

LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING (PLT)
SMK NEGERI 2 WONOSARI

*Jl. KH. AgusSalim No. 17, Ledoksari, Kepek, Yogyakarta 55813Telp (0274) 391019,
392454*

Semester Ganjil Tahun Akademik 2017/2018
15 September 2017 – 15 November 2017



Disusun Oleh: MUHAMMAD
FATIH RIZQON NIM.
14520244003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

HALAMAN PENGESAHAN

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini telah melaksanakan PLT di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 2 Wonosari.

Nama : Muhammad Fatih Rizqon
No. Mahasiswa : 14520244003
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 2 Wonosari, dari tanggal 15 September 2017 – 15 November 2017, dengan hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.



Yogyakarta, 5 Desember 2017

Mengesahkan,

Dosen Pembimbing Lapangan
Prodi Pendidikan Teknik Informatika

Guru Pembimbing

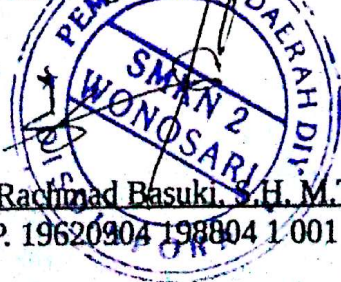
Adi Dewanto S.T.M.Kom
NIP. 19721228 200501 1 001

Drs. Wasno, S.ST.
NIP. 19660602 199512 1 007

Mengetahui,

Kepala Sekolah
SMK Negeri 2 Wonosari

Koordinator PLT Sekolah
SMK Negeri 2 Wonosari



Drs. Rachmad Basuki, S.H. M.T.
NIP. 19620904 198804 1 001

Drs. Suko Raharjo
NIP. 19670928 1995 12 1 003

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK N 2 Wonosari berjalan dengan baik dan lancar serta dapat penyusunan laporan dan pertanggung jawaban Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SMK Negeri 2 Wonosari ini dapat terselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Penyusunan laporan PLT merupakan tahap akhir dari seluruh rangkaian kegiatan PLT yang dilaksanakan pada tanggal 18 September 2017 hingga 15 November 2017. Laporan ini dapat tersusun tidak lepas dari doa orang tua serta kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak yang ikut mendukung dan mensukseskan program-program PLT yang telah kami rencanakan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan untuk pelaksanaan kegiatan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT).
2. Lembaga Pengembangan dan Penjamin Mutu Pendidikan (LPPMP) Universitas Negeri Yogyakarta beserta staff yang telah memberikan segala daya dan upaya demi kelancaran pelaksanaan PLT.
3. Bapak Drs. Suko Raharjo selaku koordinator Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) SMK Negeri 2 Wonosari.
4. Adi Dewanto, S.T.,M.Kom selaku Dosen pembimbing Prodi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Drs. Rachmad Basuki, S.H, M.T, selaku Kepala SMK Negeri 2 Wonosari yang telah memberikan izin untuk melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT).
6. Drs. Wasno, S.ST Selaku Guru pembimbing mata pelajaran Pemeliharaan Motor Teknik Kendaraan Ringan di SMK Negeri 2 Wonosari yang telah memberikan bimbingan pada saat pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) sampai terselesaikannya laporan ini.
7. Siswa dan siswi SMK Negeri 2 Wonosari khususnya jurusan Teknik Komputer dan Informatika kelas X MM dan X KJ tahun ajaran 2017/2018 yang telah membantu dan mengikuti program Praktik Lapangan Terbimbing (PLT).
8. Rekan-rekan mahasiswa PLT SMK Negeri 2 Wonosari yang telah bekerjasama dengan baik dan memberikan arti sebuah kehidupan dalam suka maupun duka selama pelaksanaan Program PLT.
9. Pihak-pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam kegiatan PLT di SMK Negeri 2 Wonosari.

Semoga budi baik mereka semua mendapatkan balasan dan kerjasama yang telah kita jalin tidak akan terhenti hanya sampai berakhirnya PLT ini saja, namun

akan terus berlanjut serta menjadi ikatan dalam menjaga persaudaraan yang telah kita jalin bersama.

Harapan penulis semoga laporan PLT ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan referensi atau bacaan sebagai bahan untuk menambah pengetahuan. Kami menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam pelaksanaan program kerja PLT serta penyusunan laporan ini. Oleh karena itu kami senantiasa mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Terima kasih.

Yogyakarta, 15 November 2017

Muhammad Fatih Rizqon

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi (Permasalahan dan Potensi Pembelajaran).....	1
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT.....	7
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL.....	11
A. Persiapan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT).....	11
B. Pelaksanaan PLT (Praktek Terbimbing Dan Mandiri).....	19
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Dan Refleksi.....	21
BAB III PENUTUP.....	23
A. Kesimpulan.....	23
B. Saran.....	24
DAFTAR PUSTAKA.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

ABSTRAK

LAPORAN INDIVIDU PRAKTIK LAPANGAN TERBIMBING (PLT) SMK NEGERI 2 WONOSARI

Oleh : Muhammad Fatih

Rizqon NIM.

14520244003

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa program studi kependidikan. Pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) ini memiliki misi untuk menyiapkan dan menghasilkan tenaga kependidikan (calon guru) yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan dan ketrampilan pendidik yang professional.

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) dilaksanakan di SMKN 2 Wonosari dengan tahapan metode meliputi : 1) Melakukan observasi, 2) Melakukan persiapan pembelajaran dengan melengkapi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lainnya, dan 3) Melaksanakan praktik mengajar di dua kelas, yaitu kelas X MM dan X KJ, ditambah dengan melakukan evaluasi dalam bentuk pekerjaan rumah setiap selesai satu kompetensi dasar (KD). PLT dilaksanakan selama 2 bulan dari mulai tanggal 15 September 2017 sampai 15 November 2017.

Dari Kegiatan PLT ini mahasiswa mendapat pengalaman nyata dengan bertindak sebagai seorang guru dimulai dari persiapan sampai dengan pengelolaan kelas. Penulis menyarankan pada guru pembimbing untuk meningkatkan kualitas bimbingannya terhadap mahasiswa PLT, sehingga setelah melaksanakan PLT mahasiswa benar-benar siap menjadi tenaga pendidik

Kata Kunci : PLT, Teknik Komputer dan Informatika, SMK Negeri 2 Wonosari.

BAB I

PENDAHULUAN

Universitas Negeri Yogyakarta sebagai salah satu perguruan tinggi yang mencetak tenaga pendidik, atau tenaga kependidikan, harus meningkatkan kualitas lulusannya agar dapat bersaing dalam dunia kependidikan baik dalam skala nasional maupun internasional.

Sejalan dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang ketiga, yaitu pengabdian kepada masyarakat (dalam hal ini masyarakat sekolah) maka tanggung jawab seorang mahasiswa setelah menyelesaikan tugas-tugas belajar di kampus ialah mentransformasikan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari kampus kepada masyarakat, khususnya masyarakat sekolah. Dari hasil pengaplikasian itulah pihak sekolah dan mahasiswa (khususnya) dapat mengukur kesiapan dan kemampuannya sebelum nantinya seorang mahasiswa benar-benar menjadi bagian dari masyarakat luas, tentunya dengan bekal keilmuan dari universitas.

Program PLT merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh bagi setiap mahasiswa S1 yang mengambil program studi kependidikan. Dengan diadakannya kegiatan PLT yang dilaksanakan secara terpadu ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran. Praktik PLT akan memberikan *life skill* bagi mahasiswa, yaitu pengalaman belajar yang kaya, dapat memperluas wawasan, melatih dan mengembangkan kompetensi mahasiswa dalam bidangnya, meningkatkan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan dalam memecahkan masalah, sehingga keberadaan program PLT ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa sebagai tenaga kependidikan dalam mendukung profesinya.

A. Analisis Situasi (Permasalahan dan Potensi Pembelajaran)

Kegiatan PLT yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu usaha yang dilakukan guna meningkatkan efisiensi serta kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran. Program PLT merupakan kegiatan yang terintegrasi dan saling mendukung dengan yang lainnya untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru atau tenaga pendidik.

Sebelum pelaksanaan PLT tahun 2017 di SMK Negeri 2 Wonosari seluruh mahasiswa tim PLT UNY 2017 melaksanakan suatu kegiatan observasi lokasi PLT di SMK Negeri 2 Wonosari yang terletak di Jl. KH Agus Salim, Ledoksari, Kepek, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta. Observasi yang dilakukan bertujuan agar mahasiswa mengetahui serta mengenal lebih jauh tentang keadaan sekolah baik dari segi fisik yang mencakup letak geografis sekolah, fasilitas sekolah, serta bangunan sekolah yang terdiri dari elemen siswa, guru serta tenaga karyawan sekolah.

SMK Negeri 2 Wonosari adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang telah dipersiapkan untuk menyongsong SMK terbaik. Sekolah ini berdiri pada tanggal 7 Februari 1975 diatas lahan seluas $\pm 24.460 \text{ m}^2$. Smk Negeri 2 Wonosari memiliki 9 (sembilan) kompetensi keahlian yaitu :

1. Teknik bangunan (sipil)
2. Teknik bangunan (arsitek)
3. Teknik tenaga listrikan
4. Teknik elektronika
5. Teknik komputer dan informatika (computer jaringan)
6. Teknik komputer dan informatika (multi media)
7. Teknik pemesinan
8. Teknik pengelasan
9. Teknik kendaraan ringan

SMK Negeri 2 Wonosari memiliki sumber daya 155 orang guru, dan 44 orang pegawai. Begitu besarnya harapan masyarakat terhadap peningkatan kualitas SMK Negeri 2 Wonosari, hal ini terwujud dengan besarnya

dukungan dan antusiasme masyarakat untuk menyekolahkan putra-putrinya di SMK Negeri 2 Wonosari, khususnya di tahun ajaran baru ini 2017/2018. Kualitas pendidikan di SMK Negeri 2 Wonosari tidak perlu diragukan lagi, terbukti dengan berbagai prestasi yang diraih siswa-siswi SMK N 2 Wonosari baik tingkat propinsin maupun nasional, bahkan internasional serta dengan prosentase kelulusan yang selalu tinggi.

SMK Negeri 2 Wonosari selalu berusaha menciptakan kondisi link and match dengan dunia usaha dan dunia industri, karena itu menciptakan ciri khusus lembaga pendidikan kejuruan. Berdasarkan observasi tanggal 15 dan 16 September 2017, kami bermaksud untuk melakukan berbagai pengembangan baik dari segi pembelajaran maupun peningkatan optimalisasi sarana dan prasarana yang ada. Dengan berbagai keterbatasan waktu baik, tenaga dan dana yang ada kami tetap berusaha semaksimal mungkin agar seluruh program yang akan kami laksanakan dapat terlaksanakan dengan baik dan lancar, tentunya dengan berbagai bantuan dan kerjasama dari pihak sekolah, donatur maupun instansi yang terkait. Besar harapan kami dalam kebersamaan yang sangat singkat di SMK Negeri 2 Wonosari ini akan memberikan berbagai stimulus positif, pengalaman yang berharga dan bermanfaat bagi semua pihak.

1. Kegiatan Akademis

Sebagai penunjang kegiatan intra kurikuler, maka SMK Negeri 2 Wonosari juga mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yang pelaksanaannya wajib bagi kelas 1 (satu), kegiatan tersebut antara lain :

- a. Pecinta Alam Siswa Teknik (Palasit)
- b. Kepramukaan
- c. Karya Ilmiah Remaja (KIR)
- d. Drum Band
- e. Pleton Inti
- f. Baca Tulis Al Quran (BTQ)
- g. Polisi Keamanan Sekolah (PKS)
- h. Palang Merah Remaja (PMR)

- i. Aero Modelling
- j. Tae Kwon Do
- k. Pencak silat
- l. Karate
- m. Olahraga (sepak bola, bulu tangkis, volly ball dan bola basket)

Dalam kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan tersebut yang wajib bagi kelas 1 (satu) hanya kepramukaan, dan yang lainnya merupakan ekstrakurikuler pilihan.

Kondisi secara umum SMK Negeri 2 Wonosari untuk pelaksanaan belajar dan mengajar sangat kondusif. Memiliki fasilitas yang cukup lengkap, diantaranya : Perpustakaan, Laboratorium bahasa, Laboratorium komputer, dan Unit Produksi dan Jasa. Visi dari SMK Negeri 2 Wonosari adalah Terwujudnya SMK yang unggul untuk menghasilkan sumberdaya manusia yang berkarakter berbudaya, berwawasan lingkungan dan mampu bersaing ditingkat global.

2. Potensi Siswa, Guru dan Karyawan Sesuai dengan tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan yaitu menghasilkan tenaga kerja yang handal dan profesional, siap kerja dengan memiliki keterampilan dan kemampuan intelektual yang tinggi, sehingga mampu menjawab tantangan perkembangan teknologi yang ada. Untuk mendukung tercapainya tujuan tersebut diatas, maka di SMK Negeri 2 Wonosari membuka 9 program keahlian seperti yang telah dijelaskan di muka. Untuk memperlancar Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), maka SMK Negeri 2 Wonosari memperbanyak guru dengan kompeten di bidangnya baik itu bidang Produktif maupun Normatif dan Adaptif.
3. Kondisi Media dan Sarana Pendidikan Sarana pembelajaran digunakan di SMK Negeri 2 Wonosari cukup mendukung bagi tercapainya proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Kondisi ruangan efektif karena ruang teori dan Praktik terpisah, sehingga siswa yang belajar di ruang teori tidak terganggu oleh siswa yang berada di bengkel.

