	•	S	•	•	•	1		
3	12893	Anisa Putri A.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
4	12894	Anisyah Dwi R.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
5	12895	Arkan Prasetya	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
6	12896	Avid Aulia Yahya	•	S	•	S	S	•	•	•	•	•	S	4		
7	12897	Candra Reska S	•	•	•	•	•	•	•	•	•	I	I		2	
8	12898	Cindy Mitha P	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
9	12899	Dyah Purwaning	•	•	•	I	•	•	•	•	•	•	•		1	
10	12900	Dyant Fitri Intan D	•	•	•	I	•	•	•	•	•	•	•		1	
11	12901	Fitari Nur H	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
12	12902	Hafidzah Anggir A	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
13	12903	Julannar Auffullah	•	•	•	S	•	•	•	•	•	•	•	1		
14	12905	Luffia Nirmalawati	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
15	12907	Mifta Setyawati	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
16	12908	Muhammad Rizal	•	•	•	•	•	•	•	•	S	S	S	3		
17	12909	Nur Afiffah G.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
18	12910	Nuri Bekti H.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
19	12911	Putri Dila S.	•	•	I	I	•	•	•	•	•	•	•		2	
20	12912	Riski Dharmawan	•	•	•	I	I	•	•	•	•	•	I		3	
21	12914	Siti Maftukhah	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
22	12915	Taufik Aryanto	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
23	12916	Topik Utama R.	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
24	12917	Tri Krisna Dewi	•	•	•	•	I	•	•	•	•	•	•		1	
25	12918	Trissa Anggrahini	•	•	•	I	•	A	•	•	•	•	•		1	1
26	12919	Vivien Salsabila F	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			
27	12920	Wulan Cindi P S	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•			

**DAFTAR NILAI SISWA
SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

KELAS / SEMESTER : XI MM 1 / 1

MATA PELAJARAN : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI

KKM : 79

TAHUN PELAJARAN : 2017/2018

No.	Nama	Nilai Tugas							
		Ulangan Harian 1	Tes Lisan	Tugas 1	Tugas 2	UTS	Ulangan Harian 2	Nilai Akhir	Ket
				Diskusi Kelompok	Projek Animasi Stop Motion				
1	AFIF MUSTHOFA	100	90	95	89	79	45	83	LULUS
2	ALFINA QOTRUNNADA	90	90	75	86	84	80	84	LULUS
3	ANISA PUTRI AGUSTINA	65	85	80	80	79	85	79	LULUS
4	ANISYAH DWI ROHMAWATI	75	95	90	88	86	85	87	LULUS
5	ARKAN PRASETYA	90	85	75	80	79	80	82	LULUS
6	AVID AULIA YAHYA	75	85	80	79	79	78	79	LULUS
7	CANDRA RESKA S	85	85	85	87	82	50	79	LULUS
8	CINDY MITHA P	90	90	85	85	79	85	86	LULUS
9	DYAH PURWANINGSIH	85	75	95	81	82	95	86	LULUS
10	DYANT FITRI INTAN DYATRI	90	75	95	87	79	90	86	LULUS
11	FITARI NUR H	85	75	80	79	88	85	82	LULUS
12	HAFIDZAH ANGGIR A	75	85	85	79	79	70	79	LULUS
13	JULANNAR AUFFULLAH	100	90	90	89	82	100	92	LULUS
14	LUFFIA NIRMALAWATI	70	85	95	89	82	85	84	LULUS
15	MIFTA SETYAWATI	90	100	95	86	96	100	95	LULUS
16	MUHAMMAD RIZAL ROMADHON	100	80	95	87	88	85	89	LULUS
17	NUR AFIFFAH GUNAWAN	65	85	85	79	79	78	79	LULUS
18	NURI BEKTI HANDAYANI	80	85	95	87	84	85	86	LULUS
19	PUTRI DILA SAGITA	70	100	90	88	88	85	87	LULUS
20	RISKI DHARMAWAN	80	85	95	81	79	60	80	LULUS
21	SITI MAFTUKHAH	70	80	80	79	79	85	79	LULUS
22	TAUFIK ARYANTO	90	75	85	85	82	70	81	LULUS
23	TOPIK UTAMA RUSMADI	100	85	80	84	86	85	87	LULUS
24	TRI KRISNA DEWI	80	70	85	87	79	75	79	LULUS
25	TRISSA ANGGRAHINI	65	85	80	86	79	80	79	LULUS
26	VIVIEN SALSABILA F	85	80	75	79	79	75	79	LULUS
27	WULAN CINDI P S	95	90	90	88	79	90	89	LULUS

