

LAPORAN INDIVIDU
PRAKTEK LAPANGAN TERBIMBING (PLT)
SMK PIRI 3 YOGYAKARTA

(Jalan MT Haryono 23, Suryodiningratan, Mantrijeron, Kota
Yogyakarta, Yogyakarta)

Disusun dan diajukan guna memenuhi persyaratan dalam menempuh

Mata Kuliah Praktek Lapangan Terbimbing (PLT)

Dosen Pembimbing Lapangan PLT

Fatchul Arifin, S.T., M.T., Dr.



Disusun Oleh :

ANANTO TRI RAMADHAN
12520244032

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, selaku pembimbing PPL di SMA Negeri 4 Yogyakarta, menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ananto Tri Ramadhan
NIM : 12520244032
Prodi/ Fakultas : Pendidikan Teknik Informatika / Fakultas Teknik
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi PPL : SMK PIRI 3 Yogyakarta
Alamat : Jalan MT Haryono 23, Suryodiningratan, Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 4 Yogyakarta mulai dari 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016 dengan hasil kegiatan tercakup dalam laporan ini

Yogyakarta, 16 September 2017

Dosen Pembimbing

Guru Pembimbing

Fatchul Arifin, S.T., M.T., Dr.
NIP. 19720508 199802 1 002

Dewi Nurpitasari, S.Sn.
NIP.

Kepala Sekolah

Koordinator PLT

Drs. Arifin Budiharjo
NIP. 19600426 199003 1 004

Winarno, S.Pd.
NIP. 19650424 199003 1 012

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan YME atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan kegiatan PPL di SMK 3 PIRI Yogyakarta yang dilaksanakan pada tanggal 15 September s/d 15 November 2017 dan akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan PLT ini.

Laporan ini disusun sebagai tugas akhir pelaksanaan kegiatan PLT yang telah dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan serta merupakan cakupan dari hasil pengamatan (observasi), kegiatan dan pengalaman selama pelaksanaan PLT. Hingga pada akhirnya semua kegiatan PLT dapat terlaksana dengan baik.

Kegiatan PPL ini tentunya dapat terwujud dengan segala bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menghaturkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Lembaga Pengembangan dan Penjamin Mutu Pendidikan (LPPMP) atas kerjasamanya selama pelaksanaan PLT.
3. Fatchul Arifin, S.T., M.T., Dr. selaku Dosen Pembimbing PLT Prodi Pendidikan Teknik Informatika yang telah mengarahkan kami selama proses PPL di sekolah.
4. Drs. Arifin Budiharjo selaku Kepala SMK PIRI 3 Yogyakarta yang telah memberikan kami izin untuk melaksanakan kegiatan PLT.

5. Bapak Winarno, S.Pd. selaku koordinator pelaksanaan PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta yang senantiasa mendampingi, membimbing, dan memberikan arahan dalam melaksanakan praktik PLT.
6. Ibu Dewi Nurpitasari, S.Sn. , Bapak Setyadi Hastanto, A.Md., selaku guru jurusan Multimedia SMK PIRI 3 Yogyakarta yang telah memberikan banyak bimbingan selama PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta
7. Seluruh guru dan karyawan SMK PIRI 3 Yogyakarta atas kerjasamanya.
8. Seluruh siswa-siswi SMK PIRI 3 Yogyakarta .
9. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa serta motivasi.
10. Seluruh mahasiswa PLT UNY 2017 di SMK PIRI 3 Yogyakarta atas kerjasama, kekompakan dan kebersamaannya.
11. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Saya menyadari bahwa laporan PLT ini masih banyak kekurangan sehingga jauh dari sempurna, oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran agar laporan ini menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 15 November 2017

Penyusun

Ananto Tri Ramadhan
NIM. 12520244032

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	2
1. Kondisi Sekolah.....	2
2. Visi dan Misi SMK PIRI 3 Yogyakarta.....	4
3. Bimbingan Konseling.....	4
4. Kondisi Fisik dan Non Fisik SMK PIRI 3 Yogyakarta.....	5
B. RUMUSAN PROGRAM DAN RENCANA KEGIATAN PLT.....	10
1. Perumusan Program PLT.....	10
2. Rancangan Kegiatan PLT.....	10
BAB II.....	15
PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL.....	15
A. Persiapan Program dan Kegiatan PPL.....	15
1) Pengajaran Micro / <i>Microteaching</i>	15
2) Pembekalan PLT.....	17
3) Observasi Pembejalaran di Kelas.....	17
4) Pembuatan Persiapan Mengajar (Rencana Pembelajaran).....	18
B. Pelaksanaan PLT.....	18
1. Penyusunan Perangkat Pembelajaran.....	19
2. Media Pembelajaran.....	20
3. Alat Evaluasi.....	21
4. Praktik Mengajar.....	21
5. Umpan Balik atau Evaluasi dari Guru Pembimbing.....	25
6. Praktik Persekolah.....	27
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi.....	27

1) Hasil Praktik Mengajar di Dalam Kelas	28
2) Hambatan dan permasalahan dalam pelaksanaan PLT	28
3) Usaha dalam Mengatasi Hambatan	28
4) Refleksi Pelaksanaan Kegiatan.....	29
BAB III	30
PENUTUP	30
A. KESIMPULAN	30
B. SARAN	31
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Lampiran 3	Presensi Peserta Didik
Lampiran 4	Tugas Mata Pelajaran Biologi
Lampiran 5	Soal dan Jawaban Ulangan Harian
Lampiran 6	Soal dan Jawaban Remedi/Pengayaan
Lampiran 7	Hasil Analisis Butir Soal
Lampiran 8	Daftar Nilai Peserta Didik
Lampiran 9	Matriks PPL
Lampiran 10	Laporan Mingguan PPL
Lampiran 11	Media Pembelajaran
Lampiran 12	Kartu Bimbingan Dosen PPL
Lampiran 13	Dokumentasi

ABSTRAK

PLT UNY 2017

LOKASI: SMK PIRI 3 Yogyakarta

Oleh: Ananto Tri Ramadhan

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) UNY merupakan sebuah program wajib bagi mahasiswa yang diselenggarakan oleh pihak LPPM UNY bagi seluruh mahasiswa jenjang S1 Kependidikan di Universitas Negeri Yogyakarta yang berifat praktik, aplikatif dan terpadu untuk mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan mahasiswa selama menjalani perkuliahan kepada siswa di sekolah sebagai seorang pendidik. Program ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman bagi mahasiswa tentang dunia pendidikan secara nyata agar nantinya mahasiswa tersebut dapat menjadi tenaga pendidik yang profesional dibidangnya. Salah satu caranya adalah dengan pelaksanaan serangkaian program PLT UNY di SMK Piri 3 Yogyakarta Tahun 2017 ini.

Lokasi kegiatan program PPL UNY tahun 2017 terletak di SMK Piri 3 Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan MT Haryono 23, Suryodiningratan, Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Yogyakarta. Kegiatan ini dilaksanakan dalam periode waktu dua bulan yaitu dimulai pada tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017.

Sebelum mahasiswa terjun dalam program Praktik Lapangan Terbimbing (PLT), mahasiswa melaksanakan kegiatan pra PLT yaitu pembelajaran mikro (Micro Teaching) untuk melatih mahasiswa dalam praktik mengajar dalam skala kecil, pembekalan yang dilakukan oleh masing – masing jurusan, dan melakukan observasi kelas. Rencana program PPL dirumuskan berdasarkan hasil observasi ke lokasi dan koordinasi dengan guru pengampu mata pelajaran dan guru pendamping lapangan. Dari hasil observasi tersebut diperoleh gambaran mengenai media penunjang pembelajaran, , teknik pengelolaan kelas, dan teknik pengelolaan waktu.

Serangkaian program kerja PLT SMK Piri 3 Yogyakarta telah terlaksana dengan baik, walaupun pelaksanaannya terdapat beberapa hambatan, seperti kurangnya pengetahuan dalam pembuatan Perangkat Pembelajaran yang dapat diatasi dengan berkonsultasi dengan Guru Pembimbing. Selain hambatan program PLT ini juga memberikan manfaat yang dapat diperoleh yaitu mendapatkan pengalaman mengajar (dari sisi mahasiswa) dan dapat terbiasa berbagi ilmu dalam belajar dan berlatih mengerjakan tugas mandiri (dari sisi siswa).

Kata kunci: *Laporan, PLT 2017, SMK PIRI 3 Yogyakarta*

BAB I

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu bagian penting dalam proses pendidikan nasional dalam meningkatkan kesejahteraan dan kualitas sumber daya manusia. Menanggapi persoalan tersebut, Universitas Negeri Yogyakarta sebagai bagian dari komponen pendidikan nasional yang sejak awal berdirinya telah menyatakan komitmennya terhadap dunia pendidikan merintis program pemberdayaan sekolah dalam pembibitan calon pengajar muda dalam program kegiatan PLT.

PLT atau Praktik Lapangan Terbimbing diharapkan dapat menjadi bekal bagi mahasiswa sebagai wahana pembentukan tenaga kependidikan yang berkompentensi pedagogik, individual (kepribadian), sosial dan profesional yang siap memasuki dunia pendidikan, mempersiapkan dan menghasilkan tenaga kependidikan dan calon guru yang memiliki sikap, nilai, pengetahuan, dan keterampilan profesional.

Dalam setiap usaha peningkatan kualitas sumber daya manusia, pendidikan merupakan upaya yang dapat digunakan untuk menungkatkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap manusia sehingga dapat meningkatkan kualitas dirinya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka kami mencoba untuk meningkatkan kualitas dirinya sebagai seorang calon pendidik dan produk – produk yang berkualitas sesuai dengan bidang jurusan yang ditekuninya melalui program “PLT SMK PIRI 3 Yogyakarta”.

SMK Piri 3 Yogyakarta adalah salah satu sasaran program PLT yang dilaksanakan oleh UNY. Mahasiswa PLT UNY diharapkan dapat menimba ilmu dan meningkatkan kualitas, kreatifitas dan kompetensi yang dimilikinya sesuai dengan visi dan misi yang dimiliki oleh UNY. Selain itu mahasiswa PLT UNY diharapkan dapat memberikan bantuan berupa pikiran, tenaga dan ilmu pengetahuan dalam perencanaan dan pelaksanaan program – program sekolah. Diharapkan dengan program PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta pihak sekolah dan pihak

mahasiswa dapat sama – sama mengambil keuntungan dan mengembangkan diri menjadi lebih baik lagi.

A. Analisis Situasi

Penerjunaan ke tempat atau lokasi PLT, mahasiswa yang melakukan kegiatan PLT wajib melakukan observasi di lingkungan PLT. Kegiatan observasi dilaksanakan sebelum mahasiswa terjun ke lapangan (tempat PLT), observasi ini dapat dilaksanakan 5 bulan sebelum penerjunaan. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati dan mengetahui secara langsung kondisi fisik maupun non fisik yang ada di lapangan, selain untuk mengetahui kondisi secara langsung, ternyata observasi mampu membantu mahasiswa PLT dalam proses belajar mengajar di sekolah

1. Kondisi Sekolah

Pada dasarnya SMK PIRI 3 Yogyakarta memiliki potensi yang cukup karena memiliki tenaga kerja potensial dan siswa-siswa pandai. Saat ini kepala sekolah SMK PIRI 3 Yogyakarta adalah Bapak Drs. Arifin Budiharjo. Selaku kepala sekolah beliau bekerja sama dengan guru dan karyawan dengan baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal. Proses pendidikan yang diselenggarakan melibatkan tiga komponen sentral pendidikan, meliputi pendidik, peserta didik dan tujuan pendidikan. Dalam hal ini terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, diperlukan beberapa perangkat yaitu salah satunya adalah kurikulum.

a. Pendidik

Pendidik atau guru SMK PIRI 3 Yogyakarta berjumlah 26 orang, sebagian besar guru di SMK PIRI 3 Yogyakarta ini merupakan lulusan S1 dengan jurusan yang berkompeten dengan mata pelajaran yang diampu. Untuk keperluan rincian tenaga pendidik, telah terlampir lembar daftar nama guru dan tugas mengajar TA 2017/2018.

b. Peserta Didik

Potensi siswa yang paling menonjol di SMK PIRI 3Yogyakarta adalah kemampuan non-akademik dan akademik berupa kegiatan olahraga maupun pembelajaran. Beberapa kali siswa SMK PIRI 3Yogyakarta mengikuti lomba-lomba olahraga. Potensi Siswa di akademik terbilang cukup baik karena sudah mampu bersaing dengan sekolah lainnya. SMK PIRI 3Yogyakarta memiliki jumlah siswa kurang lebih 150 – 200 siswa.

c. Kurikulum

Kurikulum sebagai salah satu perangkat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada tahun ini, pembelajaran yang dilaksanakan di SMK PIRI 3Yogyakarta menerapkan Kurikulum 2013 untuk kelas X, dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk kelas XI, dan XII. Kegiatan kurikuler memuat mata pelajaran dan muatan lokal, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler merupakan perwujudan dari kegiatan pengembangan diri.

d. Kegiatan Ekstrakurikuler

Pihak sekolah sangat menyadari pentingnya peran ekstrakurikuler sebagai wadah siswa untuk mengembangkan minat dan bakat sehingga potensi yang dimiliki siswa dapat tersalurkan secara maksimal. Terdapat sejumlah ekstrakurikuler di SMA N 4 Yogyakarta, diantaranya :

- 1) Pramuka (Wajib bagi kelas X)
- 2) Paduan Suara
- 3) Voli
- 4) Basket
- 5) Badminton
- 6) Futsal
- 7) Dll

e. Media Pembelajaran

Media yang tersedia antara lain papan tulis, proyektor, alat-alat peraga dan media laboratorium, media audio-visual, media komputer, serta alat-alat kesenian berupa alat musik serta alat-alat olahraga.

f. Majalah Dinding

Kegiatan mading di SMA Negeri 4 Yogyakarta cukup berjalan dengan baik. Setiap tahun selalu ada lomba madding yang diadakan oleh OSIS.

2. Visi dan Misi SMK PIRI 3 Yogyakarta

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMK PIRI 3 Yogyakarta, maka sekolah memiliki visi dan misi demi kelancaran dan pemenuhan target yaitu meliputi :

(a) VISI

Penghasil tamata yang cerdas, terampil dan berjiwa damai seiring dengan perkembangan IPTEK

(b) MISI

1. Melaksanakan proses pendidikan yang efektif, inovasi, dan produktif
2. Membangun pendekatan saling asah, asih dan asuh dalam meningkatkan kecerdasan dan ketrampilan.
3. Mengembangkan kemandirian siswa
4. Mengimplementasikan ajaran agama islam dalam tatanan kehidupan sekolah.
5. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam menyelenggarakan pendidikan.

3. Bimbingan Konseling

Bimbingan konselling pada sekolah berkaitan erat dengan bidang kesiswaan terutama kepada siswa-siswi SMK PIRI 3 Yogyakarta yang

membutuhkan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan di sekolah maupun di lingkungannya.

Melihat kondisi fisik dan kondisi non fisik yang cukup baik, menurut pernyataan dari bapak ibu guru yang bertugas di bimbingan konselling maka setiap tahunnya menghasilkan output yang berkualitas dan mampu bersaing dengan siswa siswi dari sekolah lain

Keberhasilan yang di raih oleh tidak dapat terlepas dari visi, misi, dan tujuan. Sebagian besar alumni SMK PIRI 3 Yogyakarta berhasil bekerja ditempat yang baik dan ada yang dapat mencapai tingkat pendidikan tinggi yang berkualitas baik di perguruan tinggi Negeri maupun Swasta, keberhasilan yang di raih oleh alumni dan peserta didik tidak lepas dari peran pendidik yang profesional dimana pendidik di SMK PIRI 3 Yogyakarta selalu mendapatkan bimbingan, pembinaan, pengarahan terkait pembentukan tenaga pendidik yang profesional dengan tujuan pendidik mampu mengembangkan kemampuan kreatifitas, minat, bakat, kognitif, kritis peserta didik di SMK PIRI 3 yogyakarta.

Mulai tahun ajaran baru 2017 SMK PIRI 3 Yogyakarta mulai menggunakan kurikulum 2013 dimana kurikulum ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif dan mampu mengembangkan kreatifitas, minat, sikap kritis di bidang pendidikan

4. Kondisi Fisik dan Non Fisik SMK PIRI 3 Yogyakarta

Cara yang digunakan untuk memperlanjar jalannya proses pendidikan di SMK PIRI 3 Yogyakarta untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan, maka SMK PIRI 3 Yogyakarta memiliki struktur organisasi yang teratur, struktur organisasi SMK PIRI 3 Yogyakarta adalah sebagai berikut:

a. Kondisi non Fisik

(1) Kepala Sekolah

Kepala Sekolah SMK PIRI 3 Yogyakarta adalah Drs. Arifin Budiharjo. Tugas kepala sekolah di SMK PIRI 3 Yogyakarta adalah sebagai edukator manajer, administrator yang bertugas menyelenggarakan administrasi di sekolah, sebagai supervisor.

(2) Wakil Kepala Sekolah

Wakil kepala sekolah di SMK PIRI 3 Yogyakarta bertugas membantu Kepala Sekolah menjalankan tugasnya untuk mengembangkan mutu dan sebagai ketua RMU. Wakil Kepala Sekolah terbagi menjadi beberapa dimana masing - masing wakil kepala sekolah memiliki tugas yang berbeda - beda.

- (a) Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum di jabat oleh Winarno S.Pd
- (b) Wakil Kepala Sekolah bidang kesiswaan di jabat oleh Drs. Sutrisno
- (c) Wakil Kepala Sekolah bidang sarana prasarana di jabat Lu'lul Widya M.Pd
- (d) Wakil Kepala Sekolah bidang humas dijabat oleh Setyadi Hastanto A.Md.

(3) Data Jumlah Pegawai, Siswa SMK PIRI 3 Yogyakarta

- a. Guru = 26 orang
- b. Pegawai =
- c. Jumlah siswa SMK PIRI 3 Yogyakarta dari kelas X – XII =130 siswa

Secara garis besar total pegawai SMK PIRI 3 Yogyakarta dan peserta didik di SMK PIRI 3 Yogyakarta sebesar 130 siswa. Melihat dari total pegawai dan peserta didik memiliki sumber daya manusia yang cukup kompeten.

b. Kondisi Fisik SMK PIRI 3 Yogyakarta

1) Ruang Kelas

Di SMK PIRI 3 Yogyakarta ruang kelas terdiri atas 10 kelas yang terdiri atas 4 ruang kelas X, 3 ruang XI, 3 ruang kelas XII. Keseluruhan kondisi kelas tergolong sangat baik, fasilitas yang ada di ruang kelas juga terbilang lengkap sebab telah terdapat LCD, Proyektor, papan pengumuman, papan absensi, kipas angin, daftar pengurus kelas, alat kebersihan, dan lemari.

2) Laboratorium

Laboratorium merupakan salah satu sarana penting dan faktor penunjang proses belajar-mengajar. Sebagai tempat melakukan praktik atau pembuktian dari teori yang diajarkan, sehingga dimungkinkan untuk para siswa dapat mengembangkan teori yang sudah diajarkan guru. SMK Piri 3 Yogyakarta terdapat 7 Laboratorium yang terdiri dari Lab Akuntansi, Lab Kewirausahaan, Lab Pengetikan, Lab Administrasi Perkantoran, Lab Perakitan, Lab KKPI, dan Lab Multimedia.

3) Perpustakaan

Perpustakaan SMK Piri 3 Yogyakarta merupakan salah satu fasilitas yang disediakan oleh sekolah yang berguna untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Lebih dari 6.000 judul buku tersedia tersedia di perpustakaan ini. Buku tersebut berupa fiksi, nonfiksi, dan Referensi. Perpustakaan sebagai tempat sumber informasi yang menyediakan bahan bacaan yang bermutu. Siswa-siswi dapat menuangkan ekspresi, mengembangkan daya pikir, dan meningkatkan minat membaca mereka. Pemanfaatan fasilitas perpustakaan sekolah sangat dirasakan bagi siswa maupun guru. Pada perpustakaan ini juga dilengkapi dengan fasilitas Komputer.

4) Ruang bimbingan konselling

Ruang bimbingan konselling terdapat di lantai dua gedung utama dimana ruangan ini terdapat ruang tamu, ruang guru yang di

lengkapi oleh satu unit komputer yang berisi alat perlengkapan bimbingan.

5) Ruang Piket

Ruang piket berada di samping ruang guru dimana di dalam ruang piket terdapat 3 satu meja, 6 kursi, jurnal buku tamu, dan buku-buku administrasi

6) UKS (Unit Kesehatan Sekolah)

Fasilitas UKS (Unit Kesehatan Sekolah) merupakan fasilitas umum yang dapat digunakan semua guru, karyawan, serta siswa-siswi yang membutuhkan bantuan maupun konsultasi kesehatan.

7) Lapangan Olahraga

Lapangan olahraga yang dimiliki oleh SMK PIRI 3 Yogyakarta anatara lain adalah lapangan basket dan lapangan sepak bola.

8) Aula

Aula merupakan fasilitas yang biasa di gunakan untuk pertemuan – pertemuan ataupun untuk mengadakan acara. SMK PIRI 3 Yogyakarta sendiri mempunyai 2 Aula yaitu aula atas tepatnya dilantai 2 yang biasanya digunakan untuk pertemuan – pertemuan internal dan juga Aula bawah yang biasanya digunakan untuk kegiatan – kegiatan dengan peserta yang lumayan banyak.

9) Mushola

Mushola merupakan fasilitas umum yang biasa di gunakan untuk beribadah oleh siswa – siswi, guru, staff dan karyawan SMK Piri 3 Yogyakarta.

10) Wi-fi

Wi-fi merupakan fasilitas umum guna menunjang kebutuhan siswa – siswi, guru, staff dan karyawan SMK Piri 3 Yogyakarta dalam hal mengakses internet. Fasilitas ini juga digunakan untuk menunjang kebutuhan mata pelajaran.

Melihat kondisi fisik dan non fisik yang ada di SMK PIRI 3 Yogyakarta menghasilkan output yang berkualitas dan memiliki daya saing antar peserta didik dari berbagai sekolah.

Praktek Lapangan Terbimbing (PLT) UNY 2017 merupakan kegiatan intrakulikuler yang wajib dijalani oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan PPL terdiri dari kegiatan praktek mengajar yang bertujuan untuk membentuk karakter seorang pendidik dengan pengalaman mengajar dan kemampuan mentranformasikan ilmu dengan baik.

Kegiatan PLT terdiri dari 2 tahap dimana pada tahap pertama atau biasa disebut dengan pra PLT dan tahap kedua berupa mahasiswa diharapkan memenuhi ketentuan sebagai mahasiswa PLT.

Tahap pra PPL sebagai contoh adalah adanya kuliah microteaching dimana pada kuliah ini mahasiswa calon PLT di bekali berbagai ilmu yang akan di aplikasikan saat terjun ke lapangan.

Observasi merupakan kegiatan setelah pra PPL yang bertujuan untuk mengamati secara langsung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pendidik di dalam kelas, selain itu observasi bertujuan pula untuk memberikan gambaran kepada mahasiswa PPL sebelum praktek mengajar di dalam kelas.