Media dan Sarana yang ada di SMK Negeri 2 Wonosari adalah :

- a. Media pembelajaran
 - 1) Blackboard
 - 2) Whiteboard
 - 3) Kapur
 - 4) Spidol
 - 5) LCD Proyektor
 - 6) Viewer
 - 7) Wall Chart
 - 8) Model
 - 9) Komputer
 - 10) Serta alat-alat penunjang kegiatan Praktik di lab / bengkel
- b. Laboratorium/ Bengkel
 - 1) Bengkel Kerja Batu
 - 2) Bengkel Kerja Kayu
 - 3) Bengkel Gambar Bangunan
 - 4) Bengkel Pemanfaatan Tenaga Listrik
 - 5) Bengkel Elektronika Industri
 - 6) Bengkel Kerja Mesin
 - 7) Bengkel Kerja Bangku dan Las
 - 8) Bengkel Unit Produksi Jasa (UPJ)
 - 9) Bengkel Gambar Mesin
 - 10) Lab Metrologi
 - 11) Lab Otomasi
 - 12) Lab Autocad
 - 13) Lab Bahasa
 - 14) Lab Teknologi Informasi (Komputer)
 - 15) Bengkel Otomotif
 - 16) Bengkel Chasis
 - 17) Bengkel Kelistrikan Otomotif
 - 18) Dan bengkel/ laboratorium yang lain

4. Perpustakaan

Koleksi buku di perpustakaan sudah tersedia, baik itu buku pelajaran maupun buku-buku penunjang yang lain. Di perpustakaan juga disediakan buku cerita, novel, majalah dan sebagainya sehingga siswa datang ke perpustakaan tidak hanya mencari buku pelajaran namun juga dapat menambah wawasan melalui buku yang lain.

5. Bea Siswa

Jenis Bea Siswa yang selama ini ada di SMK N 2 Wonosari antara lain terdiri dari :

- a. Bea siswa penunjang Bakat dan Prestasi
- b. Bea siswa Supersemar
- c. Bea siswa KB Lestari
- d. Bea siswa khusus siswa putri
- e. Bea siswa BK3S
- f. Bea siswa TK BP3 Gunungkidul
- g. Bea siswa korban gempa.

6. Kondisi Lingkungan

SMK Negeri 2 Wonosari sangat strategis bila ditinjau dari lokasinya. Terletak di Jalan KH. Agus Salim No. 17, Ledoksari, Kepek, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta. Letak SMK ini sangat dekat dengan jalan raya, meskipun demikian hal ini tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar, bahkan membuat kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar karena siswa dapat mengakses sekolah dengan mudah.

Di sebelah barat terdapat masjid dan perumahan penduduk, sebelah utara adalah jalan raya utama Wonosari, sebelah timur adalah perumahan penduduk, dan di sebelah selatan adalah perkebunan dan perumahan penduduk.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilaksanakan secara individu maupun kelompok PLT, maka kami bermaksud untuk melakukan berbagai perkembangan baik dari segi pembelajaran maupun peningkatan optimalisasi sarana dan prasarana yang ada. Dengan berbagai

keterbatasan baik waktu, tenaga dan dana yang ada sehingga kami berusaha semaksimal mungkin agar seluruh program yang akan kami laksanakan dapat terlaksana dengan baik, tentunya dengan berbagai bantuan kerjasama baik dari pihak sekolah, donatur maupun instansi yang terkait.

Berdasarkan analisis situasi hasil observasi, maka kelompok PLT berusaha memberikan stimulus bagi pengembangan lebih lanjut di SMK Negeri 2 Wonosari sebagai wujud pengabdian terhadap masyarakat. Dengan kesadaran bahwa kontribusi yang bisa diberikan hanya bersifat sementara, yakni 2 bulan, kami mengharapkan kerjasama yang saling mendukung serta terjalinnya komunikasi antara kami dengan pihak sekolah. Selain itu berharap keberadaan kami di SMK Negeri 2 Wonosari yang hanya dalam waktu singkat ini akan memberikan pengalaman yang berharga dan bermanfaat bagi berbagai pihak yang terkait.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PLT

Setelah menganalisis berbagai permasalahan dari observasi awal, maka kami dapat membentuk suatu rumusan program serta rancangan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan. Adapun program atau kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan tersebut antara lain :

Tabel jadwal program PLT :

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Penerjunan Mahasiswa ke sekolah	04-03-2017	SMK N 2 Wonosari
2	Observasi Pra PLT	22-06-2017	SMK N 2 Wonosari
3	Pembekalan PLT	11-09-2017	KPLT lt.3 FT UNY
4	Pelaksanaan PLT	18-15-2017	SMK N 2 Wonosari
5	Praktik Mengajar / Program Diklat	18 s/d 15-11-2017	SMK N 2 Wonosari
6	Penyelesaian Laporan / Ujian	15-11-2017	SMK N 2 Wonosari
7	Penarikan mahasiswa PLT	18-11-2017	SMK N 2 Wonosari
8	Bimbingan DPL PLT	19-10-2017	SMK N 2 Wonosari

1. Pengajaran Mikro (Micro Teaching)

Secara umum pengajaran mikro bertujuan membentuk dan mengembangkan kompetensi dasar mengajar sebagai bekal Praktik mengajar (Real Teaching) disekolah dalam program PLT. Secara khusus, tujuan pengajaran mikro adalah sebagai berikut :

- a. Memahami dasar-dasar pengajaran mikro.
- b. Melatih mahasiswa menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terbatas.
- d. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terpadu dan utuh.
- e. Membentuk kompetensi kepribadian.
- f. Membentuk kompetensisosial.

2. Pembekalan PLT

Pembekalan PLT dilaksanakan per fakultas. Pembekalan PLT Fakultas Teknik dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2017 di KPLT FT UNY.

3. Pelaksanaan PLT

a. Praktik Mengajar Terbimbing

Praktik mengajar terbimbing adalah Praktik mengajar dimana praktikan masih mendapat arahan pada pembuatan perangkat pembelajaran yang meliputi program satuan pelajaran, rencana pembelajaran, media pembelajaran, alokasi waktu dan pendampingan pada saat mengajar di dalam kelas. Dalam Praktik terbimbing ini semua praktikan mendapat bimbingan dari guru mata diklatnya masing-masing. Bimbingan dilaksanakan pada waktu yang telah disepakati praktikan dengan guru pembimbing masing-masing.

b. Praktik Mengajar Mandiri

Dalam Praktik mengajar mandiri, praktikan melaksanakan praktik mengajar yang sesuai dengan program studi praktikan dan sesuai dengan mata diklat yang diajarkan oleh guru pembimbing didalam kelas secara penuh.

Kegiatan Praktik mengajar meliputi:

- 1) Membuka pelajaran : salam pembuka, doa, absensi, apersepsi, dan memberikan motivasi.
- 2) Pokok pembelajaran : eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.
- 3) Menutup pelajaran : membuat kesimpulan, memberi tugas dan evaluasi, doa, dan salam penutup.

4. Umpan Balik Guru Pembimbing

a. Sebelum praktik mengajar

Manfaat keberadaan guru pembimbing sangat dirasakan besar ketika kegiatan PLT dilaksanakan, guru pembimbing memberikan arahan-arahan yang berguna seperti pentingnya merancang pembelajaran pengajaran dan alokasi waktu sebelum pengajaran di kelas dimulai, fasilitas yang dapat digunakan dalam mengajar, serta memberikan informasi yang penting dalam proses belajar mengajar yang diharapkan. Selain itu guru pembimbing dapat memberikan beberapa pesan dan masukan yang akan disampaikan sebagai bekal praktikan mengajar di kelas.

b. Sesudah praktik mengajar

Dalam hal ini guru pembimbing diharapkan memberikan gambaran kemajuan mengajar praktikan, memberikan arahan, masukan dan saran baik secara visual, material maupun mental serta evaluasi bagi praktikan.

5. Penyusunan Laporan

Kegiatan penyusunan laporan dilaksanakan pada minggu terakhir dari kegiatan PLT setelah praktik mengajar mandiri. Penyusunan laporan PLT kemudian diserahkan kepada guru pembimbing serta dosen pembimbing sebagai laporan pertanggung jawaban atas pelaksanaan program PLT dan hasil mengajar selama kegiatan PLT.

6. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa maupun kekurangannya serta pengembangan dan peningkatannya dalam pelaksanaan PLT.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT)

Untuk mempersiapkan mahasiswa dalam melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) baik yang dipersiapkan berupa persiapan fisik maupun mentalnya untuk dapat mengatasi permasalahan yang akan muncul selanjutnya dan sebagai sarana persiapan program yang akan dilaksanakan nantinya, maka sebelumnya diterjunkan, pihak Universitas Negeri Yogyakarta membuat berbagai program persiapan sebagai bekal mahasiswa nantinya dalam melaksanakan kegiatan PLT. Persiapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Pembekalan PLT

Pembekalan dilaksanakan dalam kelompok kecil berdasarkan kelompok sekolah atau lembaga dengan DPL PLT sebagai tutor. Peserta PLT yang dinyatakan lulus dalam mengikuti pembekalan adalah peserta yang mengikuti seluruh rangkaian pembekalan dengan tertib dan disiplin.

2. Pengajaran Mikro

Pengajaran mikro merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh dan lulus bagi mahasiswa yang akan mengambil kegiatan PLT pada semester berikutnya. Persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti mata kuliah ini adalah mahasiswa yang telah menempuh minimal sampai dengan semester VI. Dalam pelaksanaan perkuliahan, mahasiswa diberikan materi tentang bagaimana mengajar yang baik dengan disertai praktik untuk mengajar dengan peserta yang diajara dalam teman sekelompok/*peer teaching*. Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk dimiliki dalam pelaksanaan mata kuliah ini adalah berupa keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan persiapan menjadi seorang calon pendidik/guru. Secara khusus tujuan pengajaran mikro adalah :

- a. Memahami dasar-dasar pengajaran mikro

- b. Melatih mahasiswa menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terbatas
- d. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terpadu dan utuh
- e. Membentuk kompetensi kepribadian
- f. Membentuk kompetensi sosial.

Penilaian pengajaran mikro dilakukan oleh dosen pembimbing pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penilaian itu mencakup tiga komponen yaitu orientasi dan observasi, rencana pelaksanaan pembelajaran, proses pembelajaran dan kompetensi kepribadian dan social.

Mata kuliah ini merupakan simulasi kecil dari pembelajaran di kelas dengan segala hal yang identik sehingga dapat memberikan gambaran tentang suasana kelas. Perbedaan dari pengajaran mikro ialah terletak pada alokasi waktu, pesertadidik, dan instrumentasi dalam pembelajaran di kelas.

Alokasi waktu dari pengajaran mikro adalah sekitar 15-30 menit, tergantung dari dosen dan jumlah peserta pengajaran mikro. Mahasiswa dituntut dapat memaksimalkan waktu yang ada untuk memenuhi target yang hendak dicapai. Selain itu mahasiswa dituntut untuk memperoleh nilai pengajaran mikro minimal B untuk dapat diizinkan mengajar di tempat Praktik lapangan (sekolah).

3. Observasi Lingkungan Sekolah dan Proses Pembelajaran di Kelas

Observasi adalah peninjauan lapangan dimana mahasiswa akan ditempatkan atau ditugaskan untuk melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing. Observasi dilaksanakan dengan tujuan agar mahasiswa dapat :

- 1) Mengenal secara langsung keadaan kelas dan siswanya dalam pelaksanaan proses belajar mengajar
- 2) Mengenal perangkat kurikulum sekolah

3) Mengenal perangkat pembelajaran sekolah

a. Pelaksanaan Observasi

Observasi lapangan ini dilaksanakan dari tanggal 14 September 2017 hingga 15 September 2017. Selain itu observasi dilaksanakan secara kondisional menyesuaikan jadwal guru dan mahasiswa. Keadaan yang diamati ada 2 (dua) yaitu, pengenalan lapangan dan kegiatan belajar mengajar. Rincian kegiatan antara lain :

Tabel Rincian Kegiatan Observasi PLT

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	04-03-2017	Penerjunan mahasiswa ke sekolah/lembaga Observasi keadaan fisik sekolah	<ul style="list-style-type: none">• Penerimaan tim PLT UNY oleh pihak sekolah SMK N 2 Wonosari• Pengenalan lingkungan sekolah• Pengenalan kondisi fisik sekolah (gedung, laboratorium, bengkel, fasilitas, dll) termasuk mengamati penggunaannya.
2	15-09-2017	Observasi administrasi sekolah	<ul style="list-style-type: none">• Daftar guru, staf dan karyawan SMK N 2 Wonosari• Tata tertib sekolah
3	16-09-2017	Observasi peserta didik dan pembelajaran disekolah	<ul style="list-style-type: none">• Mahasiswa secara individu melakukan observasi didalam kelas saat guru pendamping melakukan proses KBM• Pengamatan kurikulum, silabus dan RPP• Metode mengajar guru• Interaksi sosial, interaksi siswa terhadap mata diklat, mengenali karakter siswa• Selain itu mahasiswa juga melakukan observasi ekstrakurikuler

Kegiatan observasi lapangan dilaksanakan tepat pada saat penerjunan tim PLT di sekolah. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara berkelompok. Observasi yang dilakukan meliputi pengenalan fisik sekolah maupun non fisik.