Guru Pembimbing


Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
NIP. -

Klaten, 10 November 2017
Mahasiswa PLT UNY



Dyah Ayu Megawati
NIM. 14520241023

**DAFTAR NILAI SISWA
SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

KELAS / SEMESTER : XI MM 2 / 1

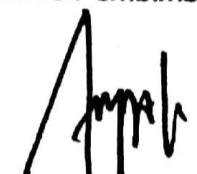
KKM : 79

MATA PELAJARAN : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI

TAHUN PELAJARAN : 2017/2018

No.	Nama	Nilai Tugas				Nilai Akhir	Ket
		Ulangan Harian 1	Tugas 1	Tugas 2			
			Diskusi Kelompok	Projek Animasi Stop Motion			
1	ACHMAD JOKO WIBOWO	85	95	80	87	LULUS	
2	BEAUTY MUTIARA INSANI	95	95	83	91	LULUS	
3	DAFFA SURGANA PERMANA A.	45	75	82	67	TIDAK LULUS	
4	DIMAS DEWANTORO	100	90	82	91	LULUS	
5	FARIZ NUR SYAFIQ LUKITO	50	85	89	75	TIDAK LULUS	
6	FARREL DAFFA SUTIYONO	85	95	91	90	LULUS	
7	FHARY HIDAYAT	90	90	79	86	LULUS	
8	FIRDA SUKMA YANTI	85	90	86	87	LULUS	
9	HERIYANTO	95	90	86	90	LULUS	
10	IKA NUR AULIA	100	90	79	90	LULUS	
11	IKE NURHAKIKI W.N.	0	95	91	62	TIDAK LULUS	
12	INTAN NUR MAYANGSARI	85	80	80	82	LULUS	
13	IRA OKTAVIANI	85	90	90	88	LULUS	
14	IRENA SEPTI BRIAN PERMANA	95	85	90	90	LULUS	
15	JUNDI ARKHANUDIN	65	90	79	78	TIDAK LULUS	
16	MARKAMAH HIDAYAH S.	0	85	90	58	TIDAK LULUS	
17	MEI ANI PATMAWATI	75	85	81	80	LULUS	
18	MELANI RAHMAWATI	95	80	80	85	LULUS	
19	OKPIKAL	75	90	90	85	LULUS	
20	REZA ARTAMEVIA ALVIANA	90	90	90	90	LULUS	
21	REZA RAKA SIWI	80	90	86	85	LULUS	
22	REZA WIDYANINGRUM	95	90	86	90	LULUS	
23	RINA OKTIA ANWAR	100	95	91	95	LULUS	
24	RISKA WULANDARI	55	90	82	76	TIDAK LULUS	
25	ROSA YAYAS DWI K.P	90	90	82	87	LULUS	
26	SARI ISWARI	80	90	82	84	LULUS	
27	SHANAZ	100	95	92	96	LULUS	
28	SRI WULANDARI	80	85	90	85	LULUS	
29	SUCI RAGIL PANGESTU	95	95	91	94	LULUS	