Beberapa hal yang menjadi sasaran utama dalam observasi mahasiswa dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- (1) Cara pendidik saat membuka pelajaran di dalam kelas
- (2) Cara pendidik saat menyajikan dan penyampaian materi kepada peserta didik
- (3) Metode pembelajaran yang digunakan
- (4) Penggunaan Bahasa dan Gerak tubuh
- (5) Cara motivasi pendidik untuk peserta didik

- (6) Teknik bertanya dan menanggapi peserta didik
- (7) Teknik penguasaan kelas
- (8) Penggunaan media pembelajaran
- (9) Bentuk dan cara evaluasi belajar
- (10) Cara menutup pelajaran
- (11) Mengamati perilaku peserta didik saat mengikuti KBM.
- (12) Mengamati perangkat pembelajaran (administrasi) yang digunakan oleh pendidik, perangkat pembelajaran yang di observasi adalah:
 - Silabus
 - RPP
 - Sistem Penilaian

B. RUMUSAN PROGRAM DAN RENCANA KEGIATAN PLT

1. Perumusan Program PLT

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) yang dilaksanakan mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta merupakan kegiatan kependidikan yang bersifat intrakurikuler. Namun, dalam pelaksanaannya melibatkan banyak unsur yang terkait. Oleh karena itu, agar pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, diperlukan adanya persiapan yang matang dari berbagai pihak yang terkait, yaitu mahasiswa, dosen pembimbing, sekolah/instansi tempat Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) yakni SMK PIRI 3 Yogyakarta, guru pembimbing serta komponen lain yang terkait dengan pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT). Perumusan program didasarkan pada observasi kondisi sekolah yang telah dilakukan mahasiswa sebelum diterjunkan atau seminggu setelah penerjunan

2. Rancangan Kegiatan PLT

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) dimulai tanggal 15 September 2017 sampai dengan 15 November 2017 dan dilaksanakan di SMK Piri 3 Yogyakarta. Agar pelaksanaan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT)

dapat terarah dengan baik dalam rangka mencapai apa yang diharapkan, maka diperlukan adanya penyusunan rencana program kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) tersebut yaitu sebagai berikut.

a. Penerjunan & Penerimaan Mahasiswa PLT

Sebelum pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK PIRI 3 Yogyakarta, mahasiswa melakukan observasi sekaligus penerjunan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) pada 15 September 2017. Hal ini perlu adanya koordinasi antara pihak sekolah dengan mahasiswa terkait pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di sekolah

b. Pembuatan Program PLT

Program Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) dirancang agar pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) berjalan terarah sesuai yang diharapkan. Kegiatan yang dilakukan untuk menyusun program tersebut adalah observasi, menyusun matriks program, dan rapat koordinasi.

c. Administrasi Pembelajaran/Guru

Pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru di kelas melibatkan banyak proses yakni transfer ilmu pengetahuan dan bimbingan dengan tujuan yang sangat jelas yaitu perubahan pengetahuan, mental dan pola pikir anak, sehingga perencanaan dalam pembelajaran sangat diwajibkan. Selain persiapan mental, ada beberapa hal yang harus dipersiapkan guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang bersifat administratif yaitu analisis atau perhitungan alokasi waktu, prota, promes, silabus, RPP, dan sebagainya.

d. Pembelajaran Kokurikuler (Kegiatan Mengajar)

Kegiatan mengajar dilakukan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan membentuk potensi guru atau pendidik. Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) meliputi mengajar terbimbing dan

mengajar mandiri. Mengajar terbimbing yaitu kegiatan mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa dengan kemampuan mengajar secara utuh dan terintegrasi pada mata pelajaran tertentu dengan bimbingan guru pembimbing di sekolah/lembaga mitra (mengajar ditunggu oleh GPL sekolah/lembaga mitra). Sedangkan mengajar mandiri yaitu kegiatan mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa PLT dengan kemampuan mengajar secara utuh dan terintegrasi pada mata pelajaran-mata pelajaran tertentu dengan bimbingan guru pembimbing di sekolah/lembaga mitra (mengajar dengan tidak ditunggu oleh GPL sekolah/lembaga mitra).

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam praktik mengajar yaitu sebagai berikut:

1. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran

Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan mengajar di kelas adalah membuat perangkat pembelajaran rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP tersebut digunakan sebagai pedoman untuk mengajar di kelas pada setiap tatap muka. Selain berisi rencana pembelajaran, di dalam RPP juga dilampirkan lembar penilaian peserta didik baik nilai sikap, keterampilan maupun pengetahuan.

2. Praktek Mengajar Terbimbing

Praktik Mengajar di kelas bertujuan untuk menerapkan, mempersiapkan, dan mengembangkan kemampuan mahasiswa sebagai calon pendidik, sebelum terjun langsung di dunia pendidikan. Dalam praktik ini diharapkan mahasiswa dapat melakukan minimal 8 RPP. Jumlah kelas dan tingkatan kelas diatur oleh guru pembimbing masing-masing mahasiswa.

3. Penyusunan dan Pelaksanaan evaluasi

Evaluasi pembelajaran digunakan sebagai tolak ukur proses kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang telah disampaikan oleh mahasiswa PPL. Dalam hal ini mahasiswa PPL akan mengadakan ulangan setelah satu bab selesai disampaikan.

e. Pembelajaran Ekstrakurikuler (Kegiatan Nonmengajar)

Ekstrakurikuler adalah kegiatan nonpelajaran formal yang dilakukan peserta didik pada setiap jenjang pendidikan. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, minat, dan bakat diberbagai bidang di luar bidang akademik. Mahasiswa diharapkan dapat mendampingi kegiatan ekstrakurikuler dan mampu menerapkan teori yang diperoleh di bangku kuliah untuk membantu mengembangkan bakat siswa, baik dalam bentuk moril maupun materiil. Hal ini sebagai sumbangsih mahasiswa untuk membantu mengembangkan dan memajukan sekolah

f. Kegiatan Sekolah

Seorang pendidik selain mengajar juga harus mengikuti kegiatan sekolah, seperti upacara bendera, piket harian, piket UKS, piket 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun), penumbuhan budi pekerti, dan lain sebagainya. Mahasiswa diharapkan turut andil dalam kegiatan sekolah tersebut.

g. Kegiatan Insidental

Kegiatan insidental adalah kegiatan yang tidak terencana, dilakukan hanya pada kesempatan atau waktu tertentu saja, tidak secara tetap atau sewaktu-waktu. Seorang pendidik harus siap kapan saja ketika ada kegiatan insidental yang harus dilakukan. Mahasiswa diharapkan turut andil dalam kegiatan insidental tersebut.

1. Pemilihan Ketua Osis SMK PIRI 3 Yogyakarta

Pemilihan Ketua Osis SMK PIRI 3 Yogyakarta tersebut dilaksanakan di Aula SMK PIRI 3 Yogyakarta. Di ikuti oleh seluruh siswa dan guru SMK PIRI 3 Yogyakarta.

2. Sosialisasi Operasi Zebra 2017

Kegiatan ini yang diselenggarakan oleh polisi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada semua warga sekolah tentang pentingnya pengaman (safety) dalam berkendara. Diikuti oleh semua warga sekolah SMK PIRI Yogyakarta.

h. Penyusunan Laporan PLT

Laporan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) disusun sebagai bentuk pertanggungjawaban kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT). Laporan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) berupa laporan kelompok dan individu

i. Penarikan PLT

Setelah pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK PIRI 3 Yogyakarta Gamping, mahasiswa ditarik kembali ke kampus. Hal ini menunjukkan bahwa program Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) resmi selesai selama dua bulan, yakni pada 15 November 2017.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan Program dan Kegiatan PPL

Kegiatan persiapan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, sebab tanpa adanya persiapan maka segala sesuatu yang kemungkinan menjadi kendala yang muncul akan sulit teratasi terutama kendala saat program berlangsung. Kematangan dan persiapan yang baik secara otomatis akan mendorong keberhasilan kegiatan program mengajar di lapangan. Persiapan yang mahasiswa dapatkan sebelum terjun langsung dalam kegiatan atau program PLT terutama yang berasal dari Universitas Negeri Yogyakarta diantara adalah:

1) Pengajaran Micro /*Microteaching*

Program micro teaching merupakan persiapan dan program yang wajib di ikuti oleh mahasiswa yang akan melaksanakan program PLT. Pengajaran *microteaching* merupakan kegiatan yang mewajibkan mahasiswa melakukan praktik mengajar dalam kelas yang kecil. Kondisi kelas *microteaching* dibuat hampir menyerupai suasana kelas yang pada aslinya dimana setiap mahasiswa memiliki peran masing - masing, sebagai contoh mahasiswa yang mendapatkan giliran mengajar maka mahasiswa tersebut berperan menjadi guru sedangkan mahasiswa lain yang belum mendapatkan giliran sebagai guru maka mahasiswa tersebut berperan sebagai peserta didik. Biasanya anggota 1 kelompok *microteaching* terdiri atas 10 mahasiswa dan 1 dosen pembimbing yang kelak saat mahasiswa telah terjun kelapangan menjalankan program PLT dosen tersebut akan menjadi dosen pembimbing lapangan jurusan.

Tujuan diadakannya program atau pengajaran *microteaching* adalah melatih mahasiswa untuk mampu menyampaikan atau memberikan materi, mengelola kondisi kelas yang baik, menghadapi peserta didik yang

notabennya memiliki sifat yang “unik” dan mampu menyikapi dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang sewaktu-waktu terjadi dalam kelas, selain itu praktik microteaching mengajarkan juga kepada mahasiswa untuk pandai - pandai mengatur dan mengelola waktu dengan efektif dan efisien, setiap kali mengajar. Biasanya mahasiswa yang melakukan praktik microteaching diberikan kesempatan mengajar pada awal pertemuan atau awal tatap muka adalah 10 menit, tetapi setelah berjalan beberapa pertemuan mahasiswa diberikan waktu lebih lama atau waktu yang diberikan untuk mengajar bertahap dari 10 menjadi 30 menit.

Syarat utama mahasiswa melakukan pengajaran microteaching adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berfungsi sebagai panduan atau arahan ketika mahasiswa memberikan materi di depan kelas selain itu agar materi yang di sampaikan tidak keluar dari jalur. RPP yang dibuat oleh mahasiswa wajib di konsultasikan kepada dosen pembimbing untuk dikoreksi.

Kewajiban yang harus di penuhi oleh mahasiswa yang akan melaksanakan program microteaching sebagai berikut:

- a. Pratik menyusun perangkat pembelajaran yaitu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan media pembelajaran.
- b. Pratek cara membuka dan menutup pembelajaran yang baik
- c. Praktik mengajar menggunakan berbagai metode yang sesuai dengan materi yang akan di sampaikan terutama metode yang berbeda - beda akan memancing peserta didik aktif dalam pembelajaran.
- d. Ketrampilan menilai kemampuan peserta didik
- e. Praktik menjelaskan materi yang benar
- f. ketrampilam berinteraksi dengan siswa
- g. Praktik cara penyampaian memotivasi siswa
- h. Praktik memberikan ilustrasi dalam kehidupan sehari -hari sebagai

penekanan suatu materi.

- i. Praktik menggunakan metode, pembuatan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai.
- j. Praktik penguasaan dan pengelolaan kelas

Selain tujuan microteaching telah dijabarkan di atas, ternyata microteaching bertujuan pula untuk membekali mahasiswa agar lebih siap melaksanakan PPL baik dari segi materi maupaun penyampaian moteode pembelajaran yang bagus di dalam kelas.

2) Pembekalan PLT

Pembekalan PLT merupakan persiapan kedua setelah microteaching, pembekalan PLT di adakan oleh LPPMP. Pembekalan PLT berisi beberapa materi pembekalan diantaranya adalah berkaitan tentang pengembangan wawasan mahasiswa tentang teknik PLT. Pembekalan diadakan dua tahap yaitu:

- a. Tahap pertama adalah pembekalan umum yang diselenggarakan oleh fakultas masing – masing.
- b. Tahap kedua adalah pembekalan kelompok yang di selenggarakan oleh pihak sekolah di atas tanggung jawab DPL PLT masing – masing.

3) Observasi Pembejalaran di Kelas

Sebelum mahasiswa terjun melaksanakan program PLT di sekolah, mahasiswa berkewajiban melakukanobservasi kelas agar mahasiswa mendapatkan gambaran atas kondisi kelas, cara mengajar pengajar di dalam kelas meliputi proses pembelajaran seperti pembukaan, penyampaian materi, teknik bertanya pada peserta didik, metode pembelajaran yang digunakan di dalam kelas, penggunaan waktu, bahasa, media pembelajaran, cara pengelolaan kelas, gerakan pendidik, bentuk dan acara evaluasi materi yang diberikan kepada peserta didik, kemudian tugas - tugas seorang pengajar di dalam sekolah.

Observasi yang dilakukan mahasiswa selain melakukan pengamatan

kondisi kelas dan tugas pengajar di sekolah, mahasiswa melakukan observasi terkait administrasi guru atau perangkat pembelajaran yang di dalamnya terdiri dari Prota (Program Tahunan), Prosem (Program Semester), RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), silabus, media pembelajaran, analisis butir soal.

4) Pembuatan Persiapan Mengajar (Rencana Pembelajaran)

Mahasiswa yang melaksanakan PLT di sekolah sebelum melaksanakan praktik mengajar di kelas, mahasiswa wajib menyusun rencana pembelajaran seperti menyusun perangkat pembelajaran RPP sesuai dengan materi yang di tentukan dan yang akan disampaikan kepada peserta didik di dalam kelas. Pembuatan atau penyusunan administrasi pendidik sebelum mengajar yang harus di susun oleh mahasiswa di antaranya adalah :

- a. RPP sesuai dengan materi yang akan di sampaikan oleh pendidik
- b. Media pembelajaran PPT
- c. Lembar kerja siswa
- d. Buku pelaksanaan pembelajaran atau catatan mengajar harian
- e. Lembar pengembalian hasil ulangan harian
- f. soal evaluasi
- g. Daftar hadir
- h. Rekap nilai
- i. Analisis hasil ulangan
- j. Analisis butir soal
- k. Lembar penilaian efektif
- l. Kisi - kisi soal evaluasi.

B. Pelaksanaan PLT

Praktik Pembelajaran Lapangan mengajarkan mahasiswa PLT mendapatkan pengalaman mengajar di luar kampus terutama pengalaman

mengajar di dalam kelas dan kehidupan di sekolah. Kegiatan PPL meliputi :

1. Penyusunan Perangkat Pembelajaran

Penyusunan perangkat pembelajaran wajib di buat oleh mahasiswa PLT sebelum melaksanakan praktik mengajar di dalam kelas. Pembuatan perangkat pembelajaran akan di bimbing oleh guru pembimbing yang di jadikan tempat PLT, untuk guru pembimbing mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK PIRI 3 Yogyakarta kelas X adalah Ibu Dewi Nurpitasari, S.Sn. Salah satu perangkat pembelajaran yang di bimbing dalam pembuatannya adalah pembuatan RPP di mana di dalam RPP berisi tentang :

- a) Identitas Sekolah / instansi terkait
- b) Identitas mata pelajaran
- c) Standar Kompetensi
- d) Kompetensi dasar
- e) Indikator pembelajaran
- f) Tujuan pembelajaran
- g) Nilai kepribadian yang di munculkan
- h) Materi pembelajaran
- i) Metode pembelajaran
- j) Strategi pembelajaran
- k) Sumber belajar
- l) Alat dan bahan
- m) Penilaian yang terdiri atas
 - Model Penilaian
 - Lembar Penilaian

Aspek penilaian yang dilakukan mahasiswa PLT di dalam kelas, terdiri atas 3 aspek yaitu penilaian afektif, penilaian kognitif dan penilaian psikomotorik. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan sebab ketika

mahasiswa melaksanakan penilaian dalam 1 aspek maka secara tidak langsung dua aspek penilaian lainnya ikut ternilai. ketiga penilaian dalam pembelajaran di dalam kelas maupun luar kelas memiliki fungsi atau tujuan penilaian yang berbeda seperti:

- a. Aspek penilaian psikomotorik merupakan penilaian yang menekankan kepada kemampuan peserta didik dalam mengeluarkan argumen dan menanggapi sebuah argument di dalam kelas biasanya peserta didik akan terpancing mengeluarkan argument ketika terjadi diskusi kelas.
- b. Aspek penilaian efektif menekankan penilaian sikap peserta didik didalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Biasanya butir - butir penilaian efektif seperti kedisiplinan, percaya diri, tanggung jawab peserta didik.
- c. Aspek kognitif merupakan penilaian peserta didik terhadap kemampuan menjawab pertanyaan atau evaluasi dengan bentuk tertulis dan lisan. Sarana yang digunakan untuk penilaian kognitif secara tertulis adalah berupa soal pretest-postest dan ulangan harian.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh mahasiswa PLT untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran sangat bervariasi, salah satu media pembelajaran yang sederhana dan selalu di gunakan adalah spidol, papan tulis, selain kedua media tersebut terdapat juga media pembelajaran yang lain yaitu computer dan power point yang berisi gambar alat-alat praktek atau bahan praktek dan power point materi terkait. Selain itu metode yang digunakan adalah praktik secara langsung.

3. Alat Evaluasi

Alat evaluasi pembelajaran yang digunakan adalah berupa penugasan dan praktek secara langsung. Alat evaluasi berfungsi mengukur kemampuan peserta didik dalam menyerap dan memahami materi yang di sampaikan oleh mahasiswa PLT. Biasanya hasil evaluasi menunjukkan peserta didik yang paham dan begitu paham terhadap materi pembelajaran, selain itu alat evaluasi juga berfungsi menilai kemampuan mahasiswa PLT dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dilihat dari hasil evaluasi peserta didik semakin banyak peserta didik yang tuntas maka kemampuan mahasiswa PLT menyampaikan materi terbilang baik dan sebaliknya.

4. Praktik Mengajar

Penerjunan praktik pengalaman lapangan di SMK PIRP 3 Yogyakarta dilaksanakan pada tanggal 15 September 2017. Minggu pertama digunakan untuk koordinasi antara guru dan mahasiswa, persiapan pembuatan perangkat mengajar serta observasi, sehingga kegiatan praktik mengajar dimulai minggu kedua pada tanggal 18 September 2017 sampai dengan penarikan pada tanggal 15 November 2017. Kelas yang digunakan dalam Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Yogyakarta di SMK PIRI 3 YOGYAKARTA yakni kelas X 1 Multimedia, dan X 2 Multimedia. Praktik mengajar PLT mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika di SMK PIRI 3 YOGYAKARTA di dampingi oleh guru pendamping Ibu Dewi Nurpitasari, S.Sn. Materi yang di sampaikan kepada peserta didik kelas X 1 Multimedia dan X 2 Multimedia adalah sama, sesuai materi yang ada di silabus.

Rincian materi dan waktu pelaksanaan adalah sebagai berikut :

No	Hari / Tanggal	Kelas	Jam ke	Materi
1	Jumat/15- 9- 2017	-	-	OBSERVASI SEKOLAH

2	Senin/ 16 - 9 - 2017	-	-	OBSERVASI KELAS
3	Jumat/ 22 - 9 -2017	X 1 MM	5-6	Scanner
4	Sabtu/23 - 9 - 2017	X 2 MM	1-2	Scanner
5	Senin/25 - 9 - 2017	X 1 MM	7-9	Scanner
6	Rabu / 27 -9 - 2017	X 2 MM	7-9	Scanner
7	Jumat/29 - 9 - 2017	X 1 MM	5-6	Pengolah gambar Vektor
8	Sabtu/30-9 - 2017	X 2 MM	1-2	Pengolah gambar Vektor
9	Senin/02-10 - 2017	X 1 MM	7-9	Pengolah gambar Vektor
10	Rabu/04- 10 - 2017	X 2 MM	7-9	Penilaian Praktek Pengolah gambar Vektor
11	Sabtu/07-10 - 2017	X 2 MM	1-2	Penilaian Pengolah gambar Vektor
12	Rabu/18-10 - 2017	X 2 MM	7-9	Manipulasi Gambar Vektor
13	Jumat/20-10 - 2017	X 1 MM	5-6	Manipulasi Gambar Vektor
14	Sabtu/21-10 - 2017	X 2 MM	1-2	Praktek Manipulasi Gambar Vektor
15	Senin/23-10 - 2017	X 1 MM	7-9	Praktek Manipulasi Gambar Vektor
16	Rabu/25-10 - 2017	X 2 MM	7-9	Praktek Manipulasi Gambar Vektor
17	Jumat/27-10 - 2017	X 1 MM	5-6	Penilaian Praktek Manipulasi Gambar

				Vektor
18	Senin/30-10 - 2017	X 1 MM	7-9	Penilaian Praktek Manipulasi Gambar Vektor
19	Rabu/01-11 - 2017	X 2 MM	7-9	Pengenalan Desain Grafis
20	Jumat/03-11 - 2017	X 1 MM	5-6	Pengenalan Desain Grafis
21	Sabtu/04-11 - 2017	X 2 MM	1-2	Pengenalan Desain Grafis
22	Senin/06-11 - 2017	X 1 MM	7-9	Pengenalan Desain Grafis
23	Rabu/08-11 - 2017	X 2 MM	7-9	Penilaian Praktek Desain Grafis
24	Jumat/10-11 - 2017	X 1 MM	5-6	Penilaian Praktek Desain Grafis
25	Sabtu/11-11 - 2017	X 2 MM	1-2	Penilaian Praktek Desain Grafis
26	Senin/13-11 - 2017	X 1 MM	7-9	Penilaian Praktek Desain Grafis

Proses praktik mengajar di dalam kelas terdiri dari beberapa tahapan pembelajaran diantaranya adalah:

a) Membuka pelajaran

Membuka pelajaran, mahasiswa PPL melakukan kegiatan seperti berdoa bersama sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai, salam pembuka, memeriksa kondisi kelas, mempresensi peserta didik untuk mengecek peserta didik yang hadir dan tidak hadir, memeriksa kesiapan peserta didik dalam mengikuti dan menerima Pelajaran

Dasar Desain Grafis, memotivasi peserta didik, memberikan apersepsi terlebih, menyampaikan SK dan KD yang harus di capai oleh peserta didik dilanjutkan dengan pre test. Pre-test selalu dilaksanakan sebelum masuk ke materi selanjutnya, hal ini ditujukan supaya siswa mempersiapkan terlebih dahulu setidaknya dengan membaca materi. selanjutnya, selain itu pre test juga sangat baik untuk melihat progress pencapaian atau perkembangan siswa dalam mempersiapkan dan menyerap materi yang disampaikan.

b) Penyajian materi

Materi yang di sampaikan sesuai dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD), selain itu untuk mempermudah penyampaian materi mahasiswa PPL menggunakan metode dan media yang memudahkan peserta didik menerima dan mencerna materi pelajaran. Media yang digunakan yaitu PowerPoint, Lcd dan Proyektor. Selain itu siswa juga menggunakan komputer sebagai media belajar dalam proses pembelajaran berlangsung.

c) Interaksi dengan Peserta Didik

Interaksi dengan peserta didik terjadi saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, interaksi tersebut berupa interaksi antara pendidik dan peserta didik ataupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. Peran pendidik saat interaksi di dalam kelas pada kegiatan belajar mengajar adalah sebagai fasilitator dan mengontrol situasi kelas yang menjadi prioritas utama. Kurikulum 2013 menuntut peserta didik berperan aktif dibandingkan guru, dimana peserta didik harus berusaha mencari tahu tentang materi yang diajarkan. Pendidik berusaha memberikan fasilitas, menyampaikan dan menjelaskan materi yang dianggap oleh peserta didik belum di ketahui, selain itu pendidik mengarahkan peserta didik untuk ikut aktif berfikir dan terlibat dalam proses belajar mengajar. Di samping proses belajar mengajar

berlangsung pendidik / mahasiswa PLT melakukan penilaian kepada peserta didik.

d) **Penutup**

Kegiatan penutup biasanya dilakukan setelah pendidik memberikan materi. Penutup pelajaran terlebih dahulu pendidik menanyakan kembali materi yang baru saja di jelaskan. Kemudian antara peserta didik dan pendidik sama-sama menyimpulkan pelajaran yang telah di sampaikan. Pendidik juga menyampaikan tugas atau materi berikutnya yang akan di bahas pada pertemuan berikutnya.

5. Umpan Balik atau Evaluasi dari Guru Pembimbing

Pelaksanaan PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta tidak terlepas dari peran guru pembimbing. Selama kegiatan PPL di SMK PIRI 3 Yogyakarta mahasiswa PPL mendapat bimbingan dari berbagai pihak SMK PIRI 3 Yogyakarta diantaranya:

a) Guru pembimbing mata pelajaran Multimedia SMK PIRI 3 Yogyakarta

Pihak sekolah mmberikan amanah kepada Ibu Dewi Nurpitasari sebagai guru pamong atau guru pembimbing mahasiswa PLT UNY jurusan Pendidikan Teknik Informatika selama pelaksanaan PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta.

Mahasiswa PLT UNY Pendidikan Teknik Informatika mendapatkan saran dan kritikan yang membangun setelah mengajar di dalam kelas. Kritik, saran dan masukan yang diberikan oleh guru pamong memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran saat didalam kelas, penyampaian materi yang akan disampaikan, metode yang digunakan oleh praktikan, interaksi dengan peserta didik, alokasi waktu dan cara mengelola kelas.