Kegiatan observasi pembelajaran di kelas dilaksanakan bertujuan agar praktikan memperoleh deskripsi tentang metode mengajar dan mengenali situasi dan kondisi calon tempat praktikan mengajar pada saat Praktik Lapangan Terbimbing.

b. Hasil Observasi

- 1) Keadaan guru yang mengajar
 - a) Sikap guru sangat berwibawa
 - b) Pemberian motivasi kepada siswa sangat baik
 - c) Penyampaian materi sangat jelas
 - d) Perangkat pembelajaran/administrasi pembelajaran lengkap
 - e) Pengelolaan waktu belajar mengajar sangat efektif
 - f) Penyampaian materi sangat baik
 - g) Kedudukan guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai pendidik, pembimbing, dan pelatih
- 2) Keadaan siswa yang belajar Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru sambil mencatat hal-hal yang dianggap penting.
- 3) Hubungan siswa dengan siswa Hubungan siswa dengan siswa terkesan harmonis, karena antara siswa yang satu dengan siswa yang lain menyadari bahwa keberadaan mereka di sekolah adalah untuk menuntut ilmu pengetahuan, sehingga proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar.

4. Pembuatan Persiapan Mengajar

Tuntutan standarisasi pendidikan, guru harus menuliskan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam satu tahun pelajaran kedalam lembar persiapan atau yang sering disebut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Persiapan tersebut merupakan penjabaran dari kurikulum yang kemudian disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang berisi sebagai berikut :

a. Kompetensi Dasar

Merupakan kemampuan yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah menerima materi pelajaran yang diambil dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

b. Indikator Keberhasilan

Merupakan perwujudan dari kompetensi dasar yang siswa capai.

c. Kegiatan Pembelajaran

Berisi pendekatan terhadap siswa, membuka pelajaran, melakukan persepsi penyampaian materi, penyimpulan materi dan menutup pelajaran.

d. Sumber dan Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar berupa spidol, whiteboard, power point, laptop, viewer/LCD dan alat peraga benda asli. Sumber belajar dapat berupa buku pegangan, hand out, dan job sheet.

e. Penilaian

Tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa dapat dijadikan alat ukur untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran. Penilaian yang digunakan oleh praktikan adalah penilaian proses yaitu penilaian yang dilakukan dengan pembuatan

makalah dan sekaligus presentasi hasil makalah tersebut, selain itu pula setiap selesai memberikan materi di kelas baik teori maupun praktik guru memberikan evaluasi berupa soal essay maupun pilihan ganda sedangkan penilaian untuk kerja atau praktikum dengan menggunakan standar penilaian yang diformat sesuai ISO. Penilaian harus dilakukan secara objektif agar kemampuan setiap siswa dapat terlihat dengan jelas.

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum mahasiswa praktikan melaksanakan proses pembelajaran, antara lain :

1) Konsultasi dengan guru pembimbing

Agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar, maka sebelum kegiatan Praktik mengajar dimulai praktikan melakukan konsultasi dengan guru pembimbing. Dari konsultasi pertama dengan guru pembimbing didapatkan perangkat administrasi guru, contoh format RPP, silabus. Dengan demikian diharapkan, praktikan dapat berjalan baik dari segi format rpp, materi, dsb, dengan guru pembimbing sehingga harapan guru dan praktikan bisa sejalan tanpa adanya perbedaan yang mempengaruhi pembelajaran.

2) Observasi Kelas

Sebelum proses kegiatan belajar mengajar dimulai, mahasiswa praktikan harus mengetahui kelas yang akan diajar, ruang kegiatan pembelajaran, waktu pembelajaran dan jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran tersebut

3) Pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Pembuatan RPP harus dikonsultasikan terlebih dahulu kepada Guru Pembimbing. Menyerahkan RPP kepada guru pembimbing sebelum melaksanakan praktik mengajar merupakan tuntutan yang harus dipenuhi terlebih dahulu

sebelum praktik mengajar. Ketika guru pembimbing telah menyetujui RPP yang di buat barulah praktikan dapat melaksanakan praktik mengajar. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat dengan tujuan sebagai acuan atau pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas dalam satu atau beberapa kali tatap muka. Pembuatan RPP disesuaikan dengan silabus yang telah diberikan oleh guru pembimbing. Dalam RPP memuat beberapa hal, antara lain :

- a) Nama Sekolah
- b) Mata pelajaran
- c) Tingkat/kelas
- d) Semester/tahun ajaran
- e) Standar kometensi
- f) Kode kompetensi
- g) Indikator
- h) Alokasi waktu
- i) Tujuan pembelajaran
- j) Materi pembelajaran
- k) Metode pembelajaran
- l) Lagkah-langkah pembelajaran/proses pembelajaran
- m) Sumber pembelajaran
- n) Evaluasi

Selain itu, administrasi lain yang dibutuhkan untuk mempersiapkan pembelajaran di kelas yaitu silabus. Silabus merupakan salah satu bagian yang penting dan dapat menunjang tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar. Silabus menguraikan tentang materi pelajaran yang tercakup dalam

pokok bahasan dan sub pokok bahasan, untuk mengetahui kedalaman dan keluasan uraian materi. Silabus yang berlaku di SMK N 2 Wonosari menguraikan tentang :

- a) Nama sekolah
 - b) Mata pelajaran
 - c) Kelas/semester
 - d) Standar kompetensi
 - e) Kode kompetensi
 - f) Alokasi waktu
 - g) Kompetensi dasar
 - h) Materi pembelajaran
 - i) Indikator
 - j) Penilaian
 - k) Sumber belajar
 - l) Nilai karakter yang dikembangkan
- 4) Pembuatan Bahan ajar

Bahan ajar dibuat disetiap satu Kompetensi Dasar. Bahan ajar dibuat untuk mendukung kemudahan dalam pencapaian kompetensi siswa yang dapat dilihat pada saat melaksanakan tugas pekerjaan rumah dan pada saat ujian smester. Dalam pembuatan bahan ajar, digunakan sumber-sumber materi yang relevan untuk mencegah keraguan dalam penggunaan bahan ajar seperti Modul-modul terbitan Departemen pendidikan menengah kejuruan, modul dari Jurusan Teknik Komputer dan Informatika SMK N 2 Wonosari.

- 5) Hasil pembuatan RPP, Silabus, bahan ajar dan soal tugas pekerjaan rumah serta soal ujian semester dapat dilihat pada lampiran.

B. Pelaksanaan PLT (Praktik Terbimbing Dan Mandiri)

1. Kegiatan Praktik Mengajar di Kelas

Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) merupakan satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa jurusan kependidikan yang dilaksanakan di sekolah sebagai tempat mahasiswa berlatih untuk menjadi seorang tenaga pendidik yang profesional, dalam praktik ini mahasiswa mendapat bimbingan dari dosen pembimbing lapangan dan bimbingan dari guru pembimbing. Kegiatan PLT ini menuntut mahasiswa untuk berusaha membawa dirinya menjadi seorang tenaga pendidik yang profesional. Namun, kegiatan di lapangan tidak hanya menuntut seorang mahasiswa untuk melaksanakan tugas-tugas kependidikan saja. Akan tetapi, tugas-tugas administratif pun sangat perlu sebagai penunjang kegiatan-kegiatan kependidikan. Mahasiswa diberi kesempatan untuk mengembangkan dirinya sebagai calon pendidik.

Sesuai dengan surat tugas yang diberikan oleh pihak SMK N 2 Wonosari, praktikan mendapat tugas mengajar mata pelajaran. Sebelum pelaksanaan kegiatan mengajar, praktikan telah berkonsultasi dengan guru pembimbing yang telah ditunjuk oleh pihak sekolah tentang pelaksanaan praktik mengajar yang meliputi jadwal mengajar Praktik dan materi yang akan diajarkan. Untuk hal ini praktikan melaksanakan KBM dalam bentuk tatap muka di depan kelas teori dan praktik untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital serta Dasar Desain Grafis kelas X MM dan X KJ

Praktik mengajar berlangsung mulai tanggal 18 September 2017 hingga tanggal 15 November 2017. Kegiatan KBM untuk kelas X sudah mulai efektif tanggal 18 September 2017. Untuk jadwal mengajar Dasar Desain Grafis setiap hari Senin mulai pukul 08.00 – 10.45 (kelas X MM), 10.45 – 14.00 (kelas X KJ), untuk Simulasi dan Komunikasi Digital

Selasa mulai pukul 07.00 – 10.00 (Kelas X MM), 10.15-13.30 (kelas X KJ).

2. Model dan Metode Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Metode adalah suatu prosedur untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien. Metode mengajar adalah cara untuk mempermudah siswa mencapai tujuan belajar atau prestasi belajar. Metode mengajar bersifat prosedural dan merupakan rencana menyeluruh yang berhubungan dengan penyajian materi pelajaran. Masing-masing metode mengajar mempunyai kebaikan dan keburukan, sehingga metode mengajar yang dipilih memainkan peranan utama dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Metode mengajar yang dipilih disesuaikan dengan tujuan belajar dan materi pelajaran yang akan diajarkan. Jadi metode mengajar bukanlah merupakan tujuan, melainkan cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Model dan metode yang digunakan selama kegiatan mengajar adalah penyampaian materi dengan menggunakan model Discovery Learning, metode ceramah atau menerangkan, tanya jawab, presentasi, tugas pekerjaan rumah.

3. Media Pembelajaran

Media yang tersedia berupa LCD, *whiteboard*, spidol, penghapus dan fasilitas lain yang mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti presensi dan buku agenda kelas.

4. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh praktikan yaitu dengan pemberian tugas baik lisan maupun tertulis setelah proses pemberian materi pelajaran.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan Dan Refleksi

1. Analisis Hasil Pelaksanaan Program PLT

Secara umum mahasiswa PLT dalam melaksanakan PLT tidak banyak mengalami hambatan yang berarti justru mendapat pengalaman dan dapat belajar untuk menjadi guru yang baik di bawah bimbingan guru pembimbing masing-masing di sekolah.

- a. Media pembelajaran yang dimiliki sekolah yaitu white board, spidol dan LCD viewer yang menjadi media utama dalam penyampaian materi kepada siswa.
- b. Kegiatan belajar mengajar berjalan sebagaimana mestinya sesuai RPP namun tetap saja masih ada waktu yang tidak tepat, seperti waktu yang kurang. Hal ini dikarenakan kondisi peserta didik yang terkadang tidak kondusif karena jam pelajaran berada di jam terakhir sehingga harus dikondisikan terlebih dahulu terutama saat pelajaran siang hari berlangsung.
- c. Hasil dari melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan ini adalah
 - 1) terselesaikannya tugas PLT dengan pelaksanaan selama 2 bulan dari mulai tanggal 18 September 2017 sampai 15 November 2017.
 - 2) Hasil nilai ulangan harian setiap satu Kompetensi dasar (KD) 70% dari semua siswa mendapat nilai diatas atau sama dengan nilai KKM (75). 25 % siswa mendapat nilai kurang 5 dari nilai KKM dan 5 % siswa mendapat nilai kurang 10 dari nilai KKM.
 - 3) Didapatkan pengalaman menjadi seorang pendidik yang mana selain menghadapi murid seorang pendidik juga harus menyiapkan buku ajar sebagai administrasi mengajar yang berisi Program tahunan, Program semester, Silabus, Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lainnya.

2. Hambatan Dalam Pelaksanaan PLT

Dibalik kelancaran pelaksanaan program PLT terdapat beberapa hambatan yang dihadapi baik yang berasal dari diri sendiri maupun dari luar diri sebagaimana disebutkan berikut ini :

a. Kurangnya rasa percaya diri mahasiswa

Seorang pengajar sudah sepatutnya memiliki sifat percaya diri yang tinggi karena dengan rasa percaya diri yang kuat akan memperkuat keyakinan siswa terhadap materi yang di pelajari. Namun karena mahasiswa belum mempunyai pengalaman yang mumpuni maka saat tampil mengajar terutama diwaktu awal-awal mengajar rasa kurang percaya diri mahasiswa muncul. Akibatnya adalah adanya siswa yang mengeluh dan ribut karena kepercayaannya terhadap guru atau pengajar menurun. Sehingga disinilah pentingnya untuk melakukan pengelolaan kelas yang baik dan belajar untuk menjadi lebih percaya diri.

b. Kurangnya dasar pengetahuan dan pengalaman mahasiswa dalam pembuatan perangkat pembelajaran.

Sejak sebelum mahasiswa diterjunkan ke lokasi PLT, mahasiswa kurang dibekali kemampuan dalam membuat perangkat pembelajaran akibatnya saat mulai mengajar dan membuat perangkat pembelajaran saat PLT mahasiswa mengalami kesulitan, untuk mengatasi hambatan ini maka mahasiswa disarankan banyak menanyakan langsung kesulitan tersebut ke guru pembimbing atau guru yang lain.