Guru Pembimbing


Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
NIP. -

Klaten, 10 November 2017
Mahasiswa PLT UNY



Dyah Ayu Megawati
NIM. 14520241023

**DAFTAR NILAI SISWA
SMK MUHAMMADIYAH 2 KLATEN UTARA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

KELAS / SEMESTER : XI MM 3 / 1

KKM : 79

MATA PELAJARAN : TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI

TAHUN PELAJARAN : 2017/2018

No.	Nama	Nilai Tugas			
		Tugas 1	Tugas 2	Nilai Akhir	Ket
		Diskusi Kelompok	Projek Animasi Stop Motion		
1	ADAM NAUFAL NAFI	85	86	86	LULUS
2	AFIALIA NINDA SARTIKA R.	90	87	89	LULUS
3	AISYIAH YAMIK LESTARI	0	0	0	TIDAK LULUS
4	ALDI ROMADON	80	87	84	LULUS
5	ASNA FAIZAH	80	79	80	LULUS
6	DEWI PUTRI HANDAYANI	90	87	89	LULUS
7	DICHKIE ARIF HIDAYATULLAH	80	88	84	LULUS
8	DWI SETIANINGRUM	95	86	91	LULUS
9	FADILAH RISNAWATI	80	79	80	LULUS
10	FITA NUR AFIFAH	85	86	86	LULUS
11	HERLINA CITRA PEBRIANI	80	86	83	LULUS
12	IKA MAGHFIROH	95	88	92	LULUS
13	KANA WULANDARI	90	87	89	LULUS
14	LALA DWI ALFIYAH	80	87	84	LULUS
15	LULU' HUSROH	80	88	84	LULUS
16	NOLA AISYAH RAHMAH SARI	95	86	91	LULUS
17	RATNA KOMALA	95	88	92	LULUS
18	SOVI INTAN NRUL AULIA	95	88	92	LULUS
19	SRI MARYANINGSIH	95	88	92	LULUS
20	SYAFIRA DYAH RATNANINGTYAS	95	86	91	LULUS
21	TRI OKTAVIANA	80	79	80	LULUS
22	TRI WIJAYANI	80	79	80	LULUS
23	TRISNA SETYANTI	95	86	91	LULUS
24	WIDIA ROLINA	80	79	80	LULUS
25	WINDA YUSLINA	90	87	89	LULUS
26	YULIANA AVIANI	95	86	91	LULUS

Guru Pembimbing



Angga Chrisna Widyanto, S.Kom
NIP. -

Klaten, 10 November 2017
Mahasiswa PLT UNY



Dyah Ayu Megawati
NIM. 14520241023

Penilaian Sikap

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP

Bubuhkan tanda \checkmark pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama	Sikap											
		Tanggung Jawab			Peduli			Responsif			Santun		
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB
1	AFIF MUSTHOFA		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	
2	ALFINA QOTRUNNADA		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
3	ANISA PUTRI AGUSTINA		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
4	ANISYAH DWI ROHMAWA		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
5	ARKAN PRASETYA		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	
6	AVID AULIA YAHYA		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
7	CANDRA RESKA S		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	
8	CINDY MITHA P		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
9	DYAH PURWANINGSIH		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	
10	DYANT FITRI INTAN D		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	
11	FITARI NUR H		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
12	HAFIDZAH ANGGIR A		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
13	JULANNAR AUFFULLAH		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	
14	LUFFIA NIRMALAWATI		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
15	MIFTA SETYAWATI		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	
16	MUHAMMAD RIZAL R		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	
17	NUR AFIFFAH GUNAWAN		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
18	NURI BEKTI HANDAYANI		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	
19	PUTRI DILA SAGITA		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
20	RISKI DHARMAWAN		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	
21	SITI MAFTUKHAH		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
22	TAUFIK ARYANTO		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
23	TOPIK UTAMA RUSMADI		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
24	TRI KRISNA DEWI		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
25	TRISSA ANGGRAHINI		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
26	VIVIEN SALSABILA F		\checkmark			\checkmark			\checkmark			\checkmark	
27	WULAN CINDI P S		\checkmark			\checkmark				\checkmark		\checkmark	

Pedoman Penilaian

Skala Penilaian : 1 s/d 3
 Skor minimal : 4
 Skor maksimal : 12
 Sikap peserta didik : (jumlah skor/12) x 100

Keterangan :

1 : KB (Cukup Baik)
 2 : B (Baik)
 3 : SB (Sangat Baik)

Predikat Sikap :

Total Skor	Kualifikasi
33 - 49	Perlu Perhatian
50 - 74	Perlu Bimbingan
75 - 100	Terpuji

No	Nama	Total	Predikat
1	AFIF MUSTHOFA	75	Terpuji
2	ALFINA QOTRUNNADA	66	Perlu Bimbingan
3	ANISA PUTRI AGUSTINA	66	Perlu Bimbingan
4	ANISYAH DWI ROHMAWA	66	Perlu Bimbingan
5	ARKAN PRASETYA	75	Terpuji
6	AVID AULIA YAHYA	66	Perlu Bimbingan
7	CANDRA RESKA S	75	Terpuji
8	CINDY MITHA P	66	Perlu Bimbingan
9	DYAH PURWANINGSIH	75	Terpuji
10	DYANT FITRI INTAN D	75	Terpuji
11	FITARI NUR H	66	Perlu Bimbingan
12	HAFIDZAH ANGGIR A	66	Perlu Bimbingan
13	JULANNAR AUFFULLAH	75	Terpuji
14	LUFFIA NIRMALAWATI	66	Perlu Bimbingan
15	MIFTA SETYAWATI	75	Terpuji
16	MUHAMMAD RIZAL R	75	Terpuji
17	NUR AFIFFAH GUNAWAN	66	Perlu Bimbingan
18	NURI BEKTI HANDAYANI	75	Terpuji
19	PUTRI DILA SAGITA	66	Perlu Bimbingan
20	RISKI DHARMAWAN	75	Terpuji
21	SITI MAFTUKHAH	66	Perlu Bimbingan
22	TAUFIK ARYANTO	66	Perlu Bimbingan
23	TOPIK UTAMA RUSMADI	66	Perlu Bimbingan
24	TRI KRISNA DEWI	66	Perlu Bimbingan
25	TRISSA ANGGRAHINI	66	Perlu Bimbingan
26	VIVIEN SALSABILA F	66	Perlu Bimbingan
27	WULAN CINDI P S	75	Terpuji