Beberapa masukan disampaikan oleh guru pamong terhadap mahasiswa PLT Pendidikan Teknik Informatika adalah sebagai berikut:

- (1) Menegur saat ada siswa yang kurang focus atau main-main di dalam kelas
- (2) Klarifikasi materi setelah siswa menemukan konsep diperdalam sehingga siswa dapat memahami konsep yang utuh.
- (3) Saat mengajar, tempo dan kecepatan waktu bicara jangan terlalu cepat, sehingga memudahkan siswa menangkap apa yang guru sampaikan.

b) Dosen Pembimbing PLT dari Jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

Pihak Jurusan Pendidikan Teknik Informatika memberikan tanggung jawab dan kepercayaan kepada Bapak Fatchul Arifin, S.T., M.T., Dr. sebagai dosen pembimbing PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta. Peran dosen PLT Jurusan Pendidikan Teknik Informatika adalah memantau kondisi dan kinerja mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika yang melaksanakan PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta, memberikan motivasi, masukan, dan saran kepada mahasiswa Pendidikan teknik busana selama melakukan kegiatan PLT SMK PIRI 3 Yogyakarta. Beberapa saran yang diberikan kepada mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika saat melaksanakan PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta adalah sebagai berikut

- (1) Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika harus selalu menjaga nama baik instansi dan diri sendiri selama melaksanakan PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta.
- (2) Memberikan masukan berupa cara mengatasi salah satu peserta didik yang sulit dikendalikan meskipun sudah menggunakan berbagai cara.
- (3) Memberikan masukan berupa pembuatan media dan jobsheet yang harus dikerjakan.

6. Praktik Persekolah

Mahasiswa saat melaksanakan PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta selain melakukan praktik mengajar mahasiswa memberikan kesempatan untuk melaksanakan praktik sekolah. Praktek sekolah bertujuan memberikan pengalaman kepada mahasiswa bagaimana kegiatan sehari-hari karyawan SMK PIRI 3 Yogyakarta melaksanakan kegiatan selain mengetahui banyak tentang kondisi sekolah tempat mahasiswa jadikan PLT. Adapun praktek persekolahan dilaksanakan oleh mahasiswa PLT adalah sebagai berikut:

a) Piket Guru

Tugas yang dilaksanakan oleh mahasiswa PPL adalah piket guru dimana mahasiswa melayani peserta didik yang meminta izin, terlambat menerima tamu, dan mempresensi peserta didik yang tidak hadir sebagai kegiatan cross cek.

b) Piket Perpustakaan

Tugas yang dilaksanakan adalah mengganti koran yang lama dengan yang baru, memberikan label buku - buku paket yang baru di olah oleh petugas perpustakaan.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

Mahasiswa PPL selama melaksanakan PPL di SMK PIRI 3 Yogyakarta memperoleh banyak hal terkait bagaimana cara menjadi pendidik yang profesional, tanggung jawab terhadap pekerjaan, cara beradaptasi dengan lingkungan sekolah baik guru, karyawan maupun peserta didik, cara mengontrol ego, dan emosi terutama saat bekerja dengan orang lain dan menghadapi peserta didik yang memiliki karakter yang “unik”, dan belajar bagaimana cara pelaksanaan kegiatan persekolah lainnya di samping mengajar, adapun secara terperinci hasil PPL yang di dapat selama 2 bulan adalah sebagai berikut:

1) Hasil Praktik Mengajar di Dalam Kelas

Mahasiswa PLT yang melaksanakan praktik mengajar di SMK PIRI 3 Yogyakarta telah selesai dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang direncanakan, praktik mengajar di kelas dimulai dari tanggal 15 September 2017 sampai dengan tanggal 15 November 2017.

Pengalaman yang di peroleh mahasiswa PLT saat melaksanakan praktik mengajar di kelas X 1 Multimedia dan X 2 Multimedia adalah memperoleh pengalaman mengajar yang akan membentuk ketrampilan menjadi calon pendidik yang profesional sehingga kelak menjadi pendidik yang profesional, berkarakter, dan berdedikasi, melatih kesabaran ketika memberikan materi di dalam kelas, selain itu, pengenalan, pemahaman, pendalaman karakter dan kondisi peserta didik bertujuan agar calon pendidik siap dan mampu di dunia Pendidikan pada masa yang akan datang.

2) Hambatan dan permasalahan dalam pelaksanaan PLT

Hambatan dan permasalahan yang dihadapi mahasiswa saat melaksanakan praktik pengalaman lapangan di SMK PIRI 3 Yogyakarta sangat bervariasi diantaranya adalah:

- a) Kurangnya koordinasi mahasiswa PLT dengan pihak SMK PIRI 3 Yogyakarta sehingga beberapa kali terjadi miss komunikasi
- b) Siswa kurang mandiri dalam mengerjakan tugas dan praktikum sehingga perlu dibimbing satu per satu
- c) Kelas tertentu mempunyai karakter sangat aktif sehingga sering ramai
- d) Ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan pendidik saat memberikan materi di depan kelas.

3) Usaha dalam Mengatasi Hambatan

Usaha yang dilakukan oleh mahasiswa PLT Pendidikan Administrasi Perkantoran untuk mengatasi hambatan yang ada saat melaksanakan praktik mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Memperbaiki koordinasi dengan pihak sekolah melalui koordinator PLT sekolah dengan meningkatkan intensitas pertemuan baik secara langsung atau melalui media komunikasi.
- b) Membimbing satu persatu siswa yang belum paham terkait materi yang disampaikan dibantu oleh rekan PLT.
- c) Memberikan perhatian lebih kepada siswa yang sering membuat kelas tidak kondusif.
- d) Mengingatkan peserta didik untuk selalu menjaga ketertiban dalam kegiatan belajar mengajar
- e) Memanfaatkan waktu ada dengan berbagai pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik
- f) Memberikan motivasi untuk semangat dalam belajar.

4) Refleksi Pelaksanaan Kegiatan

Keberhasilan yang di dapat saat pelaksanaan praktik mengajar di kelas X 1 Multimedia dan X 2 Multimedia SMK PIRI 3 Yogyakarta diantaranya adalah:

- a) Menggunakan praktek langsung di lapangan dan menggunakan media computer sendiri-sendiri secara langsung, peserta didik banyak yang antusias dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis.
- b) Peserta didik yang belum memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran Dasar Desain Grafis menjadi mendapatkan motivasi untuk mendalami mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

BAB III PENUTUP

A. KESIMPULAN

Praktek Lapangan Terbimbing atau biasa disebut PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta selama 2 bulan memberikan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi mahasiswa PLT terkait tugas, kewajiban dan tanggung jawab calon seorang pendidik di dalam kelas maupun di luar kelas. PLT menuntut mahasiswa berfikir kreatif, cekatan, tanggung jawab dan bekerja dengan sungguh-sungguh dalam menghadapi situasi dan kondisi yang ada di lapangan. SMK PIRI 3 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang mampu memberikan pengalaman dan bimbingan kepada calon pendidik yang profesional saat terjun secara langsung di dunia kerja.

PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta dilaksanakan dari tanggal 15 September 2017 sampai 15 November 2017, serangkaian kegiatan persekolah dan praktek mengajar di kelas dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta memberikan sarana kepada mahasiswa PLT Universitas Negeri Yogyakarta sebagai calon pendidik yang professional.
- 2) Kegiatan PLT memberikan manfaat kepada mahasiswa PLT untuk mengembangkan kreatifitas saat mengajar di dalam kelas seperti menggunakan berbagai media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik menerima materi yang di berikan kepada peserta didik.
- 3) Kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan memberikan pelajaran yang sangat penting yaitu bagaimana cara menjalin komunikasi yang baik dengan warga sekolah baik peserta didik, karyawan, dan guru di SMK PIRI 3 Yogyakarta demi kelancaran dan kemajuan mahasiswa saat melaksanakan praktek pengalaman lapangan selama di SMK PIRI 3 Yogyakarta.

- 4) Empat kompetensi yang di kembangkan oleh mahasiswa PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta adalah kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan social.
- 5) Selama PLT di SMK PIRI 3 Yogyakarta, semua pendidik di SMK PIRI 3 Yogyakarta rela memberikan ilmu yang pendidik peroleh kepada mahasiswa PTL UNY demi menjadikan calon pendidik yang profesional.

B. SARAN

Beberapa masukan yang akan di sampaikan oleh mahasiswa selama PLT di di SMK PIRI 3 Yogyakarta untuk pihak Universitas Negeri Yogyakarta, di SMK PIRI 3 Yogyakarta dan mahasiswa PLT semoga memberikan manfaat demi kemajuan bersama. Beberapa masukan antara lain adalah sebagai berikut :

1) Pihak Universitas Negeri Yogyakarta (LPPMP UNY)

- a) Diharapkan untuk PLT tahun berikutnya pembekalan dan monitoring lebih di tingkatakan kembali terutama pembekalan untuk pembuatan proposal PPT.
- b) Diharapkan untuk Publikasi terkait info PPL bisa lebih jelas lagi untuk menghindari kesalahpahaman bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PLT.
- c) Sosialiasi PLT yang lebih dimantangkan untuk menghindari info yang simpang siur dan membuat mahasiswa calon PLT kebingungan.
- d) Perlu ditingkatkannya komunikasi dengan dengan pihak sekolah untuk menghindari adanya miscomunikasi dari kedua belah pihak sehingga mahasiswa PLT dapat melaksanakan praktik mengajar dengan optimal.
- e) Pelaksanaan PLT sebaiknya tidak dilaksanakan waktu yang hampir barengan dengan KKN karena banyak sekali mahasiswa yang sakit akibat kelelahan.

2) Pihak SMK PIRI 3 Yogyakarta

- a) Terus terjalinnya hubungan silahturohmi yang baik antara pihak mahasiswa dengan seluruh Keluarga Besar SMK PIRI 3 Yogyakarta.
- b) Penataan ruang kelas dan pengecekan kebersihan kelas sebelum proses pembelajaran berlangsung demi kelancaran peserta didik dalam menerima ilmu dari para pendidik.
- c) Terus menjalin kerja sama dengan pihak Universitas Negeri Yogyakarta dalam penerimaan mahasiswa PLT UNY demi membantu menciptakan calon pendidik yang professional.
- d) Selalu memberikan partisipasi dalam menciptakan agen pendidik yang professional.

3) Pihak Mahasiswa PPL yang akan datang

- a) Mahasiswa sebaiknya menjalin hubungan baik, komunikasi dengan siapa saja dan rasa kesetiakawanan, solidaritas (sesama anggota kelompok, dengan mahasiswa PLT dari Universitas lain, dan dengan warga sekolah), pandai menempatkan diri dan berperan sebagaimana mestinya.
- b) Lebih meningkatkan koordinasi dengan pihak sekolah demi kelancaran praktek pengalaman lapangan.
- c) Mahasiswa berkewajiban menjaga nama baik almamater, bersikap disiplin dan bertanggung jawab.
- d) Mahasiswa lebih bisa memiliki rasa tanggung jawab, dan disiplin yang tinggi ketika melaksanakan praktek pengalaman lapangan di sekolah..
- e) Mahasiswa PLT harus pandai maeraih perhatian peserta didik demi pengelolaan kelas yang baik.
- f) Mahasiswa PLT lebih bisa bersabar untuk menghadapi peserta didik yang memiliki sifat dan kepribadian yang "unik".
- g) Mahasiswa lebih mempersiapkan diri baik fisik, mental, materi, dan keterampilan mengajar sedini mungkin yang nantinya sangat diperlukan dalam mengajar.

- h) Mahasiswa sebaiknya berkonsultasi mengenai sesering mungkin dengan guru pembimbing, untuk mendeteksi kesalahan konsep sebelum proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Penyusun Buku Pembekalan Pengajaran Mikro. 2017. *Materi Pembekalan Pengajaran Mikro/Magang II*. Yogyakarta: UPPL UNY.

Tim Pembekalan PLT UNY. 2017. *Pembekalan PLT 2017*. Yogyakarta: UPPL UNY.

Tim Penyusun Panduan PLT UNY. 2017. *Panduan Magang III Terintegrasi dengan Praktik Lapangan Terbimbing UNY Edisi 2017*. Yogyakarta: UPPL UNY.

LAMPIRAN

LAPORAN OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS
DAN OBSERAVASI PESERTA DIDIK

Nama Mahasiswa : Ananto Tri Ramadhan
 No. Mahasiswa : 12520244032
 Tgl Observasi : 2 Maret 2017
 Tempat Praktik : SMK PIRI 3 Yogyakarta
 Fak/Jur/Prodi : FE/ Pend. Elektronika/Pend. Teknik Informatika

No.	Aspek Yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1	Perangkat pembelajaran	
	1. Kurikulum	Kurikulum 2013
	2. Silabus	Silabus ada, sesuai dengan KI dan KD
	3. Rencana Pelaksanaan pembelajaran	RPP ada
2	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa serta melakukan pengkondisian kelas.
	2. Penyajian mater	Menjelaskan dengan ceramah
	3. Metode Pembelajaran	Ceramah dan diskusi
	4. Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi di kelas adalah menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar.
	5. Penggunaan Waktu	Penggunaan waktu yang digunakan selama pelajaran berlangsung sesuai jadwal yaitu 2 x 45 menit.
	6. Gerak	Guru mengamati siswa yang ada di rung kelas, guru dapat membantu siswa secara langsung jika adas siswa yang kesulitan dalam pembelajaran
	7. Cara memotivasi siswa	Guru memberikan pujian kepada siswa agar motivasi siswa meningkat selama pembelajaran berlangsung.
	8. Teknik Bertanya	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa apabila ada kesulitan dalam mengikuti atau menguasai pelajaran
	9. Teknik Pengusaan Kelas	Guru mengamati siswa yang berada di kelas dan melakukan pengkondisian kelas

	10. Penggunaan Media	Guru menggunakan power point, papan tulis, dan spidol
	11. Bentuk dan Cara Evaluasi	Guru menjelaskan hasil pekerjaan kepada siswa
	12. Menutup Pelajaran	Guru menutup pelajaran dengan membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari. Guru menutup dengan doa dan salam.
3	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku Siswa didalam kelas	Siswa cukup aktif dalam pembelajaran, namun tidak jarang siswa mengobrol sendiri dengan temannya sehingga perlu pengkondisian kelas secara berkala.
	2. Perilaku siswa diluar kelas	Perilaku siswa diluar kelas cenderung aktif tapi ada juga yang pendiam. Siswa kebanyakan terlalu <i>asyik</i> dengan <i>handphone</i> nya masing-masing.

Yogyakarta, 7 Maret 2017

Guru Pembimbing Sekolah

Mahasiswa PLT

Drs. Arifin Budiharjo
NIP. 19600426 199003 1 004

Ananto Tri Ramadhan
NIM. 12520244032

**LAPORAN OBSERVASI
OBSERVASI KONDISI SEKOLAH**

Nama Mahasiswa : Ananto Tri Ramadhan

No. Mahasiswa : 12520244032

Tgl Observasi : 2 Maret 2017

Tempat Praktik : SMK PIRI 3 Yogyakarta

Fak/Jur/Prodi :FE/ Pend. Elektronika/ Pend. Teknik Informatika

No.	Aspek Yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1	Kondisi fisik sekolah	Ruang kelas : 10 Lapangan upacara : cukup luas Tempat parkir : 1. Parkir sepeda 2. Parkir sepeda motor 3. Parkir mobil (depan gerbang)
2	Potensi siswa	Terdapat 3 jurusan kejuruan di SMK PIRI 3 Yogyakarta yaitu akuntansi, administrasi perkantoran, dan multimedia dengan jumlah total siswa sebanyak 132 siswa
3	Potensi guru	Jumlah guru di SMK PIRI 3 Yogyakarta ada sebanyak 26 guru dengan 4 macam status yaitu PNS, Guru Bantu, GTY, dan GTT.
4	Potensi karyawan	Sebagian besar karyawan belum PNS dan merupakan PTT.
5	Fasilitas KBM dan media pembelajaran	Ruang kelas dilengkapi dengan bangku dan meja sesuai jumlah siswa, spidol, papan tulis, dan sebagian besar sudah memiliki fasilitas proyektor permanen.
6	laboratorium	Terdapat 7 ruang laboratorium di SMK PIRI 3 Yogyakarta , yaitu : 1. Lab. Bahasa 2. Lab. Akuntansi 3. Lab. Perkantoran 4. Lab. Komputer KPPI 5. Lab. Multimedia 6. Lab. Mengetik 7. Lab. Praktikum Semua Laboratorium dalam kondisi baik.
7	Perpustakaan	Kondisi ruan perpustakaan bersih, luas, dan nyaman, pentaan ruang cukup baik, buku yang tersedia pun cukup lengkap.
8	UKS	Terdapat 4 ruang di dalam UKS, ruang

		istirahat untuk putra dan putri dan ruang untuk berkonsultasi dengan dokter.
9	Tempat Ibadah	Tempat ibadah cukup luas dan terdapat mukenah, sajadah yang bisa digunakan untuk siswa dan guru yang tidak membawa alat solat. Serta disediakan Al Quran untuk tadarus.
10	Ekstrakurikuler	Terdapat ekstrakurikuler baru yang baru dibentuk
11	OSIS	Kinerja OSIS kurang menonjol dan terdapat pergantian setiap tahunnya.
12	Kesehatan Lingkungan	Kebersihan lingkungan cukup terjaga dan nyaman karena dibersihkan setiap hari oleh petugas. namun kedisiplinan siswa kurang terjaga seperti masih banyak siswa yang buang sampah sembarangann.

Yogyakarta, 16 September 2017

Mengetahui

Guru Pembimbing

Mahasiswa

Drs. Arifin Budiharjo
NIP. 19600426 199003 1 004

Ananto Tri Ramadhan
NIM. 12520244032



**LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

CATATAN HARIAN PLT

TAHUN:2017

NAMA MAHASISWA : Ananto Tri Ramadhan
NO. MAHASISWA : 12520244032
FAK/JUR/PR.STUDI : Teknik / Pend. Elektronika/ Pend. Teknik Informatika
NAMA SEKOLAH : SMK 3 Piri Yogyakarta
ALAMAT SEKOLAH : Jalan MT Haryono 23, Suryodiningratan, Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Yogyakarta

No.	Hari, tanggal	Pukul	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif/ Kuantitatif	Keterangan/ Paraf DPL
-----	---------------	-------	---------------	-------------------------------	--------------------------

1.	Jumat 15 Sep	09.00 – 10.00	Penyerahan PPL	<p>Hasil Kualitatif : diterima oleh Kepala Sekolah</p> <p>Hasil Kuantitatif : dihadiri oleh mhs : 12 orang, DPL : 1 orang, guru dan staf : 1 orang</p>
2.		10.00 – 11.20	Observasi	<p>Hasil Kualitatif : terobservasi kondisi ruang kelas multimedia 1 dan bertemu murid kelas multimedia 1</p> <p>Hasil Kuantitatif : dihadiri oleh 1 orang mhs, dan 1 orang guru pembimbing</p>

3.	Senin 18 Sep	12.30-13.30	Observasi	<p>Hasil Kualitatif : terobservasi kondisi ruang kelas multimedia 2 dan bertemu dengan murid kelas Multimedia 2</p> <p>Hasil Kuantitatif : dihadiri oleh 1 orang mhs, dan</p>	

				1orang guru pembimbing	
4.	Selasa 19 Sep	20.00-21.00	Membuat RPP KD 6	Hasil Kualitatif: Pembuatan RPP KD 6 materi tentang Scanner Hasil Kualitatif: dilakukan oleh 1 mahasiswa.	
		21.15-23.00	Membuat materi pengenalan Scanner	Hasil Kualitatif: Pembuatan materi KD 6 materi tentang pengenalan Scanner Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 mahasiswa	
5.	Jumat 22 Sep	10.15-11.30	Mengajar di kelas multimedia 1	Hasil Kualitatif: mengajar tentang pengenalan Scanner di kelas multimedia 1	

				Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 7 orang siswa beserta 1 guru pembimbing.	
6.	Sabtu 23 Sep	07.15-08.30	Mengajar di kelas multimedia 2	Hasil Kualitatif: mengajar tentang pengenalan Scanner di kelas multimedia 2 Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 13 orang siswa beserta 1 guru pembimbing.	
7.	Senin 25 Sep	12.15-14.15	Mengajar di kelas multimedia 1	Hasil Kualitatif: mengajar tentang penggunaan Scanner di kelas multimedia 1 Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 7 orang siswa beserta 1 guru pembimbing.	
8.	Selasa 26 Sep	09.30-10.15	Bimbingan oleh guru pamong	Hasil Kualitatif: bimbingan guru pamong kepada mahasiswa tentang 3 hari mengajar sebelumnya Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 orang mahasiswa	

		21.00-22.45	Penyusunan materi untuk praktek scanner	<p>beserta 1 guru pembimbing.</p> <p>Hasil Kualitatif: tersusun materi praktek scanner</p> <p>Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 orang mahasiswa</p>	
9.	Rabu 27 Sep	11.00-11.30	Persiapan kelas untuk praktek Scanner	<p>Hasil Kualitatif: terobservasi kondisi kelas untuk praktek scanner kelas mm2</p> <p>Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.</p>	
		12.15-14.15	Mengajar di kelas mm2	<p>Hasil Kualitatif: Mengajar prosedur penggunaan scanner di kelas mm2</p> <p>Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 14 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa</p>	

				beserta 1 guru pembimbing.	
10.	Kamis 28 sep	07.00-14.15 20.00-22.00	Piket di Sekolah Pembuatan RPP KD 7	Hasil Kualitatif: Tugas piket di sekolah Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 2 orang mahasiswa Hasil Kualitatif: tersusunnya RPP untuk KD 7 Pengenalan Vektor Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.	
11.	Jumat 29 Sep	10.15-11.45	Mengajar di kelas Multimedia 1	Hasil Kualitatif: mengajar tentang pengenalan vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 10 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa beserta 1 guru pembimbing.	
12.	Sabtu 30 Sep	07.15-08.30	Mengajar di kelas	Hasil Kualitatif: mengajar	

			Multimedia 2	tentang pengenalan vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 14 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa beserta 1 guru pembimbing.	
13.	Minggu 1 okt	07.15-08.30	Mengikuti Upacara kesaktian pancasila	Hasil Kualitatif: terlaksananya kegiatan upacara dengan baik dan tertib. Hasil Kuantitatif: diikuti oleh sejumlah guru dan karyawan, siswa kelas x,xi,dan xii dan mahasiswa PLT	
14.	Senin 2 okt	12.15-14.10	Mengajar di kelas Multimedia 1	Hasil Kualitatif: mengajar praktek pengenalan vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 4 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa beserta 1 guru pembimbing.	