BAB III PENUTUP

A. Kesimpulan

Pelaksanaan Praktik Lapangan Terbimbing selama 2 bulan mulai dari tanggal 15 September 2017 sampai 15 November 2017 telah banyak memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada mahasiswa dalam pengelolaan diri sebagai calon pendidik yang profesional. Sebelum mengajar mahasiswa perlu melakukan berbagai tahapan-tahapan yang tidak boleh ditinggalkan mulai dari tahap persiapan hingga praktik mengajar di depan kelas. Melalui pelaksanaan PLT di SMK Negeri 2 Wonosari ini dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

1. Ada dua proses yang sudah dilaksanakan selama PLT di SMKN 2 Wonosari yaitu proses persiapan pembelajaran dan proses pelaksanaan pembelajaran. Didalam proses persiapan pembelajaran telah dipersiapkan buku kerja guru yang berisi Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Job Sheet dan lainnya. Sedangkan dalam proses pembelajaran telah dirancang urutan pembelajaran seperti kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Dalam kegiatan inti dalam hal ini telah disisipi kegiatan diskusi siswa dan praktik di bengkel.
2. Didalam proses pembelajaran siswa di beri pertanyaan materi pelajaran yang sedang berjalan dan mengulang pelajaran yang telah lalu agar pelajaran yang sedang berlangsung dan pelajaran yang telah di pelajari sebelumnya selalu di ingat.
3. Evaluasi sederhana setiap satu kompetensi dasar (KD) dalam bentuk tugas pekerjaan rumah telah dilaksanakan dengan mendapat hasil 70 % dari jumlah semua siswa mendapat nilai lebih dari atau sama dengan nilai kkm (75), sedangkan 25 % siswa mendapat nilai kurang 5 dari nilai KKM dan 5 % siswa mendapat nilai kurang 10 dari nilai KKM.

B. Saran

1. Kepada Pihak SMK Negeri 2 Wonosari Sekolah sebagai lembaga yang ditunjuk oleh pihak UNY sebagai tempat pelaksanaan PLT juga harus senantiasa meningkatkan peran serta fungsi untuk mencapai keberhasilan program PLT itu sendiri. Beberapa langkah yang sekiranya bisa dilakukan oleh pihak sekolah antara lain sebagai berikut:
 - a. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik maka perlu penambahan sarana belajar siswa dalam bentuk buku paket atau modul, karena sementara saat ini masih sangat kurang buku paket atau modul yang sesuai dengan materi pembelajaran dan bahan praktik yang ada di sekolah, khususnya untuk teknik kendaraan ringan.
 - b. Luas bangunan perpustakaan perlu di perbesar karena sementara saat ini hanya bisa menampung 2 kelas, sementara terkadang dijam yang sama perpustakaan dibutuhkan 2-4 kelas.
2. Kepada Pihak Universitas Negeri Yogyakarta
 - a. Perlunya pembekalan kepada mahasiswa tentang tata cara pembuatan administrasi mengajar sebelum mulai dilaksanakannya PLT dan pengarahan apa saja yang perlu dipersiapkan sebelum melaksanakan praktik mengajar secara keseluruhan.
3. Pihak Mahasiswa

Mahasiswa sebagai pelaku dari program PLT juga harus senantiasa berusaha secara maksimal untuk ketercapaian efektifitas dari pelaksanaan program tersebut. Di bawah ini beberapa saran yang sekiranya dapat dijadikan masukan oleh mahasiswa guna memaksimalkan program kerja PLT:

- a. Mahasiswa sebaiknya lebih memperdalam pengetahuannya tentang cara dan apa saja administrasi yang perlu di persiapkan untuk menjadi seorang guru yang profesional.
- b. Mahasiswa sebaiknya lebih profesional dibidangnya untuk mengurangi terjadinya kesalahan tindakan terutama saat mengajarkan siswa praktik. Untuk itu sebelum mulai melaksanakan PLT sebaiknya perlu di persiapkan dengan sebaik baiknya kemampuan dalam bidang masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

Tim LPPMP UNY. 2015. *Panduan PPL 2015 Universitas Negeri Yogyakarta.*

Yogyakarta : UNY.

Tim LPPMP UNY. 2015. *Materi Pembekalan Pengajaran Mikro/PPL I*

Yogyakarta : UNY.



FORMAT OBSERVASI KONDISI LEMBAGA

Npma.4
untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nama Sekolah : SMKN 2 Wonosari
Nama Mahasiswa : Muhammad Fatih Rizqon
Alamat Sekolah : Jl. KH. AgusSalim No. 17, NIM : 14520244003
Ledoksari, Kepek, Wonosari,
Gunungkidul. 55813
Telp (0274) 391019, 392454

Fak/Jur/Prodi : FT/JPTEI/PT. Informatika

No	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1.	Observasi Fisik		
	a. Keadaan lokasi		
	b. Keadaan gedung		
	c. Keadaan sarana / prasarana		
	d. Keadaan personalia		
	e. Keadaan fisik lain (penunjang)		
	f. Penataan ruang kerja		
	g. Keadaan lingkungan		
2.	Observasi tata kerja		
	a. Struktur organisasi tata kerja		
	b. Program kerja lembaga		
	c. Pelaksanaan kerja		

	d. Iklim kerja antar personalia		
	e. Evaluasi program kerja		
	f. Hasil yang dicapai		
	g. Program pengembangan		

Koordinator PLT SMK N 2 Wonosari,

Drs. Suko Raharjo

NIP. 19670928 1995 12 1 003

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon

NIM. 14520244003



FORMAT OBSERVASI KONDISI LEMBAGA

Npma.4
untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nama Sekolah : SMKN 2 Wonosari
Nama Mahasiswa : Muhammad Fatih Rizqon
Alamat Sekolah :Jl. KH. AgusSalim No. 17, NIM : 14520244003
Ledoksari, Kepek, Wonosari,
Gunungkidul. 55813
Telp (0274) 391019, 392454

Fak/Jur/Prodi : FT/JPTEI/PT. Informatika

No	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Ket.
1.	Kondisi fisik sekolah		
2.	Potensi siswa		
3.	Potensi guru		
4.	Potensi karyawan		
5.	Fasilitas KBM, media		
6.	Perpustakaan		
7.	Laboratorium		
8.	Bimbingan konseling		
9.	Bimbingan belajar		

10.	Ekstrakurikuler		
11.	Organisasi dan fasilitas OSIS		
12.	Organisasi dan fasilitas UKS		
13.	Administrasi (karyawan, sekolah, diting)		
14.	Karya Tulis Ilmiah Remaja		
15.	Karya Ilmiah oleh Guru		
16.	Koperasi Siswa		
17.	Tempat Ibadah		
18.	Kesehatan Lingkungan		
19.	Kantin		

Koordinator PLT SMK N 2 Wonosari,

Drs. Suko Raharjo

NIP. 19670928 1995 12 1 003

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon

NIM. 14520244003



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

Npma.4
untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

Nama Sekolah : SMKN 2 Wonosari
Nama Mahasiswa : Muhammad Fatih Rizqon
Alamat Sekolah :Jl. KH. AgusSalim No. 17, NIM : 14520244003
Ledoksari, Kepek, Wonosari,
Gunungkidul. 55813
Telp (0274) 391019, 392454

Fak/Jur/Prodi : FT/JPTEI/PT. Informatika

No	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum	
	2. Silabus	
	3. Rencana Pembelajaran (RPP).	
B		
	1. Membuka pelajaran	
	2. Penyajian materi	
	3. Metode pembelajaran	
	4. Penggunaan bahasa	
	5. Penggunaan waktu	
	6. Gerak	
7. Cara memotivasi siswa		

	8. Teknik bertanya	
	9. Teknik penguasaan kelas	
	10. Penggunaan media	
	11. Bentuk dan cara evaluasi	
	12. Menutup pelajaran	
C	Perilaku siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	
	2. Perilaku siswa di luar kelas	

Koordinator PLT SMK N 2 Wonosari,

Drs. Suko Raharjo

NIP. 19670928 1995 12 1 003

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon

NIM. 14520244003



MATRIKS PROGRAM KERJA PLT UNY
TAHUN 2017

NAMA MAHASISWA
NAMA SEKOLAH
ALAMAT SEKOLAH

MUHAMMAD FATIH RIZQON
SMK NEGLRI 2 WONOSARI
Jl. KH Agus Salim No.17, Ledikwart Kepek, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta

NO	NAMA KEGIATAN	Pra	WAKTU								JUMLAH			
			MINGGU I	MINGGU II	MINGGU III	MINGGU IV	MINGGU V	MINGGU VI	MINGGU VII	MINGGU VIII	R	P		
1	Penyerahan Mahasiswa PLT	R	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
2	Observasi													
	a. Observasi Kelas dan Peserta Didik	R	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12
	b. Observasi Sarana dan Prasarana	P	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12
3	Rapat Koordinasi Mahasiswa PLT dengan sekolah	R	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
4	Prerujukan mahasiswa PLT	R	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
5	Kegiatan Mengajar Terbimbing													
	a. Pembuatan RPP	R	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	67
	b. Konsultasi dengan Guru pembimbing	P	2	0	10	13	10	10	10	10	10	10	10	55
	c. Menyusun Materi Pembelajaran	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
	d. Pelaksanaan Kegiatan pembelajaran	R	19	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
	e. Evaluasi Hasil Pembelajaran	P	13	16	16	16	16	16	13	13	13	13	13	116
6	Kegiatan Non Mengajar													
	a. Piket Gerbang	R	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	4
	b. Piket Perpustakaan	R	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
	c. Piket Guru	R	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
	d. Piket Siswa	R	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	24
7	Kegiatan Sekolah													
	a. Upacara Hari Senin	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
	b. Upacara Hari Kesaktian Pancasila	R	0	2	0	1	1	1	1	0	1	1	1	6
	c. Apel Guru	R	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	4
8	Insidental													
	a. Diklat Dinas Pendidikan Gunungkidul (Membuat Media Pembelajaran)	R												21.5
	b. Diklat Dinas Pendidikan Gunungkidul (Membuat dan Mengelola Website)	R												18
9	Penyusunan Laporan													
	Pembuatan Laporan	R												39
	Jumlah Total	P	39	20	54	41	44.5	40.5	55.5	55	46	29.5	287	

Keterangan:
R: Rencana
P: Pelaksanaan



Koordinator PLT UNY 2017
SMK N 2 Wonosari
Drs. Suko Raharjo
NIP. 19670924 1995 12 1 003

Mengetahui Menyetujui

Guru Pembimbing
SMK N 2 Wonosari
Drs. Wasno
NIP. 19660602 199512 1 007

Mahasiswa PLT
Muhammad Fatih Ruzqon
NIM. 14520244003



LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

CATATAN HARIAN PLT

TAHUN : 2017

NAMA MAHASISWA : MUHAMMAD FATIH RIZQON

NAMA SEKOLAH : SMK N 2 WONOSARI

NO. MAHASISWA : 14520244003

ALAMAT SEKOLAH : JL.KH. Agus Salim, Ledoksari, Kepek, Wonosari,
Gunungkidul

FAK / JUR / PRODI : TEKNIK / PENDIDIKAN TEKNIK
INFORMATIKA

No.	Hari, tanggal	Pukul	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif/ Kuantitatif	Keterangan/ Paraf DPL
1.	Jumat, 15/09/2017	07.00 – 08.00	Koordinasi dengan Kepala Jurusan Teknik Komputer dan Informatika SMKN 2 Wonosari	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terjalin komunikasi dan koordinasi yang baik terkait dengan pelaksanaan kegiatan PLT bersama Bapak Wasno, selaku Kajar Teknik Komputer dan Informatika SMKN 2 Wonosari. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Pertemuan dihadiri oleh 3 mahasiswa dan Teknik Komputer dan Informatika SMKN 2 Wonosari.	
2.	Sabtu, 16/09/2017	08.00 – 10.00	Penyerahan PLT	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselenggara pertemuan antara pihak sekolah dengan pihak kampus dengan agenda penyerahan PLT.	