Penilaian Keterampilan

LEMBAR PENGAMATAN KETRAMPILAN/PSIKOMOTOR

Isilah dengan tanda centang (√) apabila seorang siswa melakukan aktifitas !

No	Nama	Aspek Keterampilan *)					Nilai **)
		1	2	3	4	5	
1	AFIF MUSTHOFA	√		√	√	√	Terampil
2	ALFINA QOTRUNNADA		√	√			Kurang Terampil
3	ANISA PUTRI AGUSTINA		√	√			Kurang Terampil
4	ANISYAH DWI ROHMAWATI		√	√	√		Cukup Terampil
5	ARKAN PRASETYA	√	√	√		√	Terampil
6	AVID AULIA YAHYA		√	√			Kurang Terampil
7	CANDRA RESKA S	√	√	√		√	Terampil
8	CINDY MITHA P		√	√	√		Cukup Terampil
9	DYAH PURWANINGSIH	√	√	√		√	Terampil
10	DYANT FITRI INTAN DYATRI	√	√	√		√	Terampil
11	FITARI NUR H		√	√	√		Cukup Terampil
12	HAFIDZAH ANGGIR A		√	√			Kurang Terampil
13	JULANNAR AUFFULLAH	√	√	√		√	Terampil
14	LUFFIA NIRMALAWATI		√	√	√		Cukup Terampil
15	MIFTA SETYAWATI		√	√	√		Cukup Terampil
16	MUHAMMAD RIZAL ROMADHON	√	√	√	√	√	Sangat Terampil
17	NUR AFIFFAH GUNAWAN		√	√			Kurang Terampil
18	NURI BEKTI HANDAYANI		√	√	√		Cukup Terampil
19	PUTRI DILA SAGITA		√	√	√		Cukup Terampil
20	RISKI DHARMAWAN	√	√	√	√	√	Sangat Terampil
21	SITI MAFTUKHAH		√	√			Kurang Terampil
22	TAUFIK ARYANTO		√	√	√		Cukup Terampil
23	TOPIK UTAMA RUSMADI		√	√	√		Cukup Terampil
24	TRI KRISNA DEWI		√	√			Kurang Terampil
25	TRISSA ANGGRAHINI	√	√	√		√	Terampil
26	VIVIEN SALSABILA F		√	√			Kurang Terampil
27	WULAN CINDI P S		√	√	√		Cukup Terampil

*) Keterangan :

1. Aktifitas bertanya
2. Aktifitas menjawab
3. Aktifitas mencatat
4. Akurasi jawaban
5. Akurasi pertanyaan

***) Keterangan Nilai :

- Sangat terampil, jika 5 keaktifitasan/akurasi
Terampil, jika 4 keaktifan/akurasi
Cukup terampil, jika 3 keaktifan/akurasi
Kurang terampil, jika 2 keaktifan/akurasi
Tidak terampil, jika 1 keaktifan/akurasi

DOKUMENTASI KEGIATAN PLT



Foto 1. Penerjunan PLT



Foto 2. Penarikan PLT



Foto 3. Praktikum



Foto 4. Praktek Mengajar Terbimbing



Foto 5. Pengawasan UTS



Foto 6. Pendampingan BTQ



Foto 7. Upacara Bendera Peringatan Sumpah Pemuda



Foto 8. Pengajian Tarjih Bulanan



Foto 9. Piket Sekolah



Foto 10. Pendampingan Ketoprak Pelajar



Foto 11. Senam Pagi



Foto 12. Foto Bersama Peserta Didik Kelas XI MM 1



Foto 13. Foto Bersama Peserta Didik Kelas XI MM 2



Foto 14. Foto Bersama Peserta Didik Kelas XI MM 3



Foto 15. Foto Bersama Anggota PLT UNY 2017