15.	Rabu 4 okt	12.15-14.10	Mengajar di kelas Multimedia 2	<p>Hasil Kualitatif: mengajar praktek pengenalan vektor</p> <p>Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 13 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa beserta 1 guru pembimbing.</p>	
16.	Kamis 5 okt	07.15-12.15	Piket di Sekolah	<p>Hasil Kualitatif: Tugas piket di sekolah</p> <p>Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 2 orang mahasiswa</p>	
		12.15-14.15	Gladi acara pemilihan ketua osis	<p>Hasil Kualitatif: terlaksana kegiatan rapat untuk pelaksanaan kegiatan pemilihan ketua osis</p> <p>Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh mantan pengurus osis 1 guru dari smk dan</p>	

		22.00-00.00	Pembuatan modul untuk praktek Pengolahan gambar vektor	<p>mahasiswa PLT.</p> <p>Hasil Kualitatif: Pembuatan modul Praktek pengolah gambar vektor</p> <p>Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 orang mahasiswa</p>	
17.	Jumat 6 okt	07.00-11.00	Mendampingi pelaksanaan pemilihan pengurus osis	<p>Hasil Kualitatif: Terlaksananya kegiatan pemilihan osis dengan baik dan tertib.</p> <p>Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh mahasiswa PLT UNY 2017</p>	
18.	Sabtu 7 okt	07.15-08.30	Mengajar di kelas Multimedia 2	<p>Hasil Kualitatif: mengajar praktek pengenalan vektor</p> <p>Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 13 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa beserta 1 guru</p>	

				pembimbing.	
19.	Selasa 10 okt	20.00-20.30	Menilai hasil praktek	Hasil Kualitatif: didapatnya nilai praktek siswa Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 orang mahasiswa	
		20.30-22.30	Membuat materi untuk KD 8	Hasil Kualitatif: Pembuatan materi untuk KD 8 Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.	
20.	Rabu 11 okt	20.30-23.00	Mencari materi untuk KD 7	Hasil Kualitatif: mengajar praktek pengenalan vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 13 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa beserta 1 guru pembimbing.	
21.	Selasa 17 okt	22.00-00.00	Menyusun RPP KD 7 dan menyusun bahan ajar KD 7	Hasil Kualitatif: terbentuknya RPP dan materi KD 7 memanipulasi gambar vektor	

				Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.	
22.	Rabu 18 okt	12.15-14.15	Mengajar di kelas Multimedia 2	Hasil Kualitatif: mengajar pengenalan manipulasi gambar vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 13 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa beserta 1 guru pembimbing.	
23.	Jumat 20 okt	10.00-11.20	Mengajar di kelas Multimedia 1	Hasil Kualitatif: mengajar pengenalan manipulasi gambar vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 2 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa	
24.	Sabtu 21 okt	07.15-08.30	Mengajar di kelas Multimedia 2	Hasil Kualitatif: mengajar praktek manipulasi gambar vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 13 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa beserta 1 guru	

				pembimbing.	
25.	Senin 23 okt	12.15-14.15	Mengajar di kelas Multimedia 1	Hasil Kualitatif: mengajar pengenalan manipulasi gambar vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 5 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa	
26	Selasa 24 okt	07.15-14.15	Piket perpus.	Hasil Kualitatif: menjaga ruang perpustakaan di sekolah sebagai petugas perpustakaan sekolah Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 2 orang mahasiswa beserta 1 karyawan sekolah.	
27.	Rabu 25 okt	12.15-14.15	Mengajar di kelas Multimedia 2	Hasil Kualitatif: mengajar penilaian manipulasi gambar vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 13 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.	
28.	Kamis 26 okt	07.15-14.15	Piket di sekolah	Hasil Kualitatif:	

				<p>melaksanakan tugas piket di sekolah sebagai guru piket</p> <p>Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 2 orang mahasiswa</p>	
29.	Jumat 27 okt	10.00-11.20	Mengajar di kelas Multimedia 1	<p>Hasil Kualitatif: mengajar praktek manipulasi gambar vektor</p> <p>Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 5 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.</p>	
30.	Senin 30 okt	12.15-14.15	Mengajar di kelas Multimedia 1	<p>Hasil Kualitatif: mengajar penilaian manipulasi gambar vektor</p> <p>Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 5 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.</p>	
31.	Rabu 1 nov	12.15-14.15	Mengajar di kelas Multimedia 2	<p>Hasil Kualitatif: mengajar tentang desain gambar vektor</p> <p>Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 9 siswa dan dilakukan oleh</p>	

				1 orang mahasiswa.	
32.	Jumat 3 nov	10.15-11.30	Mengajar di kelas Multimedia 1	Hasil Kualitatif: mengajar tentang desain gambar vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 7 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.	
33.	Sabtu 4 nov	07.15-08.30	Mengajar di kelas Multimedia 2	Hasil Kualitatif: mengajar tentang desain gambar vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 10 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.	
34.	Senin 6 nov	12.15-14.15	Mengajar di kelas Multimedia 1	Hasil Kualitatif: mengajar tentang desain gambar vektor Hasil Kuantitatif: diikuti oleh 7 siswa dan dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.	
35.	Selasa 7 nov	20.00-20.30	Merancang soal praktek desain gambar vektor	Hasil Kualitatif: terbentuk soal praktek desain gambar vektor	

		20.30-00.00	Penyusunan catatan harian individu	Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 orang mahasiswa. Hasil Kualitatif: tersusunya catatan harian dari tanggal 15 september 2017 sampai dengan 7 november 2017 Hasil Kuantitatif: dilakukan oleh 1 orang mahasiswa.	
--	--	-------------	------------------------------------	--	--



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

F04
 UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK PIR 3 YOGYAKARTA
 Alamat Sekolah : JL. MT. HARKONO NO. 25 SURYODININGRAT Fax / Telp. Sekolah : (0274) 378453
 Nama DPL PLT : SP. S. MAPPINGSIH, M.Si
 Prodi / Fakultas DPL PLT : PEND. EKONOMI / FAK. EKONOMI
 Jumlah Mahasiswa PLT : 2

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PLT
	20/10/17	2	Konsultasi Materi pembelajaran		
	27/10/17	2	Konsultasi media pembelajaran		
	3/11/17	2	Konsultasi mengenai laporan PLT		

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 penarikan mhs PLT untuk keperluan administrasi.

Mengetahui,
 Kepala PP PPL DAN PKL,

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

Mengetahui,
 Kepala Sekolah / Lembaga

 Supharjo
 NIP. 196606 426123003 1 004

Yogyakarta, 15 November 2017
 Ketua Kelompok PLT

 Akhmad Ridwan.

**KALENDER PENDIDIKAN SMK PIRI 3 YOGYAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

	JULI 2017	AGUSTUS 2017	SEPTEMBER 2017	OKTOBER 2017
AHAD				
SENIN	3	7	4	1
SELASA	4	8	5	2
RABU	5	9	6	3
KAMIS	6	10	7	4
JUMAT	7	11	8	5
SABTU	8	12	9	6

	NOVEMBER 2017	DESEMBER 2017	JANUARI 2018	FEBRUARI 2018
AHAD				
SENIN	6	4	1	5
SELASA	7	5	2	6
RABU	1	6	3	7
KAMIS	2	7	4	1
JUMAT	3	8	5	2
SABTU	4	9	6	3

	MARET 2018	APRIL 2018	MEI 2018	JUNI 2018
AHAD				
SENIN	5	2	7	4
SELASA	6	3	8	5
RABU	7	4	9	6
KAMIS	1	5	1	7
JUMAT	2	6	2	1
SABTU	3	7	3	2

	JULI 2018
AHAD	1
SENIN	2
SELASA	3
RABU	4
KAMIS	5
JUMAT	6
SABTU	7

- PAS/PAT
- Hari-hari Pertama Masuk Sekolah
- Porsenitas/Social Worker
- Libur Ramadhan (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
- Penerimaan LHB
- Libur Idul Fitri (ditentukan kemudian sesuai Kep. Menag)
- Hardiknas
- Libur Khusus (Hari Guru Nas)
- Libur Umum
- ULTAH SMK PIRI 3
- Libur Semester
- Ujian Sekolah
- UNBK SMK UTAMA
- UNBK SMK SUSULAN
- UTS

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. ARIFIN BUDI HARJO
NIP. 19600426 199003 1 004

Yogyakarta, 10 Juli 2017
Waka Kurikulum

WINARNO, S.Pd.
NIP. 19650424 199003 1 01



TATA TERTIB SISWA SMK PIRI 3 YOGYAKARTA

PENDAHULUAN

SMK PIRI 3 Yogyakarta sebagai lembaga pendidikan harus dapat menjamin terselenggaranya proses pendidikan secara Aman, Nyaman dan Lancar agar tercapai daya guna dan hasil guna proses pembelajaran.

Kondisi Aman, Nyaman dan Lancar dalam proses pendidikan hanya dapat terjadi manakala seluruh warga sekolah yaitu Guru, Staf TU dan para siswa menyepakati dan mentaati norma kehidupan bersama selama berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar yang disusun dan ditulis dalam tata tertib SMK PIRI 3 Yogyakarta.

Tata tertib dimaksud adalah sebagai berikut :

BAB I

Tertib Kehadiran dan Kegiatan pada Jam Pertama Pelajaran

1. Kegiatan Belajar Mengajar dimulai pukul 07.00 WIB
2. Para siswa wajib datang di sekolah 10 (sepuluh) menit / sebelum jam pelajaran pertama dimulai.
3. Siswa yang terlambat datang, tidak dibenarkan langsung menuju ke ruang kelas sebelum memperoleh ijin masuk kelas dari guru piket
4. Apabila 5 (lima) menit setelah bel masuk / ganti pelajaran guru belum hadir di kelas, ketua kelas segera melapor kepada Guru Piket atau Kepala Sekolah.
5. Pada jam pertama, Pelajaran dibuka dengan do'a Al-Fatihah demikian pula pada jam terakhir ditutup dengan do'a Al-Fatihah yang dipimpin oleh salah satu siswa yang piket / ditunjuk.

BAB II

Tertib selama Kegiatan Belajar Mengajar

1. Apabila ada jam kosong dapat diisi oleh Guru Piket / Guru BP.
2. Selama jam sekolah siswa wajib berada di lingkungan sekolah
3. Siswa yang meninggalkan pelajaran, wajib minta izin kepada Guru kelas / Guru piket / guru BP / Kepala Sekolah.
4. Selama proses kegiatan belajar mengajar siswa tidak dibenarkan menerima tamu
5. Siswa tidak hadir mengikuti pelajaran wajib memberitahu kepada sekolah / wali kelas secara tertulis yang ditandatangani oleh orang tua / wali siswa.

6. Siswa yang tidak hadir mengikuti pelajaran selama 7 (tujuh) hari berturut-turut tanpa keterangan dikenakan sanksi.
7. Siswa yang tidak hadir mengikuti pelajaran selama 10 (sepuluh) hari berturut-turut tanpa keterangan, dikeluarkan dari sekolah yang sebelumnya diberi peringatan oleh sekolah.

BAB III **Tertib dalam Tingkah Laku**

- 1 Siswa wajib, mengikuti upacara secara tertib.
- 2 Siswa wajib bertingkah laku baik, dan bertutur kata sopan kepada Guru, Karyawan, para tamu sekolah dan teman-teman sekolah.
- 3 Siswa wajib menjaga persatuan dan kesatuan antar siswa SMK PIRI 3 Yogyakarta
- 4 Siswa wajib menjaga nama baik dan kehormatan sekolah
- 5 Selama berada di lingkungan sekolah para siswa dilarang :
 - a Membawa rokok dan atau merokok
 - b Berbicara kotor dan cabul
 - c Membawa gambar, buku bacaan atau video porno
 - d Bersenda-gurau yang berlebihan dan mengganggu pihak lain
 - e Membawa dan atau menggunakan Minuman keras dan obat-obatan terlarang
- 6 Siswa tidak dibenarkan menikah dan atau melakukan perbuatan yang melanggar hukum selama pendidikan

BAB IV **Tertib Keamanan dan Kebersihan**

- 1 Siswa wajib secara aktif menjaga keamanan, keindahan dan kebersihan sekolah.
- 2 Siswa dilarang mencorat-coret bangunan sekolah, meja, kursi dan segala fasilitas milik sekolah.
- 3 Siswa wajib menjaga kelancaran kegiatan belajar mengajar baik di sekolah sendiri maupun sekolah lain terutama sekolah yang sama-sama di bawah Yayasan PIRI.
- 4 Siswa dilarang terlibat perkelahian di lingkungan sekolah atau antar sekolah.
- 5 Siswa dilarang membawa senjata api maupun senjata tajam di lingkungan sekolah
- 6 Kendaraan siswa dikunci dan diparkir pada tempatnya..

BAB V **Tertib Administrasi**

- 1 Siswa wajib membayar uang sekolah paling lambat tanggal 10 tiap-tiap bulan yang bersangkutan
- 2 Keterlibatan pembayaran harus diberitahukan kepada sekolah.

BAB VI **Tertib Berpakaian**

- 1 Siswa wajib memakai seragam sesuai dengan ketentuan :
 - a Hari Senin sampai dengan Kamis, seragam Putih abu-abu dan berjilbab putih (putri)
 - b Hari Jum'at dan Sabtu, seragam Batik Yayasan dan berjilbab putih (putri)
 - c Seragam Pakaian Olah Raga dipakai selama kegiatan Olah Raga
 - d Upacara bendera, seragam Putih abu-abu dan topi
- 2 Siswa dilarang berhias dan memakai perhiasan yang yang berlebihan.

BAB VII
Sanksi Pelanggaran Tata Tertib

Pelanggaran terhadap Tata Tertib ini dapat dikenakan sanksi berupa :

1. Teguran secara lisan
2. Peringatan secara tertulis
3. Skorsing tidak mengikuti pelajaran untuk waktu tertentu
4. Dikeluarkan dari sekolah dan dikembalikan kepada orang tua
5. Dalam hal-hal tertentu diserahkan kepada yang berwajib untuk memperoleh sanksi sesuai dengan pelanggaran dan kesalahannya.

BAB VIII
Lain – lain

- 1 Hal-hal lain di luar ketentuan tersebut akan diatur kemudian oleh Kepala Sekolah
- 2 Tata tertib ini dapat diubah sesuai dengan situasi dan perkembangan sekolah
- 3 Tata tertib ini berlaku sejak diumumkan

BAB IX
Penutup

Kepada semua pihak dimintakan partisipasinya agar tata tertib dari SMK PIRI 3 Yogyakarta ini dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, apabila terdapat siswa SMK PIRI 3 Yogyakarta berbuat hal-hal yang bertentangan dengan tata tertib ini harap menghubungi Kepala Sekolah atau Guru-guru SMK PIRI 3 Yogyakarta Jalan Letjen MT. Haryono 23 Yogyakarta 55141 Telepon (0274) 378453.



Yogyakarta, 1 Juli 2016
Kepala Sekolah

[Handwritten Signature]
ARIFIN BUDIHARJO
NIP. 19600426 199003 1 004

JADWAL PELAJARAN TAHUN AJARAN 2017- 2018

SMK PIRI 3 YOGYAKARTA

SEMESTER GANJIL

HARI JAM	KELAS X				KELAS XI			KELAS XII			
	AK	AP	MM1	MM2	AK	AP	MM	AK	AP	MM	
S E N I	I	18	19	16	15	23	23	4	1	8	14
	II	18	19	16	15	23	23	4	1	8	14
	III	18	17	16	15	11	4	23	1	20	7
	IV	16	17	10	15	11	4	23	3	20	7
	V	4	20	10	16	5	11	18	3	13	8
	VI	4	20	10	16	5	11	18	3	13	8
	VII	20	10	14	16	3	8	11	13	6	12
	VIII	20	10	14	4	3	8	11	13	6	12
	IX	20	10	14	4						
S E L A S A	I	12	16	15	22	5	9	26	4	6	18
	II	12	16	15	22	5	9	10	4	6	18
	III	22	16	15	12	13	26	10	18	19	4
	IV	22	24	15	12	13	16	9	18	19	4
	V	24	22	9	26	10	16	15	12	13	14
	VI	20	22	9	24	10	16	15	12	13	14
	VII	20	26	22	24	5	19	12	13	4	14
	VIII	16	20	22	24	5	19	12	13	4	14
	IX	16	20	24	10						
R A B U	I	24	19	15	12	16	9	14	23	23	7
	II	24	19	15	12	16	9	14	23	23	7
	III	12	24	15	21	16	10	14	5	19	23
	IV	12	24	15	21	17	10	13	5	19	23
	V	19	21	12	10	17	18	13	5	20	7
	VI	19	21	12	10	9	18	16	7	20	13
	VII	10	18	24	14	9	12	16	3	19	13
	VIII	10	18	24	14	26	12	16	3	19	13
	IX	10	18	9	14						
K A M I S	I	1	12	21	18	3	19	15	8	7	25
	II	1	12	21	18	3	19	15	8	7	25
	III	21	4	12	18	8	9	15	3	7	13
	IV	21	4	12	25	8	9	15	3	20	13
	V	18	21	4	25	12	19	13	6	9	14
	VI	18	21	4	25	12	19	13	6	9	14
	VII	18	6	25	9	4	13	8	7	12	14
	VIII	5	9	25	21	4	13	8	7	12	14
	IX	5	9	25	21						
J U M 'A T	I	21	1	23	23	9	26	15	18	20	14
	II	21	1	23	23	9	13	15	18	19	14
	III	23	23	21	15	26	13	9	18	19	14
	IV	23	23	21	15	13	20	9	3	18	6
	V	26	12	14	15	13	20	9	3	18	6
	VI	26	12	14	15						
S A B T U	I	9	19	25	14	1	5	15	17	20	6
	II	9	19	25	14	1	5	15	17	20	6
	III	9	19	25	26	18	17	15	6	7	14
	IV	5	20	26	9	18	17	25	6	7	14
	V	5	20	26	9	3	19	25	7	17	14
	VI	5	20	18	25	3	19	26	7	17	14
	VII	17	6	18	25	3					
	VIII	17	6	18	25						
	IX										

Kode Guru	Mapel
1 Drs. Arifin Budiharjo	: Akuntansi; Pajak
2 Dra. Farida Dwi Ratnawati	: BK
3 Drs. Yaya Suryana	: Akuntansi
4 Dra. Inuk Inggit Merdekawati	: PkN
5 Dra Siti Chotimah	: Akuntansi
6 Winarno, S.Pd.	: Bhs Inggris
7 Mahmud S.Pd.	: Pend. Agama Islam
8 Ratna Asnah Suchasti, S.H.	: Kewirausahaan
9 Beta Amalina Taufik, S.Pd	: Bhs. Inggris
10 Iin Puji Rahayu, S.S	: Seni Budaya
11 Drs. Sutrisno, MA.	: IPS/Sejarah
12 Sukarya, S.S.	: Bahasa Indonesia
13 Angela Dwijayanti, S.Pd.	: Matematika
14 Dewi Nurpitasari, S.Sn	: Multi Media
15 Setyadi Hastanto, A.Md.	: Multi Media
16 Drs. Tarsudi	: Pend. Agama Islam
17 Lulul Widhi Martanti, M.Pd. Si.	: IPA
18 Cahyaningtyas R., S.Pd.	: KKPI/TI
19 Ninda Aprilia, S.Pd.	: Adm. Perkantoran
20 Pramudita Rahmanto, S.pd.	: Adm. Perkantoran
21 Sidiq Nur Irfan, S.Pd.	: Matematika
22 Gunawan, S.Pd.	: Bahasa Jawa
23 Ridho Nugroho, S.Pd.	: Penjaskes
24 Eka Maharani, S.Pd.	: Sejarah
25 Irene, S.Pd.	: Fisika
26 Ginanjar Adi Setyawan	: Agama Islam

Piket	
1 Mahmud S.Pd.	: Senin
Beta Amalina Taufik, S.Pd	
2 Ninda Aprilia S.Pd.	: Selasa
Lulul Widhi Martanti, M.Pd.	
3 Beta Amalina Taufik, S.Pd	: Rabu
Mahmud S.Pd.	
4 Lulul Widhi Martanti, M.Pd.	: Kamis
Ninda Aprilia S.Pd.	
5 Dra. Farida Dwi Ratnawati	: Jum'at
Pramudita Rahmanto, S.Pd.	
6 Pramudita Rahmanto, S.Pd.	: Sabtu
Dra. Farida Dwi Ratnawati	


Ket: *) = Pelajaran tambahan Agama

JAM PELAJARAN	
1. 07.00 - 07.45	6. 11.00 - 11.45
2. 07.45 - 08.30	ISTIRAHAT + SHOLAT
3. 08.30 - 09.15	7. 12.15 - 13.00
	8. 13.00 - 13.45
	ISTIRAHAT
4. 09.30 - 10.15	9. 13.45 - 14.30
5. 10.15 - 11.00	

Wali Kelas		
1 Dra. Siti Chotimah	:X AK	6 Pramudita Rahmanto, S.Pd. :XI AP
2 Lulul Widi Martanti, M.Pd. Si	:X AP	7 Cahyaningtyas R, S.Pd. :XI MM
3 Setyadi Hastanto, A.Md.	:X MM 1	8 Dra. Inuk Inggit M. :XII AK
4 Sukarya, S.S.	:X MM 2	9 Ninda Aprilia, S.Pd. :XII AP
5 Ratna Asnah S, SH	:XI AK	10 Dewi Nurpitasari, S.Sn :XII MM

Mengetahui
Kepala Sekolah

SMK PIRI 3 YOGYAKARTA

Yogyakarta, 15 Juli 2017
Waka Kurikulum


**JADWAL PIKET
GERBANG DAN PERPUSTAKAAN
SMK PIRI 3 YOGYAKARTA**

1. Jadwal Piket Gerbang

JAM/ HARI	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
	Fitri	Auliana	Putri	Ananto	Alan	Nisrina
07.00 – 13.30	Dhani	Atika Fadilla	Asriyanti	Fikry	Wisnu	Ridwan

2. Jadwal Piket Perpustakaan

JAM/ HARI	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
			Ananto			
07.30 – 13.00			Putri			

Yogyakarta, 1 Oktober 2017

Mengetahui
Kepala Sekolah

Drs. Arifin Budiharjo
NIP. 19600426 199003 1 004

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

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah : SMK PIRI 3 YOGYAKARTA
Bidang Keahlian : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Mata Pelajara : Dasar Desain Grafis
Durasi (Waktu) : 180 JP @ 45 menit
Kelas/Semester : X /1 dan 2
KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan

menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu (JP)	Penilaian	Sumber Bahan
1	2	3	5	4	6	7
3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.1 Mengidentifikasi unsur-unsur desain . 3.1.2 Menjelaskan tata letak unsur-unsur desain.	<ul style="list-style-type: none"> • Garis; • Ilustrasi; • Tipografi; • Warna; • Gelap Terang; • Tekstur; • Ruang; 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur-unsur desain grafis. • Mengumpulkan data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. 	10	Sikap : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1 tahun 2013 • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 2 tahun 2013 • Modul
4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	4.1.1 Menetapkan tata letak unsur desain. 4.1.2 Menentukan tata letak					

	unsur-unsur desain		<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. • Mengomunikasikan tentang tata letak unsur-unsur dalam desain grafis. 			<i>Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 1 Tahun 2013</i> <ul style="list-style-type: none"> • Modul <i>Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013</i>
3.2 Mendiskusikan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB	3.2.1 Mengidentifikasi fungsi warna CMYK dan RGB.	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi warna CMYK dan RGB. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang unsur warna CMYK dan RGB. 	10	Sikap : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul <i>Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1 tahun 2013</i> • Modul <i>Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 2</i>
4.2 Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.	3.2.2 Mendeskripsikan warna CMYK dan RGB	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan dan perbedaan warna CMYK dengan RGB. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. 			
	3.2.3 Membandingkan warna CMYK dengan RGB					
	4.2.1 Mengubah	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi 				

	<p>kombinasi warna CMYK dan RGB.</p> <p>4.2.2 Menentukan penempatan warna sesuai fungsi.</p>	<p>warna CMYK dngan RGB</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. • Mengomunikasikan tentang fungsi unsur warna CMYK dan RGB. 			<p><i>tahun 2013</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul <i>Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 1 Tahun 2013 Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013</i>
<p>3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : Kesederhanaan,proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi prinsip tata letak desain.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan prinsip desain</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kesederhanaan • kesatuan (Unity) and keselarasan (harmony) • Keseimbangan (Balance) • Proporsi (Proportion) • Irama (Rhythm) • Penekanan/fokus dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang prinsip tata letak. • Mengumpulkan data tentang prinsip tata letak desain. • Mengolah data 	15	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaaan lisan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul <i>Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1 tahun 2013</i> • Modul <i>Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 2</i>

<p>4.3 Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, <i>irarythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis</p>	<p>4.3.1 Menerapkan perinsip ke dalam desain. 4.3.2 menganalisis desain sesuai prinsip.</p>	<p><i>emphasis</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrast dan variety. • Repetisi (Repetition) 	<p>tentang prinsip tata letak desain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan tentang prinsip tata letak desain. 			<p><i>tahun 2013</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 1 Tahun 2013 • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013
<p>3.4 Mendiskusikan berbagai format gambar</p> <p>4.4 Menempatkan berbagai format gambar</p>	<p>3.4.1 Mengidentifikasi format gambar. 3.4.2 Menjelaskan berbagai format. 4.4.1 Membandingkan format gambar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam format gambar. • Fungsi dan manfaat format gambar. • Perbedaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang format gambar. • Mengumpulkan data tentang berbagai format gambar. 	<p>15</p>	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan <p>Keterampilan:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • http://obiboyfriend.blogspot.co.id/2012/08/macam-macam-format-gambar.html • Modul Desain Grafis untuk SMK/MAK kelas IX tahun 2013

	4.4.2 Menentukan format gambar dengan format pilihan.	fungsi setiap format.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang berbagai format gambar. • Mengomunikasikan tentang berbagai format gambar. 		<ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	
<p>3.5 Menerapkan prosedur <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dalam desain</p> <p>4.5 Melakukan proses <i>scanning</i> gambar/ ilustrasi/teks dengan alat <i>scanner</i> dalam desain</p>	<p>3.5.1 Menentukan fungsi <i>scanning</i>.</p> <p>3.5.2 Memecahkan prosedur <i>scanning</i>.</p> <p>4.5.1 Menggunakan gambar untuk discan.</p> <p>4.5.2 Menerapkan hasil <i>scanning</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis-jenis <i>scanner</i>. • Langkah-langkah <i>scanning</i>. • Kelebihan dan kekurangan proses <i>scanning</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan dan Mengamati data tentang prosedur <i>scanning</i>. • Mengolah data tentang prosedur <i>scanning</i>. • Mengomunikasikan tentang prosedur <i>scanning</i>. 	20	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1 tahun 2013 • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 2 tahun 2013 • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK

						<p><i>Kelas IX semester 1 Tahun 2013</i></p> <p><i>Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013</i></p>
<p>3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p> <p>4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor</p>	<p>3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor.</p> <p>3.6.2 Mengubah gambar berdasarkan fitur.</p> <p>4.6.1 Menggunakan fitur dalam mengolah gambar vektor.</p> <p>4.6.2 Menentukan gambar vektor hasil pengolahan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar vektor dengan perangkat lunak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang pengolah gambar vektor. • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar vektor. • Mengomunikasikan tentang perangkat lunak 	20	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1 tahun 2013</i> • <i>Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 2 tahun 2013</i> • <i>Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX</i>

			pengolah gambar vektor.			<i>semester 1 Tahun 2013</i> <ul style="list-style-type: none"> • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013
3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek 4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek	3.7.1 Menentukan fungsi manipulasi gambar vektor. 3.7.2 Menggunakan efek fitur manipulasi pada gambar. 4.7.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar. 4.7.2 Mengubah gambar hasil manipulasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar vektor. • Teknik memanipulasi gambar vektor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan dan Mengamati data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek manipulasi gambar. 	15	Sikap : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1 tahun 2013 • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 2 tahun 2013 • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk

						<p>SMK/MAK Kelas IX semester 1 Tahun 2013</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013
<p>3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor</p> <p>4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor</p>	<p>3.8.1 Menggunakan desain gambar berbasis vektor.</p> <p>3.8.2 Memecahkan desain gambar berbasis vektor.</p> <p>4.8.1 Menerapkan sektsa desain gambar.</p> <p>4.8.2 Menentukan desain gambar berbasis vektor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis vektor. • Mengedit gambar berbasis vektor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan dan mengamati data tentang desain gambar berbasis vector • Mengolah data tentang desain gambar berbasis vektor. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis vektor. 	20	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1 tahun 2013 • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 2 tahun 2013 • Modul Pengolahan

						<p><i>Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 1 Tahun 2013</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013
<p>3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (<i>raster</i>)</p>	<p>3.9.1 Menggunkan fungsi fitur-fitur pengolah gambar bitmap.</p> <p>3.9.2 Menentukan gambar berdasarkan fitur.</p> <p>4.9.1 Menerapkan fitur dalam menolah gambar vector.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat lunak pengolah gambar. • Mengolah gambar bitmap dengan perangkat lunak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. • Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap. • Mengomunikasik 	15	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1 tahun 2013 • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 2 tahun 2013

	4.9.2 Mengubah gambar vector hasil pengolahan.		an tentang perangkat lunak pengolah gambar bitmap.			<ul style="list-style-type: none"> • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 1 Tahun 2013 • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013
<p>3.10 Menerapkan manipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek</p> <p>4.10 Memanipulasi gambar <i>raster</i> dengan menggunakan fitur efek</p>	<p>3.10.1 Menerapkan fungsi manipulasi gambar bitmap.</p> <p>3.10.2 Menggunakan efek fitur manipulasi pada gambar.</p> <p>4.10.1 Mengubah efek manipulasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat manipulasi gambar bitmap. • Teknik memanipulasi gambar bitmap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang efek manipulasi gambar. • Mengolah data tentang efek manipulasi gambar. • Mengomunikasikan tentang efek 	10	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan <p>Keterampilan:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1 tahun 2013 • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX

	pada gambar. 4.10.2 Menanggapi gambar hasil manipulasi.		manipulasi gambar.		<ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<i>semester 2 tahun 2013</i> <ul style="list-style-type: none"> • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 1 Tahun 2013 • Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013
3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>) 4.11 Membuat desain berbasis gambar bitmap (<i>raster</i>)	3.11.1 Menguraikan desain gambar berbasis bitmap. 3.11.2 Menganalisis desain gambar berbasis bitmap.	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar berbasis bitmap. • Mengedit gambar berbasis bitmap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang desain gambar. 	15	Sikap : <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan 	<ul style="list-style-type: none"> • Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1 tahun 2013 • Modul Desain multimedia untuk

	<p>4.11.1 Menerapkan sketsa desain gambar.</p> <p>4.11.2 Menunjukkan desain gambar berbasis bitmap.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengolah data tentang desain gambar berbasis bitmap. • Mengomunikasikan tentang desain gambar berbasis bitmap. 		<p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<p><i>SMK/MAK kelas IX semester 2 tahun 2013</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 1 Tahun 2013</i> • <i>Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013</i>
<p>3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)</p> <p>4.12 Membuat desain</p>	<p>3.12.1 Menyelidiki karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik penggabungan gambar 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan dan mengamati data tentang penilaian gabungan gambar vektor 	15	<p>Sikap :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian Diri <p>Pengetahuan:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 1</i>

<p>penggabungan gambar vektor dan bitmap (<i>raster</i>)</p>	<p>3.12.2 Meninjau kriteria penilaian</p> <p>4.12.1 Mengelola penilaian terhadap penggabungan gambar vektor dan bitmap</p> <p>4.12.2 Meninjau laporan penilaian</p>	<p>vektor dan bitmap</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kriteria penilaian penggabungan gambar vektor dan bitmap • Menyusun laporan penilaian. 	<p>dan bitmap.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. • Mengomunikasikan tentang penilaian gabungan gambar vektor dan bitmap. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penugasan individu ▪ Pertanyaan lisan <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portofolio 	<p><i>tahun 2013</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Modul Desain multimedia untuk SMK/MAK kelas IX semester 2 tahun 2013</i> • <i>Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 1 Tahun 2013</i> • <i>Modul Pengolahan Citra Digital Untuk SMK/MAK Kelas IX semester 2 Tahun 2013</i>
--	---	--	--	--	--	--

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK PIRI 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Desain Grafis
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: Multimedia
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2017/2018
Materi Pokok	: Pengenalan dan Penggunaan <i>Scanner</i>
Pertemuan ke	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 5 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
2. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan

keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

3.5. Menerapkan prosedur *scanning* gambar/ ilustrasi/teks dalam desain

4.5. Melakukan proses *scanning* gambar/ ilustrasi/teks dengan alat *scanner* dalam desain

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.5.1. Menentukan fungsi *scanning*.

3.5.2. Memecahkan prosedur *scanning*.

4.5.1. Menggunakan fitur *scanner* untuk melakukan *scanning* gambar.

4.5.2. Menerapkan hasil *scanning*.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengenali perangkat keras *scanner* dan fungsinya
2. Siswa dapat memahami penggunaan perangkat keras *scanner*

3. Siswa dapat mendiskripsikan prosedur penggunaan scanner
4. Siswa dapat menerapkan perangkat keras scanner dan hasilnya dalam kehidupan sehari-hari

E. Materi Pembelajaran

- Pengenalan *scanner*
- Prosedur penggunaan *scanner*
- Kelebihan dan kekurangan *scanner*

A. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)

Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

B. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

1) Kegiatan Awal (± 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan dengan perkenalan dan absensi.

Apresepsi :

Guru memberikan sejarah singkat *scanner* dan penggunaannya di dunia nyata.

2) Kegiatan Inti (± 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa di ajak mengamati berbagai contoh alat *scanner* dalam kehidupan sehari-hari.

- Siswa mengamati perbedaan bentuk *scanner* dan menyebutkan nama sesuai bentuk yg di lihat. Berdasarkan gambar yg di dapat di internet dan di video youtube.

Menanya:

- Siswa ditanya kelebihan dan kekurangan tiap jenis *scanner* dan menjawabnya dengan tepat.

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu menggunakan *scanner* untuk kegiatan sehari-hari

Mengasosiasi:

- Siswa mampu menyimpulkan konsep dasar fungsi kerja *scanner*

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu mempresentasikan fungsi dan penggunaan *scanner* di depan guru.

3) Kegiatan Akhir (± 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada *scanner*. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

Pertemuan Ke-2

1) Kegiatan Awal (± 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan dengan perkenalan dan absensi.

Apresepsi :

Guru memberikan materi pertemuan sebelumnya secara singkat.

2) Kegiatan Inti (± 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa di ajak mengamati secara langsung contoh alat *scanner* .
- Siswa mengamati perbedaan bentuk *scanner* dan menyebutkan nama komponen dengan fungsinya secara tepat

Menanya:

- Siswa ditanya kelebihan dan kekurangan tiap jenis *scanner* dan menjawabnya dengan tepat.

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu menggunakan *scanner* untuk kegiatan sehari-hari

Mengasosiasi:

- Siswa mampu menyimpulkan konsep dasar fungsi kerja *scanner*

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu mempresentasikan fungsi dan penggunaan *scanner* di depan guru.

3) Kegiatan Akhir (± 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada prosedur penggunaan *scanner*. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

C. Alat, Media dan Sumber Belajar

1. Internet

1.1 <http://tekojari.blogspot.co.id/2013/05/sejarah-scanner.html>

1.2 <http://warungkopi.okezone.com/thread/423430>

1.3 <http://novianisaputritkj.blogspot.co.id/p/jenis-jenis-scanner-berdasarkan-manfaat.html>

1.4 <http://www.ismantekno.com/2017/04/macam-macam-scanner.html>

2. Laptop

D. Evaluasi / Penilaian

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, Kinerja, dan Tes Tertulis
2. Prosedur Penilaian

Penilaian Kinerja

Kelas MM 1

no	nama siswa	KD 5 Scanner									Jumlah skor
		Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Agri Suryanto										
2	Ananditya Gisang Pangestu										
3	Banu Nur Prasetyo										
4	Eva Sopiyantri	3	3	3	3	2	2	3	2	3	6.0
5	Fajar Hermawan	3	2	3	3	3	4	3	3	3	6.8
6	Gisela Rohani Pradita Nada	3	2	3	3	2	2	3	3	3	6.0
7	Hanung Pratama	3	2	3	2	2	4	2	3	4	6.3
8	Islam Zia Nibrasi	3	3	3	3	3	4	3	3	3	7.0
9	Muhammad Joko Pratama										
10	Muhammad Sidiq Wibowo										
11	Partogi Pahlawan Hutahean	3	3	3	3	3	4	3	3	4	7.3
12	Ramdhoni Arindo										
13	Risky Aditya Putra										
14	Stefan Subianto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4.5
15	Yuliyani Nor Efendi										

no	nama siswa	KD 5 Scanner									Jumlah skor
		Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	Arya Yuni Saputra										

2	Aura Diva	3	4	3	3	3	4	3	3	4	7.5
3	Bagas Arindra Perdana	4	3	4	3	4	3	4	3	3	7.8
4	Diki Rizqi Ramadhan			2			3			3	2.0
5	Dion Syah Anggara Putra	3	2	2	3	3	2	3	3	3	6.0
6	Evita Aprilia	3	2	3	3	2	3	3	3	4	6.5
7	Firman Hadi Sukoco	3	2	3	2	2	3	2	3	3	5.8
8	Ghea Armedia Wibawa Putra										
9	Herlambang Wiguna	3	3	4	3	3	3	3	3	3	7.0
10	Ine Putri Andin	3	3	3	4	3	3	3	3	3	7.0
11	Kafi Rijal Yuantoro	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6.8
12	Muhammad Yudha Pratama	3	3	4	3	3	4	3	3	4	7.5
13	Nur Prasetyo	3	3	4	3	3	3	3	3	3	7.0
14	Pandu Pamungkas	2	2	4	2	2	4	2	2	3	5.8
15	Sigit Pamungkas	3	3	4	3	4	3	4	4	3	7.8
16	Yusron Ramadhan Mubarokh										

Kelas MM2

Kriteria Penskoran : 1 = Kurang 2 = Cukup 3 = Baik 4 = Amat Baik

Kriteria Penilaian : Jumlah skor ≤ 2 : D

Jumlah skor ≤ 4 : C

Jumlah skor ≤ 6 : B

Jumlah skor ≤ 9 : A

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	1 = Tidak aktif dalam pembelajaran

		<p>2 = Cukup aktif dalam pembelajaran</p> <p>3 = Aktif dalam pembelajaran</p> <p>4 = Amat aktif dalam pembelajaran</p>
2.	Pengetahuan	<p>1 = Tidak memahami konsep pemecahan masalah</p> <p>2 = Cukup memahami konsep pemecahan masalah</p> <p>3 = Memahami konsep pemecahan masalah</p> <p>4 = Amat memahami konsep pemecahan masalah</p>
3.	Ketrampilan	<p>1 = Tidak terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah</p> <p>2 = Cukup terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah</p> <p>3 = Terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah</p> <p>4 = Amat terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah</p>

Yogyakarta, Jumat 22

September 2017

GURU PEMBIMBING

PRAKTIKAN

Dewi Nurpitasari, S.Sn

Ananto Tri Ramadhan

LAMPIRAN MATERI

Sejarah Perkembangan Scanner

Sejarah perkembangan scanner berawal pada tahun 1975, ketika Ray Kurzweil dan timnya menciptakan Kurzweil Reading Machine beserta software Omni-Font OCR (Optical Character Recognition) Technology.

Software ini berfungsi mengenali teks yang ada dalam objek yang discan dan menerjemahkannya menjadi data dalam bentuk teks.

Dari awal perkembangan itulah teknologi scanner berawal dan akhirnya terus berkembang sampai saat ini dengan teknologi yang semakin lama semakin maju. Kini scanner sudah dapat digunakan untuk menscan objek tiga dimensi

Pengertian Scanner

Scanner adalah sebuah alat input yang berfungsi sebagai penghasil gambar digital(image digitizer). Cara kerjanya dalam membaca gambar ada kemiripan dengan mesin foto kopi, namun tidak sama dimana hasil pembacaan tersebut berupa hasil cetakan langsung dalam lembar kertas, scanner akan menampilkan hasilnya di layar monitor untuk dapat di simpan sebagai sebuah file digital

Scanner merupakan suatu alat yang digunakan untuk memindai suatu bentuk maupun sifat benda, seperti dokumen, foto, gelombang, suhu, digunakan untuk mengambil citra cetakan (gambar, foto, tulisan) untuk diolah atau ditampilkan melalui computer

Jenis-Jenis Scanner

- Pemindai gambar
- Pemindai barcode
- Pemindai sinar-X
- Pemindai cek
- Pemindai logam
- Pemindai Optical Mark Reader (OMR)

Pembagian scanner berdasarkan fungsinya:

- Flat bed
- Automatic document feeder
- Handheld
- Drum

1. Flat bed

Jenis ini adalah jenis yang paling banyak dijumpai, karena harganya relatif paling murah, cocok untuk penggunaan pribadi. Jenis ini dapat dicirikan dari bentuknya yang persegi panjang. Memiliki sebuah papan penutup, dan lapisan kaca tempat meletakkan gambar. Untuk menggunakannya anda harus meletakkan gambar satu persatu untuk setiap pengambilan gambar.

2.ADF

Jenis ini memiliki kelebihan kemudahan dalam penggunaan. Anda dapat meletakkan gambar-gambar yang akan dibaca, selanjutnya alat ini secara otomatis akan mengambil sendiri gambar-gambar tersebut dan membacanya, untuk selanjutnya disimpan sebagai file digital. Harganya sudah tentu lebih mahal dibanding jenis flat bed. Jenis ini memang cocok untuk perkantoran yang memiliki banyak gambar yang akan di-scan.

3. Handheld

Jenis ini membutuhkan keterampilan yang lebih dari penggunanya. Pengguna dengan tangannya akan menggerakkan scanner ini di atas gambar yang akan dibacanya. Karena proses pembacaan data oleh scanner sangat sensitif, maka gambar yang dihasilkan kualitasnya kurang baik, akibat kecepatan gerakan yang tidak rata. Umumnya scanner jenis ini bersifat monochrome, atau tepatnya hanya dapat menghasilkan warna hitam putih saja.

4. Scanner Drum

Jenis ini adalah jenis-jenis yang awal dikembangkan. Jenis ini menggunakan photomultiplier tubes (PMT) untuk membaca data gambar. Jenis ini menghasilkan kualitas yang lebih baik di banding jenis lainnya. Namun karena harganya relative mahal, maka jenis ini sudah tidak banyak digunakan.

Banyak orang beralih menggunakan jenis flatbed berkualitas tinggi. Tetapi jenis ini masih tetap digunakan oleh pihak pihak yang membutuhkan kualitas yang baik, seperti museum atau seniman yang akan menyimpan hasil kerja seninya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK PIRI 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Desain Grafis
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: Multimedia
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2017/2018
Materi Pokok Vektor	: Pengenalan dan Penggunaan Pengolah Gambar
Pertemuan ke	: 1 ,2 dan 3
Alokasi Waktu	: 7 x 45 Menit

E. Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
4. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan

keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

F. Kompetensi Dasar

3.6 Memahami perangkat lunak pengolah gambar vektor

4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor

G. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.6.1 Menjelaskan dan memahami pengertian gambar vektor.

3.6.2 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor.

4.6.1 Menggunakan fitur dalam mengolah gambar vektor.

4.6.2 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor dalam kehidupan sehari-hari.

H. Tujuan Pembelajaran

5. Siswa dapat memahami pengertian gambar vektor.

6. Siswa dapat menjelaskan pengertian gambar vektor.
7. Siswa dapat menjelaskan fitur-fitur pengolah gambar vektor.
8. Siswa dapat menggunakan fitur dalam mengolah gambar vektor.
9. Siswa dapat menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor dalam kehidupan sehari-hari.

I. Materi Pembelajaran

1. Memahami konsep dasar gambar vektor
2. Menyajikan hasil pengolahan aplikasi pengolah citra vektor

J. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)

Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

K. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

4) Kegiatan Awal (± 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan dengan perkenalan dan absensi.

Apresepsi :

Guru memberikan macam-macam gambar vektor.

5) Kegiatan Inti (± 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa mengamati berbagai contoh gambar vektor yang di berikan

Menanya:

- Siswa di tanya bentuk gambar vektor dan kriteria.

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk kegiatan sehari-hari.

Mengasosiasi:

- Siswa mampu menyimpulkan konsep dasar perangkat lunak pengolah gambar vektor.

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu mempresentasikan fitur-fitur pengolah gambar vektor.

6) Kegiatan Akhir ($\pm 15\%$ dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada pengolahan gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

Pertemuan ke-2

1) Kegiatan Awal ($\pm 10\%$ dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan dengan pengenalan dan absensi.

Apresepsi :

Guru sedikit memberi materi pertemuan sebelumnya.

2) Kegiatan Inti ($\pm 75\%$ dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa mengamati berbagai contoh gambar vektor yang di berikan

Menanya:

- Siswa di tanya bentuk gambar vektor dan kriteria.

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk membuat objek dengan corel draw.

Mengasosiasi:

- Siswa mampu menyimpulkan konsep dasar perangkat lunak pengolah gambar vektor (corel draw).

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu mempresentasikan fitur-fitur pengolah gambar vektor (Corel Draw).

3) Kegiatan Akhir (\pm 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada pengolahan gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

Pertemuan ke-3

1) Kegiatan Awal (\pm 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan dengan pengenalan dan absensi.

Apresepsi :

Guru sedikit memberi materi pertemuan sebelumnya.

2) Kegiatan Inti (\pm 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa mengamati berbagai contoh gambar vektor yang di berikan

Menanya:

- Siswa di tanya bentuk gambar vektor dan kriteria.

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk membuat objek dengan corel draw.

Mengasosiasi:

- Siswa mampu menyimpulkan konsep dasar perangkat lunak pengolah gambar vektor (corel draw).

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu mempresentasikan fitur-fitur pengolah gambar vektor (Corel Draw).

3) Kegiatan Akhir (± 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada pengolahan gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

L. Alat, Media dan Sumber Belajar

3. Buku panduan guru
- Pengolahan Citra Digital 2 Kelas XI
4. Internet
- <https://anamtria.files.wordpress.com/.../grafis-berbasis-vektor-dan-berbasis-bitmap>
5. Laptop

M. Evaluasi / Penilaian

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, Kinerja, dan Tes Praktek
2. Prosedur Penilaian

Penilaian Kinerja

no	nama siswa	KD 5 Scanner									Jumlah skor	NILAI Praktik
		Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Agri Suryanto											
2	Ananditya Gisang Pangestu	3	2	2	3	2	2	3	2	2	5.3	85
3	Banu Nur Prasetyo											
4	Eva Sopiyantri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6.8	82
5	Fajar Hermawan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4.5	85
6	Gisela Rohani Pradita Nada	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6.8	80
7	Hanung Pratama	2	3	3	2	3	3	2	3	3	6.0	85
8	Islam Zia Nibrasi	3	4	3	3	4	3	3	4	3	7.5	
9	Muhammad Joko Pratama											
10	Muhammad Sidiq Wibowo											
11	Partogi Pahlawan Hutahean	3	4	4	3	4	4	3	4	4	8.3	83
12	Ramdhoni Arindo											
13	Risky Aditya Putra											
14	Stefan Subianto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4.5	70
15	Yuliyani Nor Efendi											

Kelas X MM1

no	nama siswa	KD 5 Scanner									Jumlah skor	NILAI Praktik
		Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Arya Yuni Saputra											40
2	Aura Diva	3	4	3	3	3	4	3	3	4	7.5	85
3	Bagas Arindra Perdana	4	3	4	3	4	3	4	3	3	7.8	90
4	Diki Rizqi Ramadhan			2			2			3	1.8	
5	Dion Syah Anggara Putra	3	2	2	3	3	2	3	3	3	6.0	
6	Evita Aprilia	3	2	3	3	2	3	3	3	4	6.5	80
7	Firman Hadi Sukoco	3	2	3	2	2	3	2	3	3	5.8	76
8	Ghea Armedia Wibawa Putra											
9	Herlambang Wiguna	3	3	4	3	3	2	3	3	3	6.8	76
10	Ine Putri Andin	3	3	3	4	3	3	3	3	3	7.0	78
11	Kafi Rijal Yuantoro	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6.8	85
12	Muhammad Yudha Pratama	3	3	4	3	3	4	3	3	4	7.5	83
13	Nur Prasetyo	3	3	4	3	3	3	3	3	3	7.0	76
14	Pandu Pamungkas	2	2	4	2	2	4	2	2	3	5.8	86
15	Sigit Pamungkas	3	3	4	3	4	3	4	4	3	7.8	82
16	Yusron Ramadhan Mubarakh			3			3			4		87

Kelas X MM2

Kriteria Penskoran : 1 = Kurang 2 = Cukup 3 = Baik 4 = Amat Baik

Kriteria Penilaian : Jumlah skor ≤ 2 : D

Jumlah skor ≤ 4 : C

Jumlah skor ≤ 6 : B

Jumlah skor ≤ 9 : A

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	1 = Tidak aktif dalam pembelajaran 2 = Cukup aktif dalam pembelajaran 3 = Aktif dalam pembelajaran 4 = Amat aktif dalam pembelajaran
2.	Pengetahuan	1 = Tidak memahami konsep pemecahan masalah 2 = Cukup memahami konsep pemecahan masalah 3 = Memahami konsep pemecahan masalah 4 = Amat memahami konsep pemecahan masalah
3.	Ketrampilan	1 = Tidak terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 2 = Cukup terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 3 = Terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 4 = Amat terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah

Yogyakarta, Kamis 27 September 2017

GURU PEMBIMBING

PRAKTIKAN

Dewi Nurpitasari, S.Sn

Ananto Tri Ramadhan

Lampiran Materi

Pengertian Grafis

Desain Grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan pada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah bentuk pesan.

Pengenalan Grafis Berbasis Vektor dan Berbasis Bitmap

1.1 Program Aplikasi Pembuat Grafis

Pada pembuatan media Informasi digital seperti halnya website, eksistensi grafis sudah menjadi suatu kebutuhan. Bahkan, sudah menjadi hal yang konvensional, jika suatu website (situs web) hanya terdapat grafis tanpa adanya animasi, baik animasi berbasis grafis maupun berbasis suara. Tidak dapat di pungkiri lagi, grafis yang menjadi tolak ukur kualitas suatu program aplikasi atau website. Hal tersebut menimbulkan perang urat syaraf antar produsen software, terutama perusahaan yang bergerak dalam bidang design grafis, sehingga bermunculan

software-software berbasis grafis dengan fitur-fitur (fasilitas) yang canggih, mudah dalam pengoperasian, menarik, dan *compatible*.

A. Pengertian Grafis Berbasis Bitmap dan Grafis Berbasis Vektor

Grafis adalah gambar yang tersusun dari koordinat-koordinat. Dengan demikian sumber gambar yang muncul pada layar monitor komputer terdiri atas titik-titik yang mempunyai nilai koordinat.

Layar Monitor berfungsi sebagai sumbu koordinat x dan y.