				<p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Penyerahan PLT diikuti oleh Bapak Kepala Sekolah, Koordinator PLT SMKN 2 Wonosari, DPL Pamong PLT, dan 34 Mahasiswa PLT.</p>	
		10.00 – 12.00	Observasi	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengobservasi bahan ajar, modul (e-learning), silabus, dan laboratorium KJ dan MM.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : dihadiri oleh 3 mahasiswa, dan 1 orang guru pamong.</p>	
		12.00 – 16.00	Pembuatan Silabus	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengamati program tahunan dan program semester dari buku kerja guru, lalu mensinkronkan materi untuk pembuatan silabus.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Meninjau silabus 2 mata pelajaran (Sistem Komputer dan Pemrograman Dasar).</p>	
3.	Minggu, 17/09/2017	-	LIBUR	-	-
4.	Senin, 18/9/2017	06.30 – 07.00	Piket Gerbang	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Menyapa murid dan wali murid yang mengantar ke sekolah</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh bapak dan Ibu Guru, dan Mahasiswa PLT.</p>	
		07.00 – 08.00	Apel Pagi	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengikuti apel pagi di lingkungan SMKN 2 Wonosari dengan materi tentang kebersihan lingkungan yang disampaikan oleh Bapak Kepala Sekolah</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh siswa kelas X, XI dan XII, Bapak dan Ibu Guru, dan</p>	

				Mahasiswa PLT.	
		08.00 – 10.40 (Jam ke-2-5)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas 10 KJ)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Pemrograman Dasar dengan materi apersepsi materi yang diajarkan oleh guru pengampu. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT.	
		10.55 - 13.50 (Jam ke 6-9)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mendampingi Mapel Pemrograman Dasar dengan materi apersepsi materi yang diajarkan oleh guru pengampu. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 31 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
5.	Selasa, 19/9/2017	07.00 – 09.15 (Jam ke-1,2,3)	Mendampingi KBM Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X KJ	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi pengertian komputer. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT.	
		09.15 – 11.30	KBM (Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi pengenalan komputer dan spesifikasi komputer. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
		11.30 – 13.30	KBM (Sistem Komputer X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mendampingi mengerjakan tugas Sistem Komputer oleh guru pengampu. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32	

				siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
6.	Rabu, 20/9/2017	07.00 – 13.30	Membuat Soal PTS dan Kunci Jawaban	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat soal Penilaian Tengah Semester beserta kunci jawabannya untuk Mata Pelajaran Pemrograman Dasar dan Komputer dan Jaringan Dasar</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Untuk soal Pemrograman Dasar sejumlah 10 soal dengan materi tentang Algoritma dan Pemrograman Dasar.</p>	
7.	Kamis, 21/9/2017	-	LIBUR (Hari 1 Muharram 1438 H)	-	-
8.	Jumat, 22/9/2017	07.00 – 10.00	Membuat Soal PTS dan Kunci Jawaban (lanjutan)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat soal Penilaian Tengah Semester beserta kunci jawabannya untuk Mata Pelajaran Sistem Komputer</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Membuat soal sistem komputer sebanyak 5 butir soal.</p>	
		10.00 - 11.00	Piket Resepsionis	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di resepsionis seperti administrasi perizinan guru dan siswa.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Terdapat beberapa siswa yang izin untuk melakukan keperluan di luar sekolah.</p>	10.00 - 11.00
9.	Sabtu, 23/9/2017	06.30 – 07.00	Piket Gerbang	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melakukan / menyalami siswa siswi yang akan masuk ke sekolah bertujuan untuk menerapkan slogan 3S yakni senyum, salam dan sapa kepada siswa siswi. Siswa siswi yang mengikuti	

				kegiatan ini adalah mereka yang berangkat tanpa menggunakan kendaraan pribadi. Sedangkan untuk yang menggunakan kendaraan pribadi diwajibkan untuk mematikan sepeda motor mereka dan menuntunnya menuju tempat parkir. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Di ikuti oleh 4 Mahasiswa PLT dan 1 Guru Kesiswaan	
		07.00-10.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melaksanakan tugas-tugas piket guru seperti menyalurkan tugas dari guru pengampu yang tidak hadir ke sekolah. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 2 guru piket dan 2 Mahasiswa PLT.	
		10.00-13.00	Piket Perpustakaan	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di perpustakaan seperti menulis peminjaman tablet, peminjaman buku paket, novel dll. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti beberapa petugas perpustakaan dan beberapa mahasiswa PLT, serta terdapat beberapa siswa yang meminjam tablet, buku paket, novel dll.	
10.	Minggu, 24/9/2017	-	LIBUR	-	-
11.	Senin, 25/9/2017	07.00 – 10.00	PTS (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengawasi Penilaian Tengah Semester untuk Mapel Pemrograman Dasar. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 32 siswa	

				kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT serta mengerjakan 10 soal essay.	
		10.15 – 14.00	PTS (Pemrograman Dasar Kelas X MM)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengawasi Penilaian Tengah Semester untuk Mapel Pemrograman Dasar.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT serta mengerjakan 7 soal essay.</p>	
12.	Selasa, 26/9/2017	07.00 – 09.15	PTS (Komputer dan Jaringan Dasar Kelas KJ)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengawasi Penilaian Tengah Semester untuk Mapel Komputer dan Jaringan Dasar.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT serta mengerjakan 5 soal essay.</p>	
		11.00-13.30	PTS (Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X KJ)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengawasi Penilaian Tengah Semester untuk Mapel Komputer dan Jaringan Dasar.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT serta mengerjakan 5 soal essay.</p>	
13.	Rabu, 27/9/2017	09.00 – 14.00	Koreksi Hasil Jawaban PTS Siswa	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Melakukan koreksi hasil jawaban siswa kelas X KJ dan MM untuk mata pelajaran SK, dan PD</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Mendapatkan hasil koreksi jawaban siswa untuk mapel SK yakni kelas X KJ dan PD untuk kelas X MM.</p>	
14.	Kamis, 28/9/2017	07.00 – 13.30	Koreksi Hasil Jawaban PTS	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melakukan koreksi hasil	

			Siswa	jawaban siswa kelas X KJ dan MM untuk mata pelajaran SK, dan PD (lanjutan) <u>Hasil Kuantitatif</u> : Mendapatkan hasil koreksi jawaban siswa untuk mapel SK yakni kelas X MM dan PD untuk kelas X KJ.	
15.	Jumat, 29/9/2017	07.00-10.00	KBM (Pengolahan Citra Digital Kelas XI MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menggantikan Guru mata pelajaran yang sedang diklat mengajarkan materi tentang Typografi <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 32 Siswa kelas XI MM dan 3 Mahasiswa PLT	-
		10.00 – 11.30	Piket Resepsionis	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di resepsionis seperti administrasi perizinan guru dan siswa. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Terdapat beberapa siswa yang izin untuk melakukan keperluan di luar sekolah dan diikuti 1 Piket Resepsionis sekolah dan dibantu 3 Mahasiswa Piket PLT.	
16.	Sabtu, 30/9/2017	07.00 – 10.00	Piket Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Melaksanakan tugas-tugas piket guru seperti menyalurkan tugas dari guru pengampu yang tidak hadir ke sekolah. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 2 guru piket dan 3 Mahasiswa PLT.	
		10.00-13.00	Piket Perpustakaan	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di perpustakaan seperti menulis peminjaman tablet, peminjaman buku	

				<p>paket, novel dll.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti beberapa petugas perpustakaan dan beberapa mahasiswa PLT, serta terdapat beberapa siswa yang meminjam tablet, buku paket, novel dll.</p>	
17.	Minggu, 1/10/2017				
18.	Senin, 02/10/2017	07.00 – 10.45 (Jam ke-1-4)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar kelas X KJ dengan materi Memahami tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ 2 Mahasiswa PLT.</p>	
		11.00 – 13.00 (Jam ke-5-8)	Mendampingi KBM (Pemrograman Dasar Kelas X MM)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mendampingi KBM Pemrograman Dasar kelas X MM.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM 2 Mahasiswa PLT.</p>	
		13.00 – 17.30	Mempersiapkan PC untuk diklat	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mempersiapkan komputer untuk diklat (pendidikan kilat) bagi guru SD dengan dengan melakukan update windows terlebih dahulu karena sistem operasi yang terinstall tidak support dengan aplikasi office 2016 di lab MM.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Persiapan PC untuk peserta diklat diikuti oleh 3 mahasiswa PLT dan 1 orang Teknisi</p>	
19.	Selasa, 03/10/2017	07.00 – 07.15	Apel Pagi Guru	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mendapatkan informasi	

				<p>terbaru terkait kegiatan sekolah yang disampaikan oleh Kepala Sekolah dan Waka I.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti seluruh guru dan sebagian mahasiswa PLT.</p>	
		07.15 – 09.15	Mendampingi KBM Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X KJ	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perakitan komputer.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT.</p>	
		09.15 – 11.30	KBM (Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X MM)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi perakitan komputer.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.</p>	
		11.30 – 13.30	KBM (Sistem Komputer X MM)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : KBM dengan materi Sistem Bilangan.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.</p>	
		13.30 – 17.30	Mempersiapkan PC untuk diklat	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mempersiapkan komputer untuk diklat (pendidikan kilat) bagi guru SD dengan melakukan instalasi Microsoft Office 2016 di lab MM</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Persiapan PC untuk peserta diklat diikuti oleh 3 mahasiswa PLT dan 1 orang Teknisi</p>	
20.	Rabu, 04/10/2017	08.00 – 13.00	Buat materi ajar dan RPP Pemrograman Dasar dan Sistem	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat power point untuk materi ajar Pemrograman Dasar serta</p>	

			Komputer	RPP <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.	
		13.00 – 16.30	Diklat Guru SD dengan materi PowerPoint	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselenggara pendidikan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan microsoft powerpoint untuk guru SD se kecamatan Wonosari di lab Perakitan <u>Hasil Kuantitatif</u> : Pelatihan dan Pendidikan pembuatan media pembelajaran diikuti oleh 1 instruktur, 3 mahasiswa PLT, dan sekitar 30 guru.	
21.	Kamis, 05/10/2017	08.00 – 13.00	Buat materi ajar dan RPP Komputer dan Jaringan Dasar.	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat power point untuk materi ajar Komputer dan Jaringan Dasar serta RPP <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.	
		13.00 – 16.30	Diklat Guru SD dengan materi VideoScribe	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselenggara pendidikan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan videoscribe untuk guru SD se kecamatan Wonosari di lab Perakitan <u>Hasil Kuantitatif</u> : Pelatihan dan Pendidikan pembuatan media pembelajaran diikuti oleh 1 instruktur, 3 mahasiswa PLT, dan sekitar 30 guru.	
22.	Jumat,06/10/2017	07.00 – 10.00	KBM (Pengolahan Citra Digital)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar Pengolahan	

				<p>Citra digital kelas XI MM</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 32 Siswa kelas XI MM dan 3 Mahasiswa PLT</p>	
		10.00 – 11.30	Piket Resepsionis	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di resepsionis seperti administrasi perizinan guru dan siswa.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Terdapat beberapa siswa yang izin untuk melakukan keperluan di luar sekolah dan diikuti 1 Piket Resepsionis sekolah dan dibantu 3 Mahasiswa Piket PLT.</p>	
		13.00 – 16.30	Diklat Guru SD dengan materi PowerPoint	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Terselenggara pendidikan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan microsoft powerpoint untuk guru SD se kecamatan Wonosari di lab Perakitan</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Pelatihan dan Pendidikan pembuatan media pembelajaran diikuti oleh 1 instruktur, 3 mahasiswa PLT, dan sekitar 20 guru.</p>	
23.	Sabtu, 07/10/2017	06.30 – 07.00	Piket Gerbang	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Menyapa murid dan wali murid yang mengantar ke sekolah</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh bapak dan Ibu Guru, dan Mahasiswa PLT.</p>	
		07.00 – 10.00	Piket Guru	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : <u>Melaksanakan tugas-tugas piket guru seperti menyalurkan tugas dari guru pengampu yang tidak hadir ke sekolah.</u></p>	

				<u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 2 guru piket dan 3 Mahasiswa PLT.	
		10.00-13.00	Piket Perpustakaan	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di perpustakaan seperti menulis peminjaman tablet, peminjaman buku paket, novel dll. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti beberapa petugas perpustakaan dan beberapa mahasiswa PLT, serta terdapat beberapa siswa yang meminjam tablet, buku paket, novel dll.	
		13.00 – 16.30	Diklat Guru SD dengan materi VideoScribe	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselenggara pendidikan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan videoscribe untuk guru SD se kecamatan Wonosari di lab Perakitan <u>Hasil Kuantitatif</u> : Pelatihan dan Pendidikan pembuatan media pembelajaran diikuti oleh 1 instruktur, 3 mahasiswa PLT, dan sekitar 20 guru.	
10.	Minggu, 8/10/2017	-	LIBUR	-	-
25.	Senin, 09/10/2017	07.00 – 10.45 (Jam ke-1-4)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar kelas X KJ dengan materi Memahami tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ 2 Mahasiswa PLT.	

		11.00 – 13.00 (Jam ke-5-8)	Mendampingi KBM (Pemrograman Dasar Kelas X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mendampingi KBM Pemrograman Dasar kelas X MM. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM 2 Mahasiswa PLT.	
26.	Selasa, 10/10/2017	07.00 – 09.15	Mendampingi KBM Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X KJ	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar . <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT.	
		09.15 – 11.30	KBM (Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi spesifikasi komponen komputer. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
		11.30 – 13.30	KBM (Sistem Komputer X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : KBM dengan materi Sistem Bilangan Desimal, Biner, Oktal, dan Heksadesimal. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
27.	Rabu, 11/10/2017	08.00 – 13.00	Buat materi ajar dan RPP Pemrograman Dasar dan Sistem Komputer	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat power point untuk materi ajar Pemrograman Dasar dan RPP <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.	
28.	Kamis, 12/10/2017	08.00 – 13.30	Buat materi ajar dan RPP Komputer dan Jaringan Dasar.	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat power point untuk materi ajar Komputer dan Jaringan Dasar serta RPP <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.	

29.	Jumat,13/10/2017	07.00 – 10.00	KBM (Pengolahan Citra Digital)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar Pengolahan Citra digital kelas XI MM</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 32 Siswa kelas XI MM dan 3 Mahasiswa PLT</p>	
		10.00 – 11.30	Piket Resepsionis	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di resepsionis seperti administrasi perizinan guru dan siswa.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Terdapat beberapa siswa yang izin untuk melakukan keperluan di luar sekolah dan diikuti 1 Piket Resepsionis sekolah dan dibantu 3 Mahasiswa Piket PLT.</p>	
30.	Sabtu, 14/10/2017	07.00 – 10.00	Piket Guru	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : <u>Melaksanakan tugas-tugas piket guru seperti menyalurkan tugas dari guru pengampu yang tidak hadir ke sekolah.</u></p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 2 guru piket dan 3 Mahasiswa PLT.</p>	
		10.00-13.00	Piket Perpustakaan	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di perpustakaan seperti menulis peminjaman tablet, peminjaman buku paket, novel dll.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti beberapa petugas perpustakaan dan beberapa mahasiswa PLT, serta terdapat beberapa siswa yang meminjam tablet, buku paket, novel dll.</p>	
31.	Minggu, 15/10/2017	-	LIBUR	-	-

32.	Senin, 16/10/2017	07.00 – 08.00	Upacara	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Terselenggara upacara bendera di lingkungan SMKN 2 Wonosari dengan pembina upacara adalah Bapak Kepala Sekolah</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh siswa kelas X, XI dan XII, Bapak dan Ibu Guru, dan Mahasiswa PLT.</p>
		08.00 – 10.45 (Jam ke-2-5)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar kelas X KJ dengan materi Operator Aritmatika dan Logika pada C++.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 31 siswa kelas X KJ 2 Mahasiswa PLT.</p>
		11.00 – 13.45 (Jam ke-6-9)	Mendampingi KBM (Pemrograman Dasar Kelas X MM)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar kelas X MM.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 31 siswa kelas X KJ 2 Mahasiswa PLT.</p>
33.	Selasa, 17/10/2017	07.00 – 09.15	Mendampingi KBM Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X KJ	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mendampingi pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT.</p>
		09.15 – 11.30	KBM (Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X MM)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi Motherboard.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 1 Mahasiswa PLT.</p>
		11.30 – 13.00	KBM (Sistem Komputer X MM)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : KBM dengan materi Sistem Bilangan ke-2 (lanjutan).</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32</p>

				siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
34.	Rabu, 18/10/2017	08.00 – 13.00	Buat materi ajar dan RPP Pemrograman Dasar dan Sistem Komputer	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat power point untuk materi ajar Pemrograman Dasar serta RPP</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.</p>	
35.	Kamis, 19/10/2017	08.00 – 13.30	Buat materi ajar dan RPP Komputer dan Jaringan Dasar.	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat power point untuk materi ajar Komputer dan Jaringan Dasar serta RPP</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.</p>	
36.	Jumat, 20/10/2017	07.00 – 10.00	KBM (Pengolahan Citra Digital)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar Pengolahan Citra digital kelas XI MM</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 32 Siswa kelas XI MM dan Mahasiswa PLT</p>	
		10.00 – 11.30	Piket Resepsionis	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di resepsionis seperti administrasi perizinan guru dan siswa.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Terdapat beberapa siswa yang izin untuk melakukan keperluan di luar sekolah dan diikuti 1 Piket Resepsionis sekolah dan dibantu 3 Mahasiswa Piket PLT.</p>	
37.	Sabtu, 21/10/2017	06.30 - 07.00	Piket Gerbang	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : menjaga gerbang di pintu masuk SMK N 2 Wonosari dan menyalami siswa. _</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 2 guru piket dan 4 Mahasiswa PLT.</p>	

		07.00 – 10.00	Piket Ruang Guru	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu kegiatan guru piket apabila ada guru yang tidak masuk sekolah dan memberikan tugas ke siswa maka tugas guru piket untuk menyampaikan tugas tersebut.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 2 guru piket dan 3 Mahasiswa PLT.</p>	
		10.00 – 13.00	Piket Perpustakaan	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Piket Perpustakaan, menjaga di receptionis perpustakaan dan melayani siswa yang akan meminjam dan mengembalikan buku dan tablet.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 2 petugas perpustakaan dan 3 Mahasiswa PLT.</p>	
38.	Minggu, 22/10/2017	-	LIBUR	-	-
39.	Senin, 23/10/2017	07.00 – 10.45 (Jam ke-1-4)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar kelas X KJ dengan materi Operator Aritmatika dan Logika (lanjutan).</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 29 siswa kelas X KJ 3 Mahasiswa PLT. 2 siswa ijin mengikuti MarchingBand dan 1 sakit.</p>	
		11.00 – 13.00 (Jam ke-5-8)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mendampingi mengajar kelas X KJ dengan materi Efek manipulasi pada coreldraw _</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 29 siswa kelas X KJ 1 Mahasiswa PLT.</p>	
		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi	

			Web Sekolah se Gunungkidul	Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.	
40.	Selasa, 24/10/2017	07.00 – 09.15	Mendampingi KBM Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X KJ	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT.	
		09.15 – 11.30	KBM (Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi Processor <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
		11.30 – 13.00	KBM (Sistem Komputer X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : KBM dengan materi Sistem Bilangan ke-2 (lanjutan). <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan Web Sekolah se Gunungkidul	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.	
41.	Rabu, 25/10/2017	08.00 – 13.00	Buat materi ajar dan RPP Pemrograman Dasar dan Sistem Komputer	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat power point untuk materi ajar Pemrograman Dasar serta RPP <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.	
		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi	

			Web Sekolah se Gunungkidul	Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.	
42.	Kamis, 26/10/2017	06.30 - 07.00	Piket Gerbang	<u>Hasil Kualitatif</u> : menjaga gerbang di pintu masuk SMK N 2 Wonosari dan menyalami siswa. _ <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 2 guru piket dan 4 Mahasiswa PLT.	
		08.00 – 13.00	Buat materi ajar dan RPP Komputer dan Jaringan Dasar.	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat power point untuk materi ajar Komputer dan Jaringan Dasar serta RPP <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.	
		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan Web Sekolah se Gunungkidul	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.	
43.	Jumat,27/10/2017	07.00 – 10.00	Mengerjakan Laporan PLT	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengerjakan Bab I laporan PLT <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 1 Mahasiswa PLT	
		10.00 – 11.30	Piket Resepsionis	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di resepsionis seperti administrasi perizinan guru dan siswa. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Terdapat beberapa siswa yang izin untuk melakukan keperluan di	

				luar sekolah dan diikuti 1 Piket Resepsionis sekolah dan dibantu 3 Mahasiswa Piket PLT.	
		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan Web Sekolah se Gunungkidul	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.</p>	
44.	Sabtu, 28/10/2017	07.00 – 08.00	Upacara Sumpah Pemuda	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Terselenggara upacara bendera di lingkungan SMKN 2 Wonosari dengan pembina upacara adalah Bapak Kepala Sekolah</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh siswa kelas X, XI dan XII, Bapak dan Ibu Guru, dan Mahasiswa PLT.</p>	
		08.00 – 10.00	Piket Ruang Guru	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu kegiatan guru piket apabila ada guru yang tidak masuk sekolah dan memberikan tugas ke siswa maka tugas guru piket untuk menyampaikan tugas tersebut.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 2 guru piket dan 3 Mahasiswa PLT.</p>	
		10.00 – 13.00	Piket Perpustakaan	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Piket Perpustakaan, menjaga di resepsionis perpustakaan dan melayani siswa yang akan meminjam dan mengembalikan buku dan tablet.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 2 petugas perpustakaan dan 3 Mahasiswa PLT.</p>	

		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan Web Sekolah se Gunungkidul	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.</p>	
45.	Minggu, 29/10/2017				
46.	Senin, 30/10/2017	07.00 – 10.45 (Jam ke-1,2,3,4)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar kelas X KJ dengan materi Algoritma Percabangan.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 29 siswa kelas X KJ 2 Mahasiswa PLT.</p>	
		11.00 – 13.00 (Jam ke-5-8)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mendampingi Mengajar kelas X MM.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 30 siswa kelas X KJ 1 Mahasiswa PLT.</p>	
		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan Web Sekolah se Gunungkidul	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.</p>	
47.	Selasa, 31/10/2017	07.00 – 09.15	Mendampingi KBM Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X KJ	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT.</p>	
		09.15 – 11.30	KBM (Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X MM)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar dengan materi Organisasi Komputer.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32</p>	

				siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
		11.30 – 13.00	KBM (Sistem Komputer X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : KBM dengan materi Sistem Bilangan ke-2 (lanjutan). <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan Web Sekolah se Gunungkidul	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.	
48.	Rabu, 01/11/2017	08.00 – 13.00	Buat materi ajar dan RPP Pemrograman Dasar	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat power point untuk materi ajar Pemrograman Dasar Materi Bagian-bagian Coreldraw serta RPP <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.	
		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan Web Sekolah se Gunungkidul	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.	
49.	Kamis, 02/11/2017	08.00 – 13.30	Buat materi ajar dan RPP Komputer dan Jaringan Dasar.	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membuat power point untuk materi ajar Komputer dan Jaringan Dasar serta RPP <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.	
		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan Web Sekolah se Gunungkidul	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul	

				<p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.</p>	
50.	Jumat,03/11/2017	07.00 – 10.00	Menyusun Laporan PLT	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Menyusun Halaman Depan - Bab I laporan PLT</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 1 Mahasiswa PLT</p>	
		10.00 – 11.30	Piket Resepsionis	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu melakukan piket di resepsionis seperti administrasi perizinan guru dan siswa.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Terdapat beberapa siswa yang izin untuk melakukan keperluan di luar sekolah dan diikuti 1 Piket Resepsionis sekolah dan dibantu 3 Mahasiswa Piket PLT.</p>	
		13.00-16.00	Pendampng diklat pembuatan Web Sekolah se Gunungkidul	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3Mahasiswa PLT, 4 pembicara.</p>	
51.	Sabtu, 04/11/2017	06.30 - 07.00	Piket Gerbang	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : menjaga gerbang di pintu masuk SMK N 2 Wonosari dan menyalami siswa. _</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 2 guru piket dan 4 Mahasiswa PLT.</p>	
		07.00 – 10.00	Piket Perpustakaan	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Piket Perpustakaan, menjaga di recepcionis perpustakaan dan melayani siswa yang akan meminjam dan mengembalikan buku dan tablet.</p>	

				<u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 2 petugas perpustakaan dan 3 Mahasiswa PLT.	
		10.00-13.00	Piket Siswa	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu petugas resepsionis SMK N 2 Wonosari untuk melayani orang tua wali yang akan mengizinkan anaknya ketika tidak masuk sekolah dan siswa yang akan izin meninggalkan sekolah. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 petugas resepsionis dan 2 Mahasiswa PLT.	
		13.00-16.00	Pendampingan diklat pembuatan Web Sekolah se Gunungkidul	<u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu menjadi Pendampingan diklat pembuatan Web sekolah se Gunungkidul <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 90 Peserta diklat, 3 Mahasiswa PLT, 4 pembicara.	
52.	Minggu, 05/11/2017				
53.	Senin, 06/11/2017	07.00 – 08.00	Upacara	<u>Hasil Kualitatif</u> : Terselenggara upacara bendera di lingkungan SMKN 2 Wonosari dengan pembina upacara adalah Bapak Kepala Sekolah <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh siswa kelas X, XI dan XII, Bapak dan Ibu Guru, dan Mahasiswa PLT.	
		08.00 – 10.45 (Jam ke-1,2,3,4)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar kelas X KJ dengan materi Operator Aritmatika dan Logika pada C++. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32	

				siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT. Siswa mengikuti lomba MarchingBand	
		11.00 – 13.00 (Jam ke-5-8)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar kelas X KJ dengan materi Desain Typografi _ <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 30 siswa kelas X KJ 1 Mahasiswa PLT.	
54.	Selasa, 07/11/2017	07.00 – 09.15	Mendampingi KBM Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X KJ	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT.	
		09.15 – 11.30	KBM (Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Ulangan Harian Organisasi dan Sistem Komputer <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 1 Mahasiswa PLT.	
		11.30 – 13.00	KBM (Sistem Komputer X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : KBM dengan materi Rangkaian Half Adder <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 1 Mahasiswa PLT.	
55.	Rabu, 08/11/2017	08.00 – 13.30	Penyusunan Laporan PLT	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menyusun BAB II <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.	
56.	Kamis, 09/11/2017	06.30 - 07.00	Piket Gerbang	<u>Hasil Kualitatif</u> : menjaga gerbang di pintu masuk SMK N 2 Wonosari dan menyalami siswa. _ <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti oleh 2 guru piket dan 4 Mahasiswa PLT.	
		08.00 – 13.30	Penyusunan Laporan PLT	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menyusun BAB II <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa	