Pada desain grafis, desain dibagi menjadi 2 kelompok yakni desain bitmap dan vektor. Grafis desain bitmap dibentuk dengan raster/pixel/dot/titik/point koordinat. Semakin banyak jumlah titik yang membentuk suatu grafis bitmap berarti semakin tinggi tingkat kerapatannya. Hal ini menyebabkan semakin halus citra grafis, tetapi kapasitas filenya semakin besar

Ketajaman warna dan detail gambar pada tampilan bitmap bergantung pada banyaknya pixel warna atau resolusi yang membentuk gambar tersebut. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan monitor dan VGA (Video Graphic Adapter) yang digunakan. Jika gambar tampilan bitmap berresolusi tinggi di tampilkan pada monitor yang berresolusi rendah akan mengakibatkan gambar terlihat kasar , bahkan terlihat kabur berbentuk kotak-kotak (juggy) jika dilakukan pembesaran gambar.

Satuan untuk ukuran grafis jenis bitmap ini adalah dpi (dot per inch) yang berarti banyaknya titik dalam satu inci.

Kelebihan Grafis Vektor:

1. Ruang penyimpanan untuk objek gambar lebih efisien
2. Objek gambar vektor dapat diubah ukuran dan bentuknya tanpa menurunkan mutu tampilannya
3. Dapat dicetak pada resolusi tertinggi printer Anda
4. Menggambar dan menyunting bentuk vektor relatif lebih mudah dan menyenangkan

Kekurangan Grafis Vektor:

1. Tidak dapat menghasilkan objek gambar vektor yang prima ketika melakukan konversi objek gambar tersebut dari format bitmap

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK PIRI 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Desain Grafis
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: Multimedia
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2017/2018
Materi Pokok	: Manipulasi Gambar Vektor
Pertemuan ke	: 1,2,3 dan 4
Alokasi Waktu	: 10 x 45 Menit

N. Kompetensi Inti

5. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
6. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan

keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

O. Kompetensi Dasar

3.7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek

4.7 Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek

P. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.7.1 Menentukan fungsi manipulasi gambar vektor.

3.7.2 Menggunakan efek fitur manipulasi pada gambar.

4.7.1 Membandingkan efek manipulasi pada gambar.

4.7.2 Mengubah gambar vektor menggunakan efek fitur manipulasi.

Q. Tujuan Pembelajaran

10. Siswa dapat memahami pengertian manipulasi gambar vektor.

11. Siswa dapat menjelaskan pengertian manipulasi gambar vektor.

12. Siswa dapat menggunakan fitur efek dalam memanipulasi gambar vektor.
13. Siswa dapat menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor dalam kehidupan sehari-hari untuk memanipulasi gambar berbasis vektor.

R. Materi Pembelajaran

3. Memahami konsep dasar gambar vektor
4. Menyajikan hasil pengolahan aplikasi pengolah citra vektor

S. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)

Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

T. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

7) Kegiatan Awal (± 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan dengan perkenalan dan absensi.

Apresepsi :

Guru memberikan macam-macam manipulasi gambar vektor.

8) Kegiatan Inti (± 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa mengamati contoh gambar manipulasi vektor.

Menanya:

- Siswa mampu mengetahui kelebihan dan kekurangan perangkat lunak pengolah gambar vektor (CorelDraw)

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk kegiatan sehari-hari.

Mengasosiasi:

- Menyimpulkan konsep dasar perangkat lunak pengolah gambar vektor.

Mengkomunikasikan:

- Mempresentasikan fitur-fitur pengolah gambar vektor.

9) Kegiatan Akhir ($\pm 15\%$ dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada pengolahan gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

Pertemuan Ke-2

1) Kegiatan Awal ($\pm 10\%$ dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan dengan pengenalan dan absensi.

Apresepsi :

Guru mengulang sedikit materi pertemuan sebelumnya tentang macam-macam manipulasi gambar vektor.

2) Kegiatan Inti ($\pm 75\%$ dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa mengamati contoh gambar manipulasi vektor.

Menanya:

- Siswa mampu mengetahui kelebihan dan kekurangan perangkat lunak pengolah gambar vektor (CorelDraw)

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk kegiatan sehari-hari.

Mengasosiasi:

- Menyimpulkan konsep dasar perangkat lunak pengolah gambar vektor.

Mengkomunikasikan:

- Mempresentasikan fitur-fitur pengolah gambar vektor.

3) Kegiatan Akhir (± 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada pengolahan gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

Pertemuan Ke-3

1) Kegiatan Awal (± 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan dengan pengenalan dan absensi.

Apresepsi :

Guru mengulang sedikit materi pertemuan sebelumnya tentang macam-macam manipulasi gambar vektor.

2) Kegiatan Inti (± 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa mengamati guru dalam membuat contoh gambar manipulasi vektor.

Menanya:

- Siswa mampu mengetahui kelebihan dan kekurangan perangkat lunak pengolah gambar vektor (CorelDraw)

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk membuat contoh manipulasi gambar vektor.

Mengasosiasi:

- Siswa mampu menyimpulkan konsep dasar perangkat lunak pengolah gambar vektor dari hasil kegiatan praktik.

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu mempresentasikan fitur-fitur pengolah gambar vektor di depan guru.

3) Kegiatan Akhir (± 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada pengolahan gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

Pertemuan Ke-4

1) Kegiatan Awal (± 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan dengan perkenalan dan absensi.

Apresepsi :

Guru mengulang sedikit materi pertemuan sebelumnya tentang macam-macam manipulasi gambar vektor.

2) Kegiatan Inti (± 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk membuat contoh manipulasi gambar vektor berupa batik.

Mengasosiasi:

- Siswa mampu menyimpulkan konsep dasar perangkat lunak pengolah gambar vektor dari hasil kegiatan praktik membuat pola batik.

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu mempresentasikan fitur-fitur pengolah gambar vektor di depan guru untuk membuat pola batik.

3) Kegiatan Akhir (\pm 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada pengolahan gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

U. Alat, Media dan Sumber Belajar

6. Modul Pengolahan Citra Digital 2 Kelas XI
7. Internet
8. Laptop

V. Evaluasi / Penilaian

3. Teknik Penilaian : Pengamatan, Kinerja, dan Tes Tertulis
4. Prosedur Penilaian

Penilaian Kinerja

no	nama siswa	KD 7 Manipulasi Vektor									Jumlah skor	NILAI Praktik
		Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Agri Suryanto											
2	Ananditya Gisang Pangestu	3	2	2	3	2	2	3	2	2	5.3	85
3	Banu Nur Prasetyo											
4	Eva Sopiyantri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6.8	82
5	Fajar Hermawan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4.5	85
6	Gisela Rohani Pradita Nada	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6.8	80
7	Hanung Pratama	2	3	3	2	3	3	2	3	3	6.0	85
8	Islam Zia Nibrasi	3	4	3	3	4	3	3	4	3	7.5	87
9	Muhammad Joko Pratama											
10	Muhammad Sidiq Wibowo											
11	Partogi Pahlawan Hutahean	3	4	4	3	4	4	3	4	4	8.3	83
12	Ramdhoni Arindo											
13	Risky Aditya Putra											
14	Stefan Subianto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4.5	70
15	Yuliyani Nor Efendi											

Penilaian Kelas MM1

no	nama siswa	KD 7 Manipulasi Vektor									Jumlah skor	NILAI Praktik
		Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Arya Yuni Saputra											
2	Aura Diva	3	4	3	3	3	4	3	3	4	7.5	85
3	Bagas Arindra Perdana	3	3	3	3	3	3	4	3	4	7.3	85
4	Diki Rizqi Ramadhan											
5	Dion Syah Anggara Putra											
6	Evita Aprilia	3	2	3	3	2	3	3	3	4	6.5	80
7	Firman Hadi Sukoco	3	2	3	2	2	3	2	3	3	5.8	80
8	Ghea Armedia Wibawa Putra											
9	Herlambang Wiguna	3	3	4	3	3	2	3	3	3	6.8	82
10	Ine Putri Andin	3	3	3	4	3	3	3	3	3	7.0	
11	Kafi Rijal Yuantoro	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6.8	85
12	Muhammad Yudha Pratama	3	3	4	3	3	4	3	3	4	7.5	83
13	Nur Prasetyo	3	3	4	3	3	3	3	3	3	7.0	80
14	Pandu Pamungkas	2	2	4	2	2	4	2	2	3	5.8	86
15	Sigit Pamungkas	3	3	4	3	4	3	4	4	3	7.8	82
16	Yusron Ramadhan Mubarakh											

Penilaian Kelas MM2

Kriteria Penskoran : 1 = Kurang 2 = Cukup 3 = Baik 4 = Amat Baik

Kriteria Penilaian : Jumlah skor ≤ 2 : D

Jumlah skor ≤ 4 : C

Jumlah skor ≤ 6 : B

Jumlah skor ≤ 9

: A

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	1 = Tidak aktif dalam pembelajaran 2 = Cukup aktif dalam pembelajaran 3 = Aktif dalam pembelajaran 4 = Amat aktif dalam pembelajaran
2.	Pengetahuan	1 = Tidak memahami konsep pemecahan masalah 2 = Cukup memahami konsep pemecahan masalah 3 = Memahami konsep pemecahan masalah 4 = Amat memahami konsep pemecahan masalah
3.	Ketrampilan	1 = Tidak terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 2 = Cukup terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 3 = Terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 4 = Amat terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah

Yogyakarta, Selasa 17 Oktober 2017

GURU PEMBIMBING

PRAKTIKAN

Dewi Nurpitasari, S.Sn

Ananto Tri Ramadhan

LAMPIRAN MATERI

Apa itu manipulasi?

Manipulasi adalah sebuah proses rekayasa dengan melakukan penambahan, pensembunyian, penghilangan atau pengkaburan terhadap bagian atau keseluruhan sebuah realitas, kenyataan, fakta-fakta ataupun sejarah yang dilakukan berdasarkan sistem perancangan sebuah tata sistem nilai

Jadi manipulasi gambar vektor adalah sebuah proses rekayasa dengan melakukan penambahan, pensembunyian, penghilangan atau pengkaburan pada objek gambar yang berbasis vektor.

Contoh manipulasi menggunakan shape efek.:

- **Extrude**

Extrude adalah sebuah tool yang terdapat pada coreldraw lebih tepatnya ada pada bagian blend tool yang berfungsi untuk memberikan efek tiga dimensi (3D) pada sebuah objek atau text.

- **Contour**

Contour : Berfungsi untuk memberi efek atau membuat objek lagi seperti objek sebelumnya dengan ukuran tertentu serta dapat dijadikan efek gradasi warna

- **Distort**

Distort : Berfungsi untuk merubah bentuk menjadi Abstrak yang dapat dilakukan sesuai yang diinginkan, dapat juga memutar bentuk benda yangdi jadikan abstrak

- **Envelope**

envelope tool merupakan salah satu tool dalam coreldraw yang dapat menangani perubahan bentuk objek yang konsepnya kurang lebih sama dengan shaping. Perbedaan pada envelope tool yaitu perubahan menggunakan envelope tool cenderung akan merubah semua bentuk bidang bukan hanya garis pada node tersebut, dan envelope tool dapat menambah efek perspektif pada objek (baik text maupun objek gambar)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK PIRI 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Desain Grafis
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	: Multimedia
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2017/2018
Materi Pokok	: Penerapan Desain pada gambar vektor
Pertemuan ke	: 1-4
Alokasi Waktu	: 20 x 45 Menit

W. Kompetensi Inti

7. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.
8. Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan

keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

X. Kompetensi Dasar

3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor

4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor

Y. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.6.1 Memahami desain vektor.

3.6.2 Menerapkan desain pada pengolah gambar vektor.

4.6.1 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk membuat desain berbasis gambar vektor.

Z. Tujuan Pembelajaran

14. Siswa dapat memahami desain.

15. Siswa dapat menjelaskan desain gambar vektor dengan jelas.

16. Siswa dapat membuat desain pada berbasis gambar vektor.

17. Siswa dapat menggunakan fitur pengolah gambar vektor untuk membuat desain berbasis vektor.

AA.Materi Pembelajaran

5. Memahami prinsip-prinsip desain.
6. Menyajikan desain berbasis vektor menggunakan aplikasi pengolah citra vektor

BB. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)

Metode : Ceramah, Diskusi. Searching di internet

CC. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-1

10) Kegiatan Awal (± 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan absensi.

Apresepsi :

Guru memberikan contoh desain berbasis vektor.

11) Kegiatan Inti (± 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa mengamati berbagai contoh desain berbasis gambar vektor dalam kehidupan sehari-hari

Menanya:

- Siswa mampu memahami pengertian dan kegunaan mendesain pada gambar vektor.

Mengeksplorasi:

- Mampu menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk membuat desain berbasis vektor.

Mengasosiasi:

- Siswa mengerti kegunaan mendesain berbasis gambar vektor.

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu menunjuka hasil desain pada gambar vektor.

12) Kegiatan Akhir (± 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada desain gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

Pertemuan Ke-2

1) Kegiatan Awal (± 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan absensi.

Apresepsi :

Guru sedikit melanjutkan materi pertemuan sebelumnya.

2) Kegiatan Inti (± 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa mengamati contoh desain gambar vektor.

Menanya:

- Siswa mampu memahami pengertian dan kegunaan mendesain pada gambar vektor.

Mengeksplorasi:

- Mampu menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk membuat desain berbasis vektor.

Mengasosiasi:

- Siswa mengerti kegunaan mendesain berbasis gambar vektor.

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu menggunakan software pengolah gambar vektor untuk mendesain gambar vektor.

3) Kegiatan Akhir (\pm 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada desain gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

Pertemuan Ke-3

1) Kegiatan Awal (\pm 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan absensi.

Apresepsi :

Guru sedikit melanjutkan materi pertemuan sebelumnya.

2) Kegiatan Inti (\pm 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa mengamati contoh desain gambar vektor.

Menanya:

- Siswa mampu memahami pengertian dan kegunaan mendesain pada gambar vektor.

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu mendesain gambar sederhana

Mengasosiasi:

- Siswa mengerti kegunaan mendesain berbasis gambar vektor.

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu menggunakan software pengolah gambar vektor untuk mendesain poster

3) Kegiatan Akhir (± 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada desain gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

Pertemuan Ke-4

1) Kegiatan Awal (± 10 % dari Total waktu Pertemuan)

Orientasi :

Guru memberikan salam dilanjutkan absensi.

Apresepsi :

Guru sedikit melanjutkan materi pertemuan sebelumnya.

2) Kegiatan Inti (± 75 % dari Total waktu Pertemuan)

Mengamati:

- Siswa mengamati contoh desain gambar vektor.

Menanya:

- Siswa mampu memahami pengertian dan kegunaan mendesain pada gambar vektor.

Mengeksplorasi:

- Siswa mampu mendesain gambar sederhana

Mengasosiasi:

- Siswa mengerti kegunaan mendesain berbasis gambar vektor.

Mengkomunikasikan:

- Siswa mampu menggunakan software pengolah gambar vektor untuk mendesain poster

3) Kegiatan Akhir (± 15% dari Total waktu Pertemuan)

Menyimpulkan materi sesuai dengan kompetensi dan indikator yang digunakan secara umum pada desain gambar vektor. Guru mengevaluasi materi yang telah diberikan

DD. Alat, Media dan Sumber Belajar

9. Modul Pengolahan Citra Digital 2 Kelas XI
10. Laptop

EE. Evaluasi / Penilaian

5. Teknik Penilaian : Pengamatan, Kinerja, dan Tes Tertulis
6. Prosedur Penilaian

Penilaian Kinerja

no	nama siswa	KD 8 Desain Vektor									Jumlah skor	NILAI Praktik	
		Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1	Agri Suryanto												
2	Ananditya Gisang Pangestu	2	2	2	2	2	3	3	2	3	5.3	85	
3	Banu Nur Prasetyo												
4	Eva Sopiyantri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6.8	79	
5	Fajar Hermawan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4.5	81	
6	Gisela Rohani Pradita Nada	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6.8	80	
7	Hanung Pratama	2	3	3	2	3	3	2	3	3	6.0	78	
8	Islam Zia Nibrasi	3	4	3	3	4	3	3	4	3	7.5		
9	Muhammad Joko Pratama												
10	Muhammad Sidiq Wibowo												
11	Partogi Pahlawan Hutahean	3	4	4	3	4	4	3	4	4	8.3	74	
12	Ramdhoni Arindo												
13	Risky Aditya Putra												
14	Stefan Subianto	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4.5	70	
15	Yuliyani Nor Efendi												

Penilaian Kelas MM1

no	nama siswa	KD 8 Desain Vektor									Jumlah skor	NILAI Praktik
		Sikap			Pengetahuan			Ketrampilan				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Arya Yuni Saputra											0
2	Aura Diva	3	4	3	3	3	4	3	3	4	7.5	90
3	Bagas Arindra Perdana	3	3	3	3	3	3	4	3	4	7.3	83
4	Diki Rizqi Ramadhan			2			2			3	1.8	
5	Dion Syah Anggara Putra											55
6	Evita Aprilia	3	2	3	3	2	3	3	3	4	6.5	
7	Firman Hadi Sukoco	3	2	3	2	2	3	2	3	3	5.8	75
8	Ghea Armedia Wibawa Putra											
9	Herlambang Wiguna	3	3	4	3	3	2	3	3	3	6.8	88
10	Ine Putri Andin	3	3	3	4	3	3	3	3	3	7.0	75
11	Kafi Rijal Yudianto	3	3	3	3	3	3	3	3	3	6.8	74
12	Muhammad Yudha Pratama	3	3	4	3	3	4	3	3	4	7.5	
13	Nur Prasetyo	3	3	4	3	3	3	3	3	3	7.0	80
14	Pandu Pamungkas	2	2	4	2	2	4	2	2	3	5.8	81
15	Sigit Pamungkas	3	3	4	3	4	3	4	4	3	7.8	82
16	Yusron Ramadhan Mubarakh											

Penilaian Kelas MM 2

Kriteria Penskoran : 1 = Kurang 2 = Cukup 3 = Baik 4 = Amat Baik

Kriteria Penilaian : Jumlah skor ≤ 2 : D

Jumlah skor ≤ 4 : C

Jumlah skor ≤ 6 : B

Jumlah skor ≤ 9 : A

Rubrik Penilaian Kinerja :

No	Aspek yang dinilai	Keterangan
1.	Sikap	1 = Tidak aktif dalam pembelajaran 2 = Cukup aktif dalam pembelajaran 3 = Aktif dalam pembelajaran 4 = Amat aktif dalam pembelajaran
2.	Pengetahuan	1 = Tidak memahami konsep pemecahan masalah 2 = Cukup memahami konsep pemecahan masalah 3 = Memahami konsep pemecahan masalah 4 = Amat memahami konsep pemecahan masalah
3.	Ketrampilan	1 = Tidak terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 2 = Cukup terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 3 = Terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah 4 = Amat terampil melaksanakan prosedur pemecahan masalah

Yogyakarta, Selasa 31 Oktober 2017

GURU PEMBIMBING

PRAKTIKAN

Dewi Nurpitasari, S.Sn

Ananto Tri Ramadhan

LAMPIRAN MATERI

Apa itu desain?

Menurut Suyanto, “Aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”.

Jessica Helfand, “Kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat”.

Danton Sihombing, “Mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi”.

Michael Kroeger, “Visual communication (komunikasi visual) adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui terma-terma visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran”.

Terdapat dua tipe teks pada aplikasi pengolahan grafis CorelDraw, yakni teks artistik dan paragraf. Teks Artistik biasa digunakan untuk mengetik judul atau teks-teks yang pendek seperti pada tipografi ataupun teks efek. Sedangkan Teks Paragraf berguna untuk mengetik teks yang panjang seperti isi naskah yang termuat dalam frame teks.

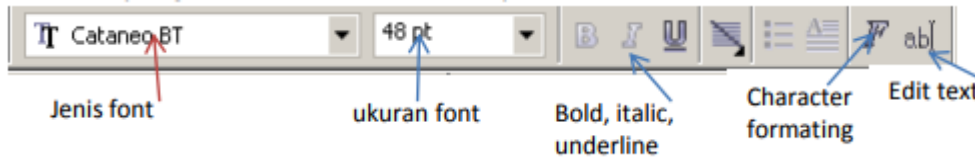
1.) Menyajikan teks artistik

- Klik Text tool pada toolbox.
- Klik mouse pada lembar kerja, kemudian ketik teks
- Misalnya ketikkan kata “Citra Vektor”

The image shows the text "Citra Vektor" in a stylized font. The word "Citra" is in a dark grey color, and "Vektor" is in a lighter grey color. There are decorative elements: a red wavy line under "Citra", and small black squares at the ends of the words and between the letters.

Gambar 6.1 obyek teks dengan text tool

-Untuk mengganti jenis huruf (font) dan ukuran teks dapat menggunakan perintah yang terdapat toolbar property



Gambar 6.2 toolbar property

-Setelah jenis font diganti dengan cataneo BT dan ukuran font diubah menjadi 48 pt maka akan menghasilkan tampilan sebagai berikut



Gambar 6.3 teks dengan font cataneo BT

-Klik kanan warna pada palet Color yang terdapat dibagian kanan lembar kerja untuk mengubah warna garis tepi teks

Klik warna pada palet Color yang terdapat dibagian kanan lembar kerja untuk mengubah warna bidang teks, pada contoh dibawah warna teks diubah menjadi merah(red)



Gambar 6.4 warna teks diganti dengan warna merah/red

2.) Menyajikan teks paragraf

Teks Paragraf berguna untuk mengetik teks yang panjang dalam paragraf/frame teks. Langkah - langkah untuk mengetik teks paragraph

adalah sebagai berikut :

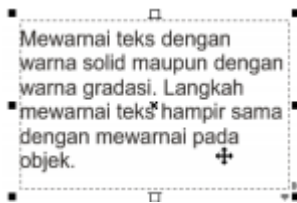
-Klik Text tool pada toolbox

-Klik tahan dan geser mouse pada lembar kerja untuk membentuk frame teks paragraph.



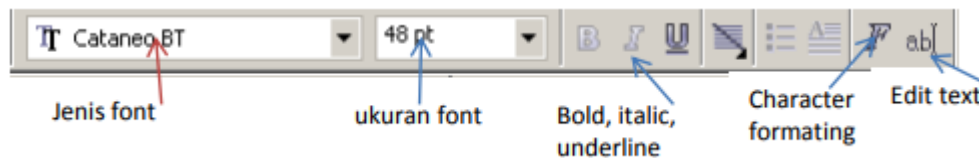
Gambar 6.5 frame teks paragraph

-Ketik teks dalam frame teks yang terbentuk



Gambar 6.6 teks dalam frame teks paragraph

-Untuk mengganti jenis huruf (font) dan ukuran teks dapat menggunakan perintah yang terdapat toolbar property



Gambar 6. 7 toolbar property

3.) Menyisipkan teks dalam suatu obyek

Mengetik teks dalam objek adalah mengetik teks yang hanya termuat dalam suatu objek saja. Langkah-langkah untuk mengetik teks dalam objek adalah sebagai berikut :

-Buat obyek grafis, misalnya obyek oval



Gambar 6. 8 obyek oval

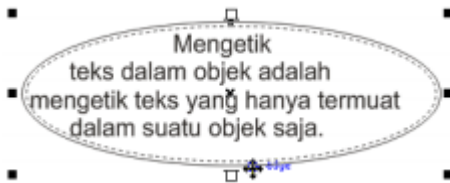
-Klik Text tool pada toolbox.

-Arahkan mouse ke bagian tepi objek hingga panah mouse berubah bentuk menjadi , kemudian klik mouse.



Gambar 6.9 teks tool dalam obyek oval

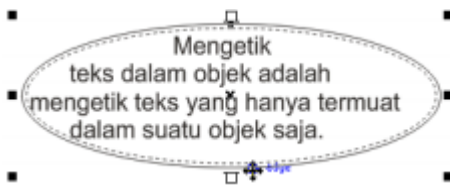
-Ketik teks dalam frame teks yang telah terbentuk



Gambar 6.10 teks dalam obyek oval

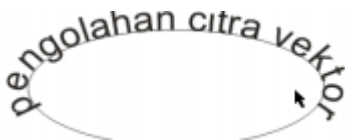
Saat mengarahkan pointer mouse pada bagian garis tepi objek, akan melihat dua bentuk kursor yang memiliki fungsi berbeda :

-Untuk mengetik teks pada bagian dalam objek, hasilnya



Gambar 6.11 teks dengan menggunakan icon

-Untuk mengetik teks pada bagian garis tepi objek.