				PLT.	
57.	Jumat, 10/11/2017	07.00 – 11.30	Penyusunan Laporan PLT	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Menyusun Kelengkapan Buku Kerja A.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.</p>	
58.	Sabtu, 11/11/2017	07.00 – 10.00	Piket Perpustakaan	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Piket Perpustakaan, menjaga di receptionis perpustakaan dan melayani siswa yang akan meminjam dan mengembalikan buku dan tablet.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 2 petugas perpustakaan dan 3 Mahasiswa PLT.</p>	
		10.00-13.00	Piket Siswa	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Membantu petugas receptionis SMK N 2 Wonosari untuk melayani orang tua wali yang akan mengizinkan anaknya ketika tidak masuk sekolah dan siswa yang akan ijin meninggalkan sekolah.</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 petugas receptionis dan 2 Mahasiswa PLT.</p>	
59.	Minggu, 12/11/2017				
60.	Senin, 13/11/2017	08.00 – 10.45 (Jam ke-1,2,3,4)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X KJ)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mengajar kelas X KJ dengan materi Algoritma Percabangan</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 31 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT.</p>	
		11.00 – 13.00 (Jam ke-5-8)	KBM (Pemrograman Dasar Kelas X MM)	<p><u>Hasil Kualitatif</u> : Mendampingi mengajar kelas X MM. _</p> <p><u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 30</p>	

				siswa kelas X KJ 1 Mahasiswa PLT.	
61.	Selasa, 14/11/2017	07.00 – 09.15	Mendampingi KBM Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X KJ	<u>Hasil Kualitatif</u> : Pembelajaran Mapel Komputer dan Jaringan Dasar. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X KJ dan 2 Mahasiswa PLT.	
		09.15 – 11.30	KBM (Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : Remidi Ulangan Harian Organisasi dan Sistem Komputer. <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
		11.30 – 13.00	KBM (Sistem Komputer X MM)	<u>Hasil Kualitatif</u> : KBM dengan materi Rangkaian Full Adder <u>Hasil Kuantitatif</u> : KBM diikuti oleh 32 siswa kelas X MM dan 2 Mahasiswa PLT.	
62.	Rabu, 15/11/2017	07.00 – 13.30	Penyusunan Laporan PLT	<u>Hasil Kualitatif</u> : Menyusun Kelengkapan Buku Kerja A. <u>Hasil Kuantitatif</u> : Diikuti 1 Mahasiswa PLT.	
63.	Sabtu, 18/11/2017	08.30 – 10.00	Penarikan Mahasiswa PLT di SMKN 2 Wonosari	<u>Hasil Kualitatif</u> : <u>Hasil Kuantitatif</u> :	

KALENDER AKADEMIK TAHUN PELAJARAN 2017/2018
SMK NEGERI 2 WONOSARI

F/Isi/Waka II/1
15 Jul 2017 1/2 hal

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

4-15 Juli : Libur Kenaikan Kelas
17-19 Juli : Hari-hari pertama masuk sekolah
18-20 Juli : LDDK Kelas XI
19 Jun -18 Sept : Prakerin gel 1

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

17 Agustus : HUT Kemerdekaan RI
29 Agust - 4 Sept : UTS
18 - 24 Agustus : LDDK Kelas X

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

1 Sept : Hari Raya Idul Adha 1438 H
21 Sept : Tahun baru Hijriyah 1439 H
19 Sept -18 Des : Prakerin gel 2

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

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

25 Nov : Hari Guru Nasional
28 Nov - 8 Des : Penilaian Akhir Semester (PAS)
1 - 7 November : LKS Nasional

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

1 Des : Maulid Nabi Muhammad SAW
13 - 15 Des : Porsenitas
16 Des : Pembagian LHB Smt Galas
25 Des : Hari Natal
18-30 Des 2017 : Libur Smt Galas

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

1 Jan : Tahun Baru 2018
2 Jan : Awal Semester Genap
3-4 Jan : LDDK kelas XII

BULAN HARI	FEBRUARI 2018					
MINGGU		4	11	18	25	
SENIN		5	12	19	26	
SELASA		6	13	20	27	
RABU		7	14	21	28	
KAMIS	1	8	15	22		
JUM'AT	2	9	16	23		
SABTU	3	10	17	24		

1 Feb : HUT SMK N2 Wonosari
16 Feb : Tahun Baru Imlek
27 Feb-5 Maret : UTS

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

20-31 Maret : Ujian Sekolah
17 Maret : Hari Raya Nyepi
30 Maret : Wafat Isa Al masih

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

2-5 April : UNBK Utama SMK
14 April : Isra Miraj Nabi Muhammad SAW
16-19 April : UNBK Susulan

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

1 Mei : Hari Buruh Nasional
2 Mei : Hardiknas
10 Mei : Kenaikan Isa Almasih
14-16 Mei : Libur Awal Puasa
17-19 Mei : Pesantren Ramadhan
22 Mei-5 Juni : Penilaian Akhir Tahun
29 Mei : Hari Raya Waisak

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

1 Juni : Hari Kelahiran Pancasila
6-8 Juni : Porsenitas
9 Juni : Pembagian LHB Smt Genap
15-16 Juni : Hari Raya Idul Fitri
11 juni -21 Juni : Libur sebelum-sesudah ted
22 juni -30 Juni : Libur Semester

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

2-7 Juli : PPD 2018/2019
2-14 juli : Libur Semester Genap
13-14 juli : Workshop Program Kerja/ Rapat Kerja
16-18 juli : Hari-hari pertama masuk sekolah

F/Isi/Waka II/1
15 Jul 2017 2/2 hal

Keterangan :

- 1 Libur awal dan akhir ramadhan ditentukan sesuai keputusan kementerian agama.
- 2 Kegiatan pesantren ramadhan disesuaikan dengan kebijakan sekolah yang diputuskan bersama guru agama.

Wonosari, 14 Juli 2017
Kepala Sekolah

Drs. RACHMAD BASUKI, SH. MT.
NIP. 19620904 198804 1 001

PROGRAM TAHUNAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

F/751A/Waka II/3	
1 Juli 10	1/1

MATA PELAJARAN : Pemrograman Dasar
KELAS : 10MM, 10KJ

No.	KOMPETENSI DASAR	KODE	Σ JAM	KETERANGAN
	Semester Gasal			
1	3.1 Memahami pengertian algoritma dan pemrograman 4.1 Mensintesis algoritma pemrograman	C2.14.1	12	
2	3.2 Memahami pengertian bahasa pemrograman dan perangkat lunak bahasa pemrograman atau IDE (Integrated Development Kit) 4.2 Melakukan Instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman	C2.14.2	12	
3	3.3 Memahami struktur dasar bahasa pemrograman C++ 4.3 Mensintesis kode pemrograman sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman C++	C2.14.3	12	
4	3.4 Memahami tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++ 4.4 Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++	C2.14.4	6	
5	3.5 Memahami operator aritmatika dan logika pada Bahasa Pemrograman C++ 4.5 Menerapkan penggunaan operator aritmatika dan logika yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++	C2.14.5	6	
6	3.6 Memahami struktur algoritma percabangan pada pemrograman C++ 4.6 Menerapkan algoritma percabangan pada Bahasa Pemrograman C++	C2.14.6	12	
7	3.7 Memahami struktur algoritma perulangan pada Bahasa Pemrograman C++. 4.7 Menerapkan algoritma perulangan pada Bahasa Pemrograman C++	C2.14.7	12	+4 JP di luar jadwal
	Jumlah jam semester gasal		72	+4 JP di luar jadwal

PROGRAM TAHUNAN
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

F/751A/Waka II/3


1 Juli 10

1/1

MATA PELAJARAN : Pemrograman Dasar

KELAS : 10MM, 10KJ

No.	KOMPETENSI DASAR	KODE	Σ JAM	KETERANGAN
	Semester Genap			
1	3.8 Menganalisis penggunaan array untuk penyimpanan data di memori 4.8 Membuat kode program untuk menampilkan kumpulan data array	C2.14.8	8	
2	3.9 Menerapkan penggunaan fungsi 4.9 Membuat kode program menggunakan fungsi	C2.14.9	12	
3	3.10 Menerapkan pembuatan antar muka (User Intreface) pada aplikasi 4.10 Membuat antar muka (User Intreface) pada aplikasi	C2.14.10	12	
4	3.11 Menerapkan berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka (User Intreface). 4.11 Membuat kode program berbagai struktur kontrol dalam aplikasi antar muka (User Intreface).	C2.14.11	12	
5	3.12 Menganalisis pembuatan aplikasi sederhana berbasis antar muka (User Intreface) 4.12 Membuat aplikasi sederhana berbasis antar muka (User Intreface)	C2.14.12	12	
6	3.13 Mengevaluasi debuging aplikasi pada sederhana 4.13 Menggunakan debuging pada aplikasi sederhana	C2.14.13	8	
7	3.14 Mengevaluasi paket installer aplikasi sederhana 4.14 Memformulasikan paket installer aplikasi sederhana	C2.14.14	8	
	Jumlah jam semester genap		72	
	Jumlah jam 1 tahun		144	+4 JP di luar jadwal

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 1 dari 9
Materi Pokok	: Pengenalan Pemrograman Dasar dan Algoritma Pemrograman			

A. Kompetensi Inti

- KI-3** Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1** Memahami pengertian algoritma dan pemrograman.
4.1 Mensintesis algoritma pemrograman.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1** Menjelaskan pengertian algoritma.
3.1.2 Menyebutkan macam-macam algoritma.
4.1.1 Membuat algoritma sederhana.

D. Tujuan Pembelajaran

- 3.1.1.1** Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian algoritma dengan benar.
3.1.2.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menyebutkan macam-macam algoritma dengan benar.
4.1.1.1 Setelah diberikan penjelasan dan contoh oleh guru serta menggali informasi, peserta didik dapat membuat algoritma sederhana sesuai dengan ketentuan.

E. Materi Pembelajaran


1. Lampiran 01

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
 Strategi Pembelajaran : Discovery Learning
 Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan


G. Alat/Sumber/Media Pembelajaran

- Alat : LCD Projector, Laptop
 Media Pembelajaran : Presentasi Powerpoint

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 2 dari 9
Materi Pokok	: Pengenalan Pemrograman Dasar dan Algoritma Pemrograman			

H. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
A. Kegiatan Pembuka			
1. Persiapan	1. Mengucapkan salam, memimpin berdo'a setelah itu melakukan presensi kehadiran.	1. Menjawab salam, berdo'a dan mengikuti presensi	15 Menit
2. Apersepsi	2. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari lalu guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari.	2. Menjawab pertanyaan guru dan mendengarkan penjelasan singkat guru	
3. Penjelasan Tujuan	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3. Memperhatikan penjelasan tujuan.	
4. Motivasi	4. Memberikan motivasi kepada siswa tentang manfaat mempelajari materi yang akan disampaikan.	4. Siswa mendengar penjelasan motivasi dari guru.	
B. Kegiatan Inti			
1. Penjelasan Materi	Menampilkan materi pembelajaran dengan media presentasi Microsoft Office Power Point kepada siswa.	Mengamati Tayangan materi pembelajaran	150 Menit
2. Pemberian Masalah	Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas contoh algoritma sederhana	Menanya menjawab pertanyaan terkait materi yang disampaikan oleh guru	
	Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk membuat algoritma untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.	Mencoba membuat algoritma sederhana berdasarkan masalah yang diberikan	
	Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan	Mengasosiasi konsep algoritma (deskriptif, flowchart dan pseudocode) untuk menyelesaikan permasalahan	
	Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru. Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan	Mengkomunikasikan hasil penyelesaian permasalahan yang telah dikerjakan dan menyimpulkannya	


	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 3 dari 9
Materi Pokok	: Pengenalan Pemrograman Dasar dan Algoritma Pemrograman			

C. Kegiatan Penutup			15 Menit
1. Review	1. Menjelaskan keseluruhan materi yang telah disampaikan secara singkat.	1. Memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru	
2. Kesimpulan	2. Memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan.	2. Memperhatikan dan memahami kesimpulan yang disampaikan oleh guru	
3. Evaluasi	3. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah disampaikan	3. Menjawab pertanyaan guru	
4. Tugas	4. Memberikan tugas kepada siswa	4. Mencatat tugas yang disampaikan oleh guru	
5. Penutup	5. Berdo'a, mengucapkan salam	5. Mengikuti berdo'a dan menjawab salam	

I. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal/Kisi-Kisi	Jenis Penilaian	Soal
3.1 Memahami pengertian algoritma dan pemrograman.	3.1.1 Menjelaskan pengertian algoritma	1 Pengertian Algoritma	Soal	Lampiran 02
	3.1.2 Menyebutkan macam-macam algoritma	2 Ciri-ciri algoritma 3 Pengertian algoritma deskriptif 4 Pengertian algoritma flowchart		
4.1 Membuat algoritma sederhana	4.1.1 Mensintesis algoritma pemrograman.	5 Pengertian pseudocode		
		6 Menuliskan algoritma narasi/deskriptif		
		7 Membuat flowchart		
		8 Menulis pseudocode		

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 4 dari 9
Materi Pokok	: Pengenalan Pemrograman Dasar dan Algoritma Pemrograman			

2. Penilaian Sikap

Aspek	Indikator
Spiritual	a. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaran b. Membaca kalimat tasmiyah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslim c. Mengucap kalimat hamdallah ketika ketika berhasil atau yang lain bagi non muslim d. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	a. Tertib mengikuti instruksi b. Mengerjakan tugas tepat waktu c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
Kerja Keras	a. Pelaksanaan tugas dengan tekun dan sungguh - sungguh. b. Bekerja terus tidak mudah menyerah c. Bekerja terus tidak sering berhenti. d. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia
Santun	a. Berinteraksi dengan teman secara ramah b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat d. Berperilaku sopan


Nilai akhir sikap diperoleh dari modul (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- a. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- b. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- c. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2

Keterangan:

- 4 = jika empat indikator terlihat
- 3 = jika tiga indikator terlihat
- 2 = jika dua indikator terlihat
- 1 = jika satu indikator terlihat

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 7 dari 9
Materi Pokok	: Pengenalan Pemrograman Dasar dan Algoritma Pemrograman			

Lampiran 01 – Materi Pelajaran

1. Pengertian Algoritma

Pemrograman komputer dan algoritma pemrograman adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan karena pembuatan program komputer akan lebih sulit dan lama tanpa mengetahui dengan pasti. Bahasa dan Algoritma Pemrograman bagaimana algoritma penyelesaian masalahnya. Sebelum mengetahui lebih lanjut apa yang dimaksud dengan algoritma pemrograman, kita bahas dahulu apa yang dimaksud dengan pemrograman komputer atau program komputer. Definisi program komputer adalah sederetan perintah-perintah (instruksi) yang harus dikerjakan oleh komputer untuk menyelesaikan masalah. Deretan perintah-perintah tersebut tidak bisa kita tulis secara sembarangan atau semau kita tetapi harus teratur agar komputer dapat memahami dan memprosesnya dengan baik sehingga permasalahan yang ada dapat diselesaikan dengan baik pula. Untuk itulah diperlukan algoritma karena definisi dari algoritma itu sendiri menurut Microsoft Press Computer and Internet Dictionary (1998) adalah urutan langkah logis tertentu untuk memecahkan suatu masalah. Yang ditekankan adalah urutan langkah logis, yang berarti algoritma harus mengikuti suatu urutan tertentu, tidak boleh melompat-lompat dan disusun secara sistematis. Sedangkan yang dimaksud dengan langkah-langkah logis adalah kita harus dapat mengetahui dengan pasti setiap langkah yang kita buat. Menurut Sjukani (2005), algoritma adalah alur pemikiran dalam menyelesaikan suatu pekerjaan yang dituangkan secara tertulis. Yang ditekankan pertama adalah alur pikiran, sehingga algoritma seseorang dapat berbeda dari algoritma orang lain. Sedangkan penekanan kedua adalah tertulis, yang artinya dapat berupa kalimat, gambar, atau tabel tertentu.