Gambar 6.12 teks dengan menggunakan icon

4.) Menuliskan teks pada alur

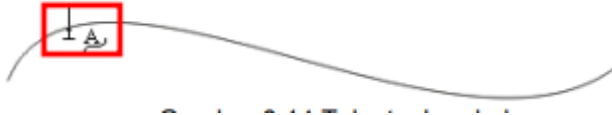
Mengetik teks pada alur adalah mengetik teks pada suatu alur / pola garis tertentu. Langkah – langkah untuk mengetik teks pada alur adalah sebagai berikut :

-Buatlah sebuah alur objek menggunakan Freehand yang akan digunakan sebagai alur teks , misalnya seperti pola garis berikut



Gambar 6.13 menggambar kurva dengan freehand

-Klik Teks tool dan arahkan mouse pada garis tepi objek alur hingga berubah Menjadi



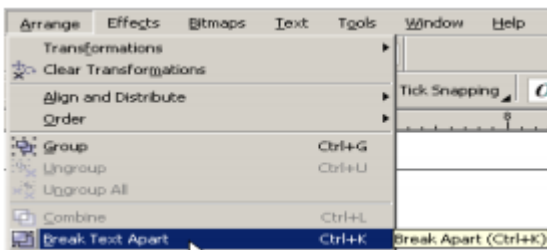
Gambar 6.14 Teks tool pada kurva

-Kemudian klik mouse pada tepi obyek dan ketik teks di sepanjang alur



Gambar 6.15 teks pada obyek kurva

-Untuk memisahkan teks tersebut dari alur/garisnya maka klik menu arrange
-break text apart atau gunakan shortcut key ctrl+K



Gambar 6.16 perintah break text apart

-Kemudian klik pada garis alur, kemudia tekan Delete pada keyboard untuk menghapus garis alur.

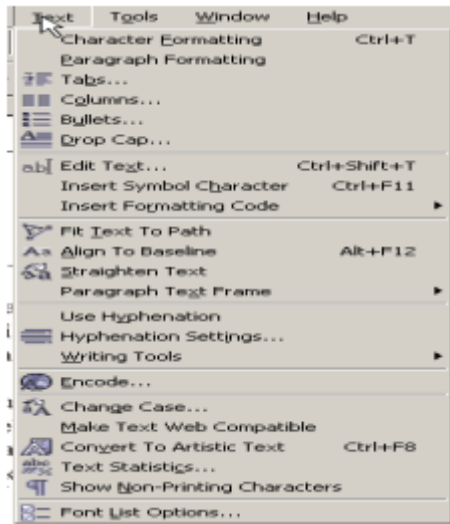
-Maka akan terlihat teks tanpa garis/alur seperti gambar berikut



Gambar 6.17 teks yang berbentuk kurva

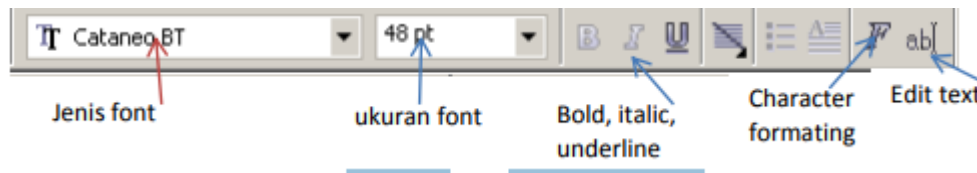
5.) Memformat paragraf

Saat pemformatan teks/paragraf pada aplikasi CorelDraw bertujuan mengatur tatanan teks, baik berupa jenis Font, ukuran teks, warna teks, posisi teks, dan lain sebagainya. Untuk memformat teks dapat menggunakan menu text , daftar perintah yang terdapat dalam menu text digambarkan pada gambar berikut.



Gambar 6.18 menu teks

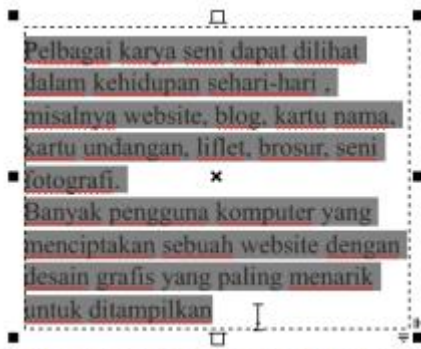
Selain pada menu text, perintah-perintah editing text/paragraf terdapat di icon ditoolbar property



Gambar 6.19 text property bar

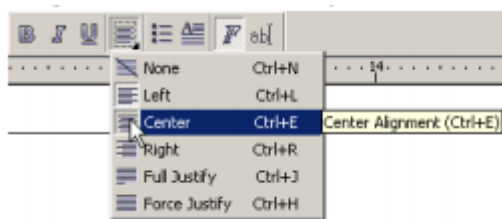
Dalam memformat teks maupun paragraf, dapat dilakukan pengaturan perataan teks maupun indentasi paragraf. Langkah – langkah untuk mengatur perataan teks adalah sebagai berikut :

- Klik Text tool pada toolbox
- Blok teks yang akan diatur perataannya.



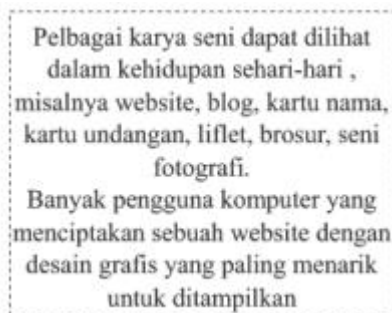
Gambar 6.20 teks dalam teks paragraf

Klik tombol Text alignment pada property bar



Gambar 6.21 Text alignment pada property bar

-Dan pilih salah satu perataan teks, misalnya saja center maka akan format teks dalam paragraf akan berubah menjadi



Gambar 6.22 teks dengan rata tengah

Keterangan dari Text alignment

- Left mengubah perataan teks menjadi rata kiri.
- Center mengubah perataan teks menjadi rata tengah.
- Right mengubah perataan teks menjadi rata kanan.
- Full Justify mengubah perataan teks menjadi rata kiri dan kanan, kecuali baris terakhir.
- Force Justify mengubah perataan teks menjadi rata kiri dan kanan,

termasuk bari paling akhir.

6.) Mengatur jarak antar teks

Mengatur jarak antar teks yang meliputi, mengatur jarak antar baris dan mengatur jarak antar karakter. Langkah-langkah untuk mengatur jarak antar teks pada paragraph adalah sebagai berikut

-Klik Pick tool pada toolbox

-Klik frame teks sehingga muncul symbol dan di bagian sudut kanan bawah dari frame teks.



Gambar 6.23 pengaturan pada frame teks

-Geser symbol ke kanan/kiri untuk mengubah jarak antar karakter secara horisontal

-Geser symbol ke atas/bawah untuk mengubah jarak antar baris secara vertical

7.) Mengubah bentuk penulisan teks menggunakan perintah change case

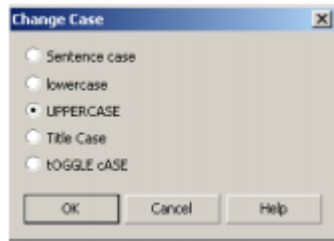
Mengubah bentuk penulisan teks adalah mengubah huruf capital dari suatu kata tertentu menjadi huruf kecil atau sebaliknya. Langkah – langkah untuk mengubah bentuk penulisan teks adalah sebagai berikut :

-Klik Text tool dan klik teks yang akan diubah.



Gambar 6.24 teks yang dibuat dengan teks tool

-Klik menu Teks Change Case untuk menampilkan kotak dialog Change Case.



Gambar 6.25 kotak dialog change case

-Pilih salah satu , misalnya UPPER CASE dan klik OK maka akan menghasilkan teks seperti dibawah ini

CITRA VEKTOR

Gambar 6.26 teks dengan format change case – upper case

Berikut keterangan kotak dialog Change Case.

- Sentence case mengubah huruf pertama setiap kalimat menjadi huruf capital.
- Lowercase mengubah semua huruf menjadi huruf kecil.
- UPPERCASE mengubah semua huruf menjadi huruf capital.
- Title Case mengubah huruf pertama setiap kata menjadi capital.
- TOGGLE cASE membalik bentuk penulisan huruf, huruf capital akan diubah menjadi huruf kecil, dan sebaliknya.

8.) Mengubah tipe teks

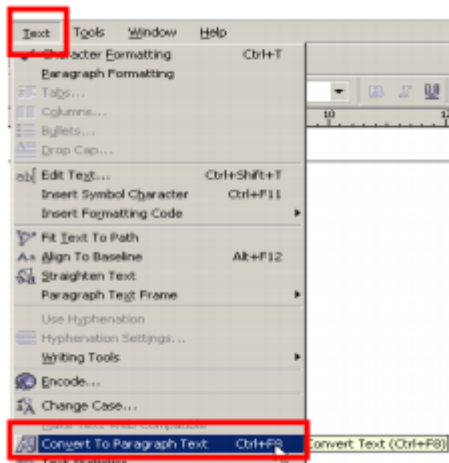
Tipe teks dapat diubah dari teks artistic menjadi teks paragraph ataupun sebaliknya dari teks paragraph menjadi teks artistic. Langkah - langkah untuk mengubah tipe objek teks adalah sebagai berikut :

-Klik Pick tool pada toolbox dan pilih objek teks artistic.

CITRA VEKTOR

Gambar 6.27 teks yang terseleksi dengan pick tool

-Klik menu Text Convert To Paragraf Text atau gunakan shortcut key Ctrl+F8 untuk mengubah teks artistic menjadi teks paragraph.



Gambar 6.28 perintah convert to paragraf text

-Setelah itu teks artistik akan berubah menjadi teks paragraf



Gambar 6.29 teks berubah menjadi teks paragraf

-untuk langkag sebaliknya yaitu untuk mengubah tipe teks dari teksparagraf menjadi teks artistik dilakukan cara yang sama yaitu dengan megggunakan shortcut key Ctrl+F8 atau menggunakan perintah menu Text Convert To Artistik Text



Gambar 6.30 perintah convert to artistik text

9.) Mengubah obyek teks menjadi obyek kurva

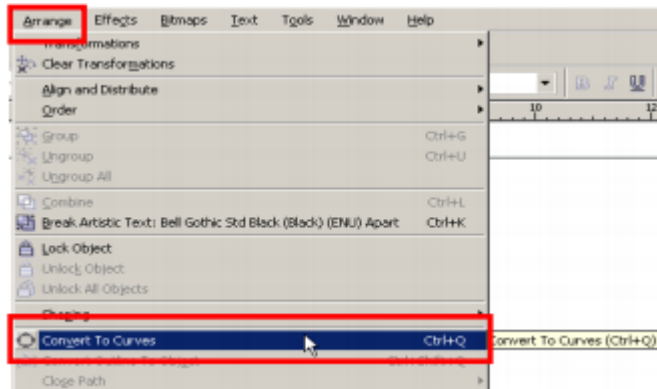
Tipe obyek teks dapat diubah menjadi objek kurva dengan tujuan untuk mengolah obyek teks tersebut menjadi obyek grafis yang lebih variatif dan menarik . Saat obyek teks telah diubah menjadi obyek kurva maka obyek kurva tersebut tidak dapat mengubah isi teksnya kembali. Langkah - langkah untuk mengubah obyek teks menjadi obyek kurva adalah sebagai berikut :

-Klik Pick tool pada toolbox dan teks yang akan diubah tipenya.



Gambar 6.31 teks yang terseleksi dengan pick tool

-Klik menu Arrange > Convert To Curves, atau tekan ctrl+Q



Gambar 6.32 perintah convert to curves

-Akan menghasilkan tampilan sebagai berikut



Gambar 6.33 teks hasil convert to curves

-Langkah berikutnya adalah mengedit/merubah bentuk huruf menggunakan bantuan shape tool. Klik shape tool yang ada di toolbox dan teks akan berubah siap diedit



Gambar 6.34 teks siap di edit dengan menggunakan shape tool

-Klik dan drag mouse shape tool ke sembarang arah di titik sudut – sudut dari teks sehingga menghasilkan obyek grafis teks yang diinginkan, misalnya saja seperti gambar dibawah ini



Gambar 6.35 teks hasil pengeditan

Catatan :

Untuk membantu mengolah sudut-sudut dengan shape tool dapat menggunakan fasilitas editing curve yang terdapat di toolbar property



Gambar 6.36 property bar dari editing curve

c. Rangkuman

Dari kegiatan belajar pengolahan obyek teks dapat dirangkum hal – hal sebagai berikut :

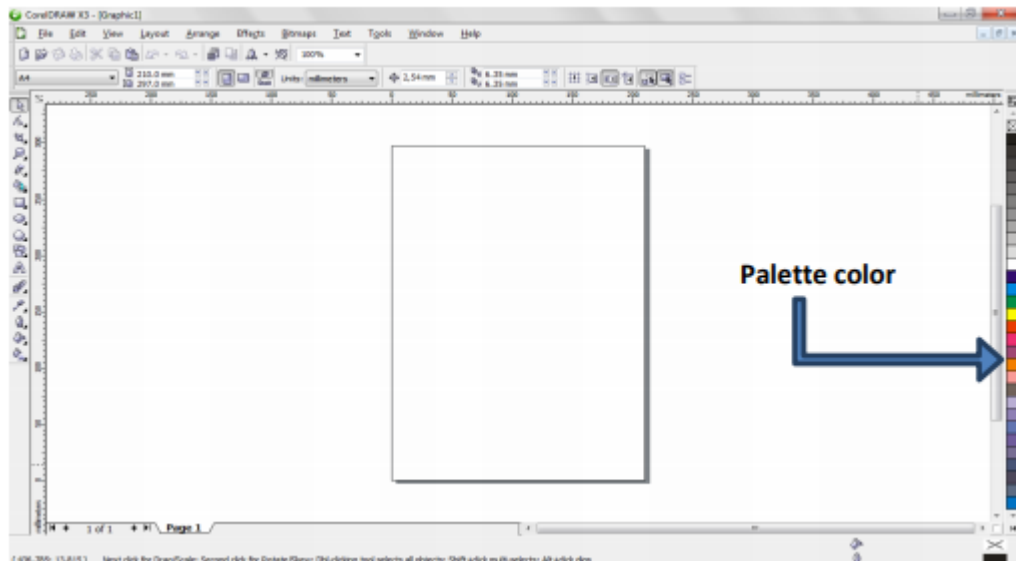
- Terdapat dua jenis obyek teks , yaitu teks artistik dan teks paragraf
- Teks Artistik digunakan untuk judul atau teks tipografy ataupun teks efek.
- Teks Paragraf untuk teks yang panjang seperti isi naskah
- Text tool merupakan tool untuk menuliskan obyek teks
- Tipe teks dapat diubah dari teks artistic menjadi teks paragraph ataupun sebaliknya dari teks paragraph menjadi teks artistic

Mengolah Warna pada Objek Grafis

Dengan adanya warna obyek-obyek akan terlihat menarik dan lebih hidup, pengolahan warna sangat penting saat mendesain obyek grafis. Pada aplikasi pengolah citra vektor CorelDraw menyediakan pelbagai fasilitas pewarnaan. Teknik pewarnaan obyek grafis meliputi warna pada (solid), warna pola, warna gradasi, warna bertekstur dan lain sebagainya.

1.) Mewarnai obyek dan garis dengan palette Color

Color palette merupakan fasilitas untuk memberi warna pada obyek . Warna bisa diberikan pada bidang objek maupun garis tepi dari obyek. Gambar berikut adalah posisi pallete color pada lembar kerja CorelDraw.

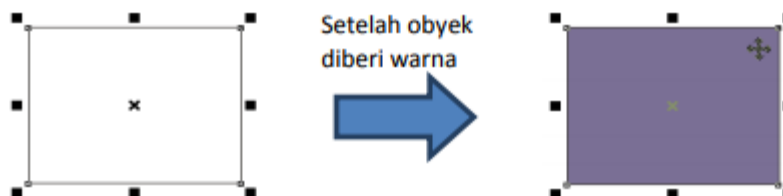


Gambar 7.1 posisi color pallete pada lembar kerja

Langkah yang paling cepat dan mudah untuk member warna pada suatu objek adalah dengan mengklik warna pada pallete color yang terletak di sebelah kanan dari jendela program CorelDRAW

Perhatikan langkah berikut untuk member warna lewat pallete color :

-Klik Pick tool dan klik objek yang akan diberi warna.



Gambar 7.2 pick tool dan obyek

-Klik warna yang ingin dipasang pada bagian pallete color.



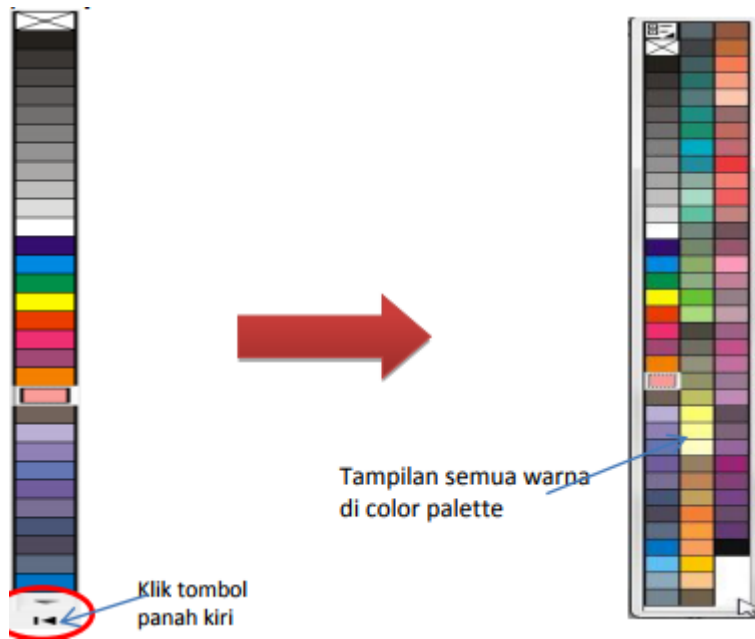
Gambar 7.3 bagian – bagian color palette

Keterangan gambar

- klik kiri pada palette color warna tersebut akan dipasang sebagai warna bidang objek.
- klik kanan pada palette color warna tersebut akan dipasang sebagai warna garis tepi objek.
- klik kiri tombol **No Color** pada palette color menghapus warna bidang objek.
- klik kanan tombol **No Color** pada palette color menghapus warna garis objek.

klik tombol panah atas atau bawah menampilkan pilihan warna yang lain pada palette color

- klik tombol panah kiri pada palette Color menampilkan semua warna pada palette color



Gambar 7.4 tampilan semua warna pada color palette

- klik dan tahan salah satu warna hingga tampil pilihan kotak warna menampilkan warna muda sampai warna tua dari salah satu warna



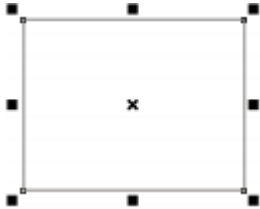
Gambar 7.5 tampilan warna muda ke tua

2.) Mewarnai obyek dengan interactive fill tool

Interactive Fill tool merupakan tool untuk mewarnai objek dengan berbagai pilihan warna pengisi bidang objek, yang dapat langsung memilih komposisi warna yang telah disediakan pada tool bar property. Ada beberapa pilihan dalam memberi warna dengan Interactive Fill Tool.

Didalam interactive fill tool terdapat teknik pewarnaan uniform fill, dimana pilihan warna solid/satu warna yang dapat diberikan pada suatu objek. Langkah - langkah untuk mewarnai objek dengan Uniform Fill adalah sebagai berikut :

-Klik Pick tool dan klik objek yang akan diberi warna uniform fill



Gambar 7.6 pick tool dan obyek

-Klik tombol Interactive Fill tool



Gambar 7.7 Interactive Fill tool

-Kemudian pilihan Uniform Fill pada bagian Fill type dalam property bar.

-Atur parameter-parameter pada property bar di bawah ini :

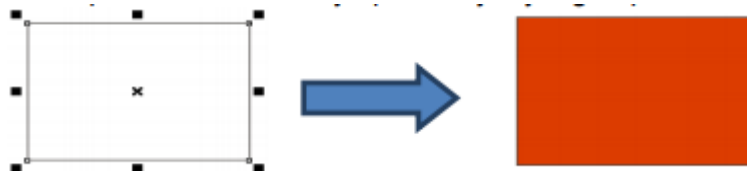
- Pilih mode warna di bagian Uniform fill type. Misal, pilih mode warna CMYK.

- Ubah nilai-nilai warna C (Cyan), M (Magenta), Y (Yellow) dan K (Black).



Gambar 7.8 parameter warna pada property bar

-Perhatikan perubahan warnanya pada objek yang terpilih.



Gambar 7.9 perubahan warna obyek

3.) Mewarnai obyek dengan warna gradasi

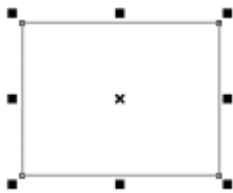
Warna gradasi adalah gabungan dari beberapa warna yang digunakan untuk mewarnai sebuah objek sehingga tampak lebih hidup.

Ada beberapa tipe warna gradasi yang telah tersedia dalam CorelDRAW, yaitu :

- Linear gradasi warna ditampilkan mengalir dengan pola lurus.
- Conical gradasi warna ditampilkan dengan pola melingkar.
- Radial gradasi warna ditampilkan dengan pola mengalir dari tengah objek ke arah tepi.
- Square gradasi warna ditampilkan dengan pola persegi empat.

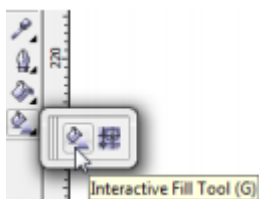
Langkah untuk memberi warna gradasi pada objek adalah :

- Klik Pick tool dan pilih objek.



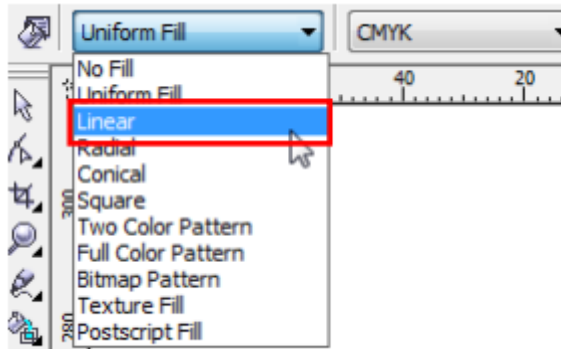
Gambar 7.10 pick tool dan obyek

- Klik Interactive Fill tool pada toolbox



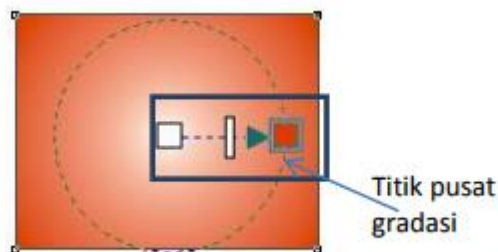
Gambar 7.11 Interactive Fill tool pada toolbox

- Kemudian pilih tipe warna gradasi , misalnya pilihan : Linear, Radial, Conical, atau Square pada kotak Fill Type pada bagian property bar.



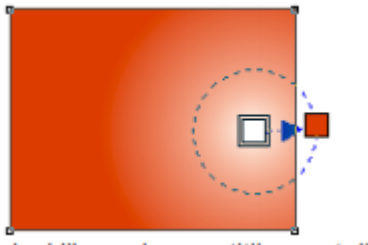
Gambar 7.12 property bar untuk memilih tipe warna gradasi

-Berikut hasil bila memilih linear untuk member warna gradasi dengan pola garis lurus.



Gambar 7.13 gradasi linear dengan titik pusat ditengah

Geser titik pusat gradasi ke arah kanan, maka akan menghasilkan warna sebagai berikut

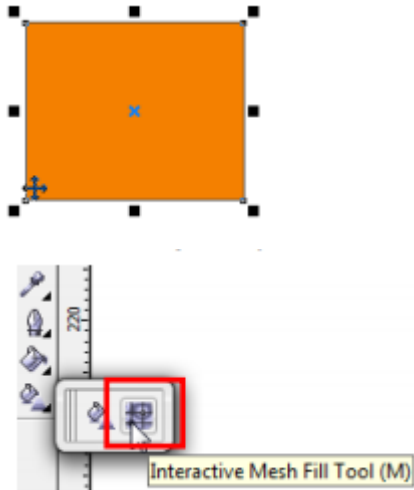


Gambar 7.14 gradasi linear dengan titik pusat digeser ke pinggir

4.) Mewarnai obyek dengan mesh fill

Mesh Fill tool merupakan fasilitas mewarnai satu objek dengan berbagai campuran warna. Dengan mesh fill tool dapat memodifikasi tempat, campuran, dan variasi warna sesuai kebutuhan. Langkah – langkah untuk mewarnai objek dengan Mesh Fill tool adalah sebagai berikut :

-Klik Pick tool dan klik sebuah objek yang akan diberi warna.



Gambar 7.15 pick tool dan obyek

-Klik dan tahan interactive fill tool, kemudian klik tombol Mesh Fill sehingga objek tersebut akan terbagi menjadi beberapa bidang warna.

Akan muncul grid warna pada obyek yang terpilih, kemudian ubah nilai Grid size pada warna property bar untuk menentukan jumlah bidang warna. Perhatikan contoh berikut ini :



Gambar 7.17 pemedahan posisi grid warna pada obyek

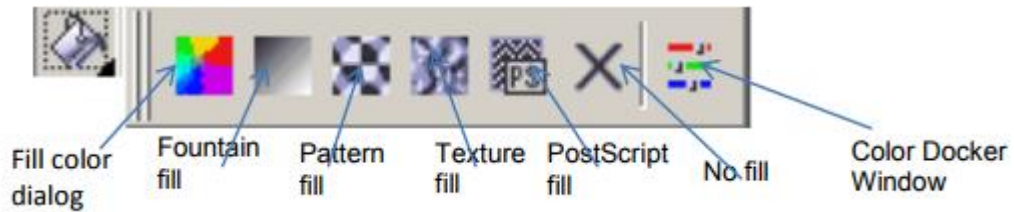
-Isi bidang-bidang warna dengan warna dari palette Color, yaitu dengan jalan klik salah satu bidang warna dan klik warna pada palette Color.



Gambar 7.18 pewarnaan menggunakan interactive mesh fill tool

5.) Mewarnai obyek dengan pattern

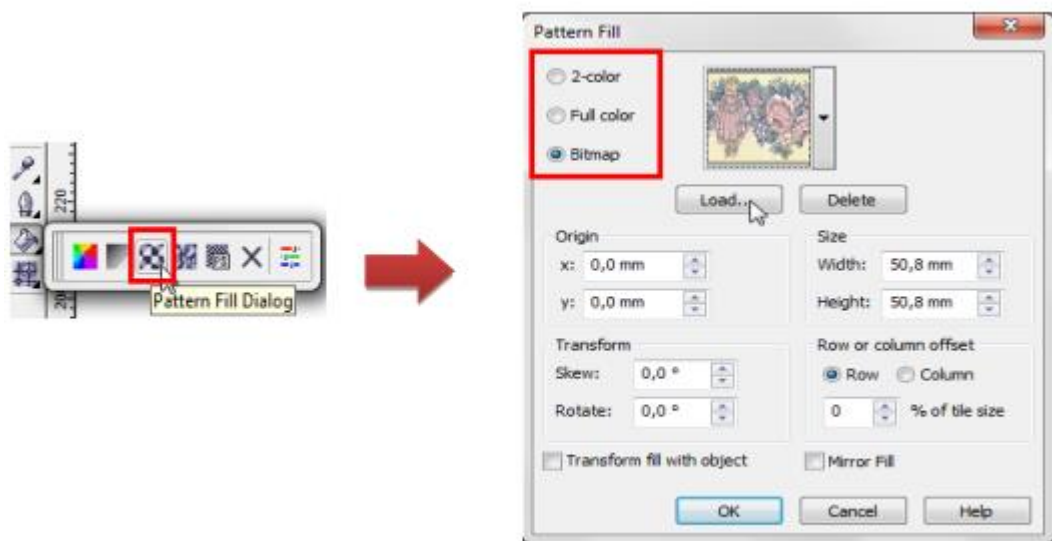
Selain menggunakan perintah Interactive Fill tool, dapat menggunakan perintah Fill tool untuk memberi warna pada objek. Perintah fill tool terdiri atas



Gambar 7.19 Fill tool pada tool box

Pattern Fill adalah perintah untuk mewarnai objek dengan pola tertentu. Pola pattern bisa berupa gambar objek abstrak. Langkah – langkah untuk mewarnai objek dengan Pattern Fill adalah sebagai berikut :

- Klik Pick tool dan klik objek yang akan diberi pola warna.
- Klik Fill tool dan pilih Pattern Fill sehingga tampil kotak dialog Pattern Fill seperti



Gambar 7.20 kotak dialog pattern fill

Kemudian, pilih salah satu pilihan pola warna berikut ini :

- 2-Colors memilih pola dengan 2 warna.
- Full Colors memilih pola dengan warna penuh.
- Bitmap memilih objek bitmap.

Misalnya, klik Bitmap dan pilih salah satu pola pada kotak daftar di sebelah kanannya. Saat pilih bitmap, klik tombol load untuk mengambil pola warna dari folder lain. Kemudian klik OK untuk mengakhiri perintah pattern fill.



Gambar 7.21 obyek dengan pewarnaan pattern fill

6.) Mewarnai obyek dengan fill tool

Fill tool dialog merupakan bagian dari warna pada objek hanya dengan warna solid atau satu warna. Langkah – langkah untuk mewarnai objek dengan

Fill tool adalah sebagai berikut :

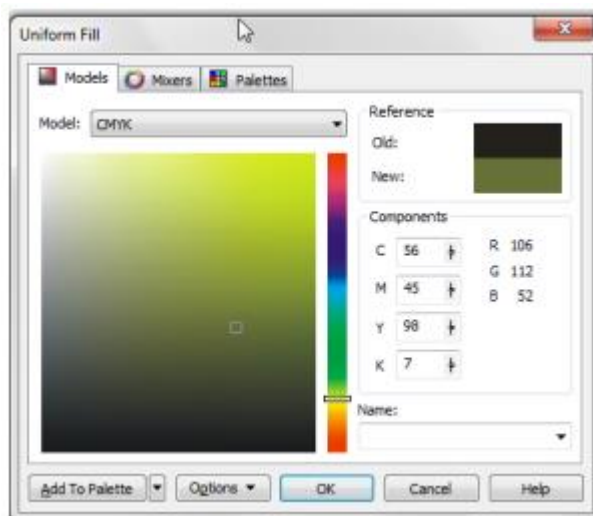
-Klik Pick tool dan pilih objek yang akan diberi warna.

Klik Fill tool sehingga tampil kotak dialog Uniform Fill.



Gambar 7.22 kotak dialog Fill tool

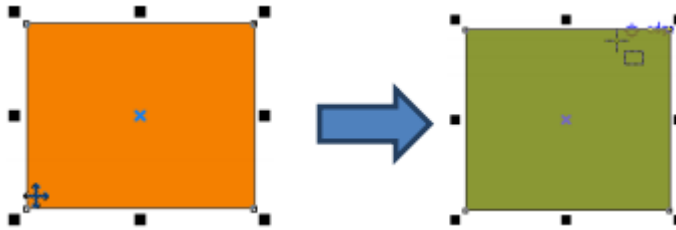
-Dan akan muncul kotak dialog sebagai berikut



Gambar 7.23 kotak dialog uniform

-Pada tabulasi Models, pilih warna dengan cara : geser slider untuk memilih warna. Kemudian, pilih gelap-terang warna dengan mengklik salah satu warna pada kotak warna.

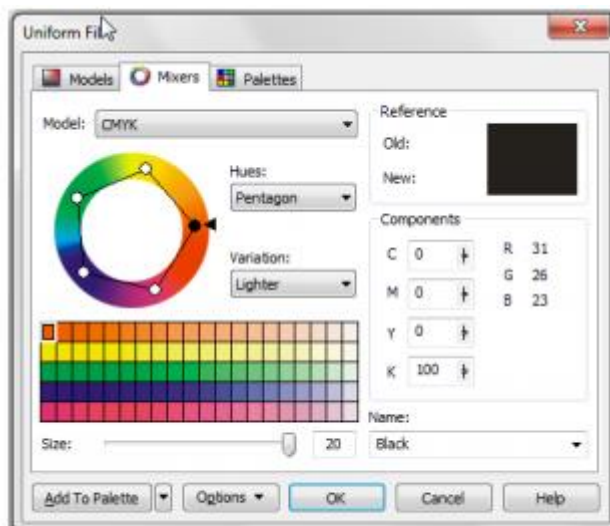
-Dan akan menghasilkan perubahan warna sebagai berikut, obyek yang semula berwarna orange berubah menjadi hijau



Gambar 7.24 warna berubah dari orange menjadi hijau

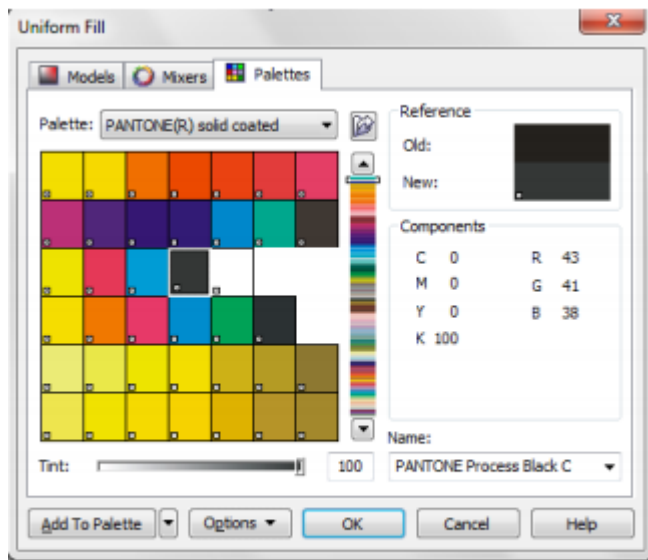
-Selain memilih models, dapat pula memilih warna pada tabulasi Mixers dan Palletes.

-Bila pilih mixers maka akan muncul kotak dialog mixers, klik tombol OK untuk Mengakhiri



Gambar 7.25 kotak dialog uniform - mixers

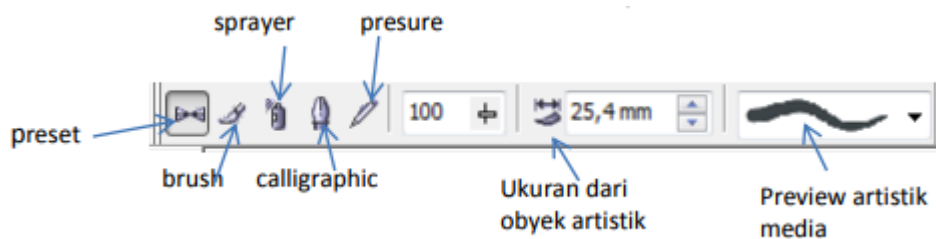
Bila pilih palettes maka akan muncul kotak dialog palettes, klik tombol OK untuk mengakhiri



Gambar 7.26 kotak dialog uniform – palettes

Mengolah Objek Artistic

Artistic Media Tool berisi perintah untuk menggambar objek – obyek yang bersifat artistic. Artistic Media Tool merupakan tool untuk menambahkan brush, menyemprot, serta menambahkan efek kaligrafi pada desain citra vektor. Untuk perintah artistik media tool tersedia di toolbar property



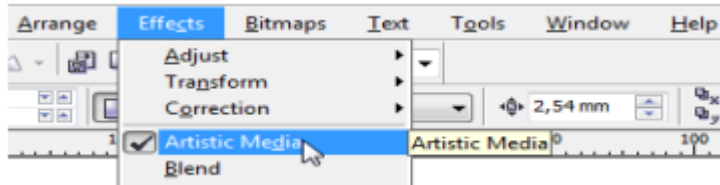
Gambar 8.1 property bar Artistic Media Tool

Terdapat beberapa model artistik media diantaranya :

- Preset artistic yang menyerupai bentuk pensil
- Brush artistic yang menyerupai bentuk brush
- Sprayer artistic dalam bentuk objek-objek gambar tertentu
- Calligraphic bentuk artistic yang menyerupai huruf arab / huruf latin.

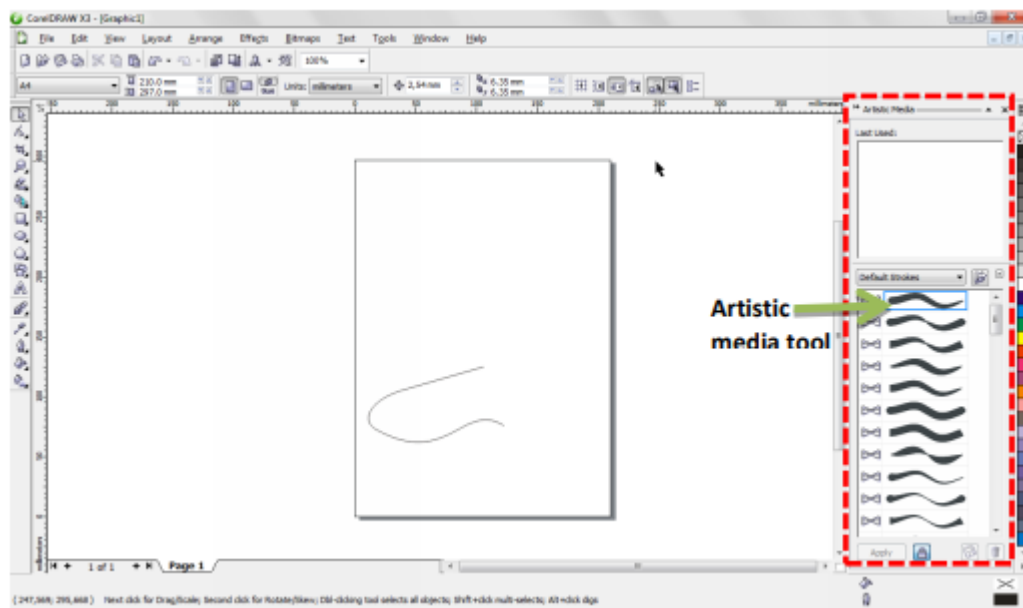
- Pressure artistic yang menyerupai bentuk crayon

Selain terdapat di toolbar property, pilihan/kotak dialog untuk mengolah artistik media tool juga terdapat di sebelah kanan dari lembar kerja CorelDraw. Untuk menampilkan kotak dialog artistik media tool dapat dilakukan dengan klik menu effects artistic media



Gambar 8.2 artistik media pada menu effects

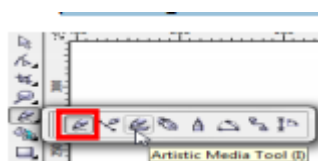
Maka akan terbuka kotak dialog artistik media tool yang berada disebelah kanan lembar kerja



Gambar 8.3 kotak dialog artistik media tool

Berikut adalah salah satu contoh langkah penggunaan artistic media sprayer, dimana fasilitas artistic media sprayer akan menghasikan obyek gambar tertentu.

-Klik Artistic Media pada bagian toolbox



Gambar 8.4 artistic media pada tool box

-Klik tombol Sprayer pada property bar.

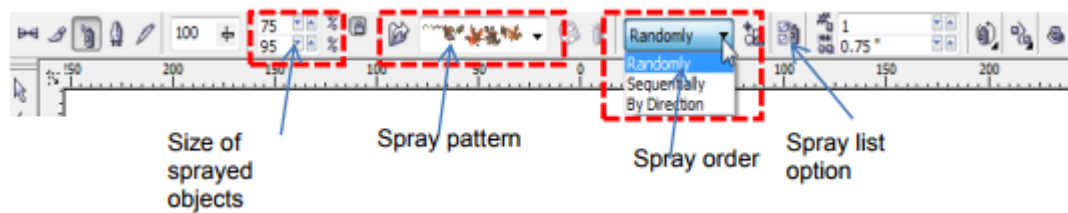
Gambar 8.5 property bar artistic media

-Kemudian buat garis menggunakan artistik media pada lembar kerja, sehingga akan menghasilkan obyek artistic



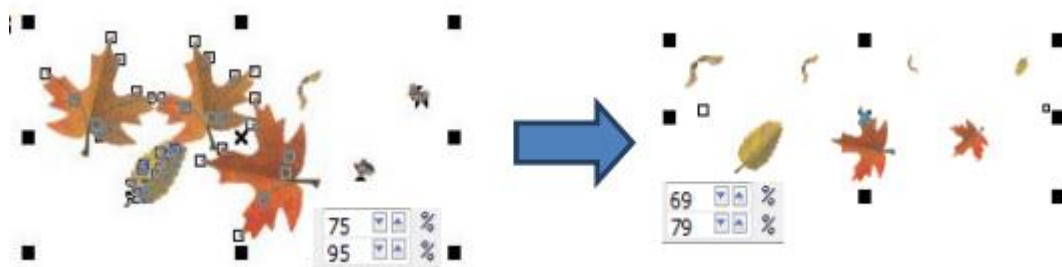
Gambar 8.6 obyek artistik media

Atur parameter kuas sprayer pada bagian Property bar, seperti pada gambar berikut



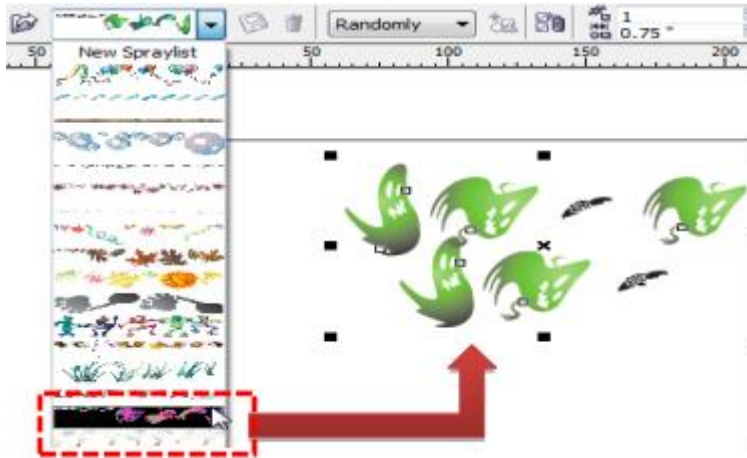
Gambar 8.7 sprayer pada bagian Property bar

-Size of sprayed objects untuk mengatur ukuran objek sprayer, berikut ini obyek artistik dengan ukuran yang berbeda.



Gambar 8.8 pengaturan ukuran objek sprayer

-Spray pattern untuk memilih bentuk spray atau obyek spray yang akan digunakan, misalnya pilih obyek spray berbentuk ghost maka gambar akan berubah dari bentuk daun menjadi ghost



Gambar 8.9 macam Spray pattern

- Spray order memilih pola objek artistic, spray order ada 3 pilihan yaitu randomly
- sequentially – by direction
- Randomly menata objek spray secara acak seperti contoh gambar dibawah ini



Gambar 8.10 macam obyek randomly

- Sequentially menata objek spray secara zigzag



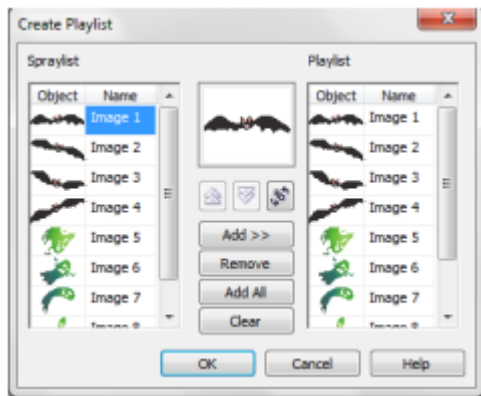
Gambar 8.11 macam obyek Sequentially

- By Direction menata objek spray dengan bentuk dan arah yang sama.



Gambar 8.12 macam obyek By Direction

-Spraylist options untuk mengatur objek spray melalui kotak dialog Create Playlist.



Gambar 8.13 kotak dialog Create Playlist.

-Atur objek spray menggunakan tombol-tombol dalam kotak dialog tersebut dan klik ok untuk menjalankan perintah.

Move Up memindah urutan objek spray di bagian Playlist ke atas.

- Move Down memindah urutan objek spray di bagian Playlist ke bawah.

- Flip Vertical membalik urutan daftar objek spray di bagian Playlist.

- Add >> menambahkan objek spray dari jendela Spraylist ke jendela Playlist.






- Remove menghapus objek spray dari jendela Playlist.

- Add All menambahkan semua objek spray ke jendela Playlist.

- Clear menghapus semua objek spray dari jendela Playlist.

Langkah – langkah untuk membuat obyek artistik lainnya hampir sama dengan langkah membuat obyek artistik sprayer, yang membedakan adalah detail property pada masing-masing jenis obyek artistik. Berikut ini hasil dari jenis

- jenis obyek artistic

Kategory Artistik Media	Obyek Artistik Media
preset	
brush	
Artistic media	
calligraphic	
Pressure	

2.) Memecah artistik media

Saat obyek artistik terbentuk biasa terdiri dari beberapa obyek dan obyek tersebut bisa dipisahkan sesuai dengan kebutuhan saat mendesain citra vektor. Obyek artistik dengan langkah sebagai berikut.

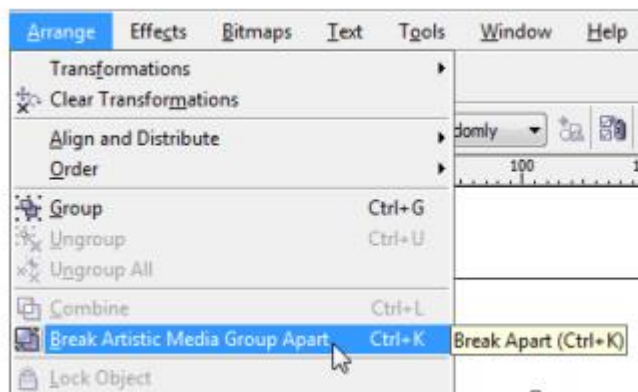
-Klik Artistic Media Tool dan buat artistic bebas.



Gambar 8.14 obyek artistik media

-Klik Pick tool dan seleksi objek artistic.

-Klik menu Arrange Break Artistic Media Group Apart atau gunakan shortcut key tekan Ctrl+K untuk memecah objek artistic



Gambar 8.15 perintah break artistik media group apart pada menu arrange

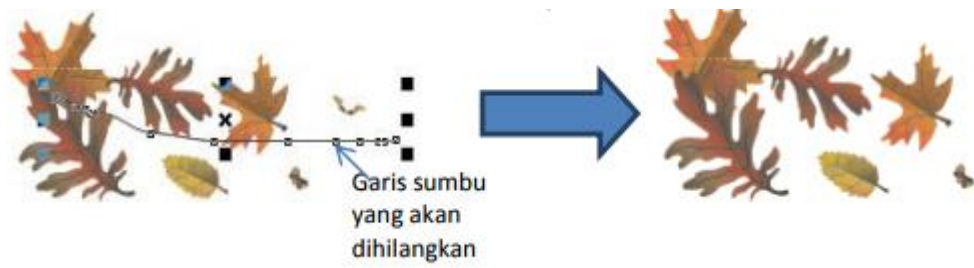
Klik Ungroup pada properti bar untuk memisah objek artistic dari sumbu



Gambar 8.16 ungroup pada property bar

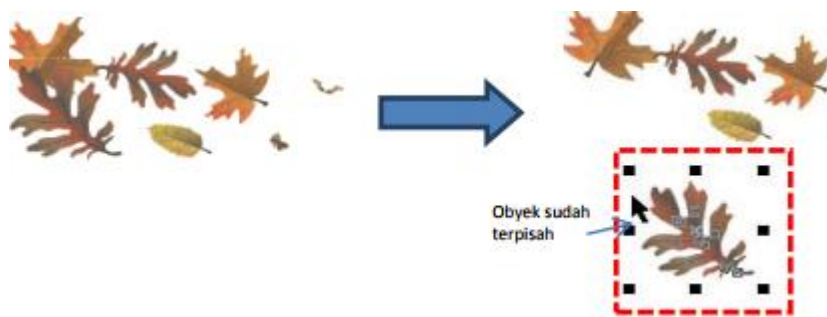
-Atau klik kanan pada obyek artistik dan pilih ungroup , bisa juga menggunakan shortcut key ctrl+U

-Kemudian hapus sumbu tersebut dengan menekan tombol delete dikeyboard sehingga terpisah dari obyek artistik



Gambar 8.17 menghilangkan garis sumbu pada obyek artistik media

-Kemudian klik Ungroup sekali lagi untuk memisah objek artistic geser objek yang sudah terpecah.



Gambar 8.18 objek artistik media yang sudah dipecah