2. Ciri Algoritma

Oleh karena algoritma digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan maka algoritma tersebut harus menghasilkan suatu jawaban atas permasalahan tersebut. Dengan kata lain algoritma harus memiliki paling tidak satu keluaran. Sedangkan masukan dari algoritma dapat nol (tidak ada) atau banyak masukan (data). Yang dimaksud dengan nol masukan adalah jika algoritma itu hanya untuk menampilkan suatu informasi saja.

Misalnya output “Hello World” yang sering kita temukan pada tutorial-tutorial saat kita baru belajar membuat program dari suatu bahasa pemrograman tertentu. Kedua hal diatas, memiliki paling sedikit satu keluaran dan dapat memiliki nol atau banyak masukan, merupakan dua dari beberapa ciri algoritma.


Algoritma memiliki 3 macam, yaitu :

- a. Deskriptif/Naratif
- b. Diagram alir
- c. Pseudocode





1. Contoh Algoritma

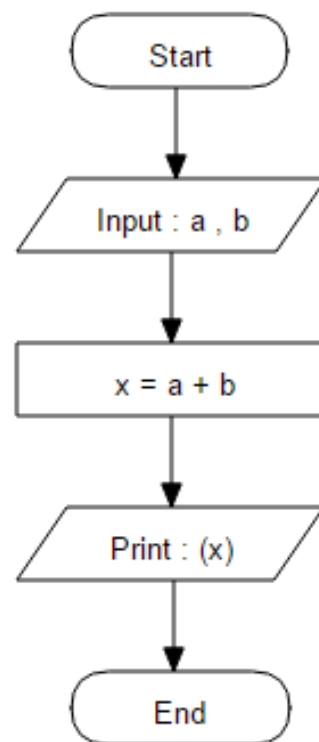
a. Algoritma Deskriptif

1. Masukkan nilai a dan nilai b.
2. Baca nilai a dan nilai b.
3. Hitung (a+b) sebagai x.
4. Tampilkan (x).

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI					
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN					
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR		
	Waktu				: 12 JP = 3 x (4 x 45')
	Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 8 dari 9
Materi Pokok	: Pengenalan Pemrograman Dasar dan Algoritma Pemrograman				

b. Flowchart

Komponen Dasar Flowchart :	
	Terminator
	Process
	Data
	Decision




c. Pseudocode

Merupakan kode yang digunakan untuk menulis sebuah algoritma dengan cara yang bebas yang tidak terikat dengan pemrograman tertentu.

```

Deklarasi : a , b , x integer
Input a and b
Read (a)
Read (b)
x = a + b
Print(x)
  
```

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 9 dari 9
Materi Pokok	: Pengenalan Pemrograman Dasar dan Algoritma Pemrograman			

Lampiran 02. Soal Penilaian Pengetahuan


1. Pengertian Algoritma
2. Sebutkan ciri-ciri algoritma
3. Apa yang dimaksud dengan algoritma deskriptif
4. Apa yang dimaksud dengan flowchart
5. Apa yang dimaksud dengan pseudocode
6. Buatlah algoritma deskriptif untuk menjumlahkan 2 bilangan
7. Buatlah flowchart untuk menjumlahkan 2 bilangan
8. Buatlah pseudocode untuk menjumlahkan 2 bilangan

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon

NIM. 14520244003

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 1 dari 9
Materi Pokok	: Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman / <i>IDE</i>			

A. Kompetensi Inti

- KI-3** Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.2** Memahami pengertian bahasa pemrograman dan perangkat lunak bahasa pemrograman atau IDE (Integrated Development Kit)
- 4.2** Melakukan Instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1** Menjelaskan pengertian bahasa pemrograman
- 3.2.2** Menyebutkan fungsi-fungsi perangkat lunak bahasa pemrograman atau IDE (Integrated Development Kit)
- 4.2.1** Menginstall perangkat lunak bahasa pemrograman atau IDE (Integrated Development Kit)

D. Tujuan Pembelajaran

- 3.2.1.1** Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian bahasa pemrograman dengan benar.
- 3.2.2.1** Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menyebutkan fungsi perangkat lunak bahasa pemrograman atau IDE (Integrated Development Kit) dengan benar.
- 4.2.1.1** Setelah diberikan penjelasan dan contoh oleh guru serta menggali informasi, peserta didik dapat melakukan instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman atau IDE (Integrated Development Kit) dengan benar.

E. Materi Pembelajaran


- Lampiran 01

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Strategi Pembelajaran : Discovery Learning
- Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan


G. Alat/Sumber/Media Pembelajaran

- Alat : LCD Projector, Laptop
- Media Pembelajaran : Presentasi Powerpoint

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 2 dari 9
Materi Pokok	: Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman / <i>IDE</i>			

H. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
A. Kegiatan Pembuka			
1. Persiapan	1. Mengucapkan salam, memimpin berdo'a setelah itu melakukan presensi kehadiran.	1. Menjawab salam, berdo'a dan mengikuti presensi	15 Menit
2. Apersepsi	2. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari lalu guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari.	2. Menjawab pertanyaan guru dan mendengarkan penjelasan singkat guru	
3. Penjelasan Tujuan	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3. Memperhatikan penjelasan tujuan.	
4. Motivasi	4. Memberikan motivasi kepada siswa tentang manfaat mempelajari materi yang akan disampaikan.	4. Siswa mendengar penjelasan motivasi dari guru.	
B. Kegiatan Inti			
1. Penjelasan Materi	Menampilkan materi pembelajaran dengan media presentasi Microsoft Office Power Point kepada siswa.	Mengamati Tayangan materi pembelajaran	150 Menit
2. Pemberian Masalah	Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas pengertian bahasa pemrograman	Menanya menjawab pertanyaan terkait materi yang disampaikan oleh guru	
	Data Collection memberikan sebuah pertanyaan terkait macam-macam bahasa pemrograman	Mencoba membuat algoritma sederhana berdasarkan masalah yang diberikan	
	Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menjawab pertanyaan terkait macam-macam bahasa pemrograman	Mengasosiasi konsep algoritma (deskriptif, flowchart dan pseudocode) untuk menyelesaikan permasalahan	
	Verification menyuruh siswa untuk menuliskan jawaban terkait macam-macam bahasa pemrograman, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.	Mengkomunikasikan hasil penyelesaian permasalahan yang telah dikerjakan dan menyimpulkannya	
	Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang materi yang telah diberikan		


	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 3 dari 9
Materi Pokok	: Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman / <i>IDE</i>			

C. Kegiatan Penutup			15 Menit
1. Review	1. Menjelaskan keseluruhan materi yang telah disampaikan secara singkat.	1. Memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru	
2. Kesimpulan	2. Memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan.	2. Memperhatikan dan memahami kesimpulan yang disampaikan oleh guru	
3. Evaluasi	3. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah disampaikan	3. Menjawab pertanyaan guru	
4. Tugas	4. Memberikan tugas kepada siswa	4. Mencatat tugas yang disampaikan oleh guru	
5. Penutup	5. Berdo'a, mengucapkan salam	5. Mengikuti berdo'a dan menjawab salam	

I. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal/Kisi-kisi	Jenis Penilaian	Soal
3.2. Memahami pengertian bahasa pemrograman dan perangkat lunak bahasa pemrograman atau IDE (Integrated Development Kit)	3.1.1 Menjelaskan pengertian bahasa pemrograman	1. Pengertian Bahasa Pemrograman 2. Macam-macam Bahasa Pemrograman 3. Macam-macam perangkat lunak bahasa pemrograman atau Integrated Development Kit (IDE) 4. Fungsi perangkat lunak bahasa pemrograman atau Integrated Development Kit (IDE)	Soal	Lampiran 02
	3.1.2 Menyebutkan fungsi-fungsi perangkat lunak bahasa pemrograman atau IDE (Integrated Development Kit)			
4.2 Melakukan Instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman.	4.2.1 Menginstall perangkat lunak bahasa pemrograman atau IDE (Integrated Development Kit)			

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 4 dari 9
Materi Pokok	: Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman / <i>IDE</i>			

2. Penilaian Sikap

Aspek	Indikator
Spiritual	a. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaran b. Membaca kalimat tasmiyah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslim c. Mengucap kalimat hamdallah ketika ketika berhasil atau yang lain bagi non muslim d. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	a. Tertib mengikuti instruksi b. Mengerjakan tugas tepat waktu c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
Kerja Keras	a. Pelaksanaan tugas dengan tekun dan sungguh - sungguh. b. Bekerja terus tidak mudah menyerah c. Bekerja terus tidak sering berhenti. d. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia
Santun	a. Berinteraksi dengan teman secara ramah b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat d. Berperilaku sopan


Nilai akhir sikap diperoleh dari modul (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- a. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- b. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- c. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2

Keterangan:

- 4 = jika empat indikator terlihat
- 3 = jika tiga indikator terlihat
- 2 = jika dua indikator terlihat
- 1 = jika satu indikator terlihat

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 7 dari 9
Materi Pokok	: Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman / <i>IDE</i>			

Lampiran 01 – Materi Pelajaran

1. Pengertian Bahasa Pemrograman


Bahasa atau dalam bahasa Inggris language adalah suatu sistem untuk berkomunikasi. Bahasa tertulis menggunakan simbol (yaitu huruf) untuk membentuk kata. Dalam ilmu komputer, bahasa manusia disebut bahasa alamiah (natural languages), dimana komputer tidak bisa memahaminya, sehingga diperlukan suatu bahasa komputer. Komputer mengerjakan transformasi data berdasarkan kumpulan perintah - program - yang telah dibuat oleh pemrogram. Kumpulan perintah ini harus dimengerti oleh komputer, berstruktur tertentu (syntax) dan bermakna. Bahasa pemrograman merupakan notasi untuk memberikan secara tepat program komputer. Berbeda dengan bahasa alamiah, mis. Bahasa Indonesia, Inggris dsb. yang merupakan bahasa alamiah (natural language), sintaks dan semantik bahasa pemrograman (komputer) ditentukan secara kaku, sehingga bahasa pemrograman juga disebut sebagai bahasa formal (formal language). Jadi, dalam bahasa pemrograman yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk memberikan perintah kepada komputer tidak berlaku kebebasan berekspresi seperti lainnya dalam bahasa alamiah. Pemrograman dalam pengertian luas meliputi seluruh kegiatan yang tercakup dalam pembuatan program, termasuk analisis kebutuhan (requirement's analysis) dan keseluruhan tahapan dalam perencanaan (planning) perancangan (design) dan penerapannya (implementation). Dalam pengertian yang lebih sempit, pemrograman merupakan pengkodean (coding atau program writing = penulisan program) dan pengujiannya (testing) berdasarkan rancangan tertentu. Pemahaman yang lebih sempit ini sering digunakan dalam pembuatan program-program terapan komersial yang membedakan antara system analyst yang bertanggung jawab dalam menganalisa kebutuhan, perencanaan dan perancangan program dengan pemrogram (programmer) yang bertugas membuat kode program dan menguji kebenaran program.

Generasi bahasa pemrograman:

- Generasi I: machine language
- Generasi II: assembly language : Assembler
- Generasi III: high-level programming language: C, C++, Java, PHP, PASCAL, dan sebagainya.
- Generasi IV: 4 GL (fourth-generation language): SQL (Structured Query Language)

2. Fungsi Bahasa Pemrograman

Fungsi bahasa pemrograman yaitu memerintah komputer untuk mengolah data sesuai dengan alur berpikir yang kita inginkan. Keluaran dari bahasa pemrograman tersebut berupa program/aplikasi. Contohnya adalah program yang digunakan oleh kasir di mal-mal atau swalayan, penggunaan lampu lalu lintas di jalan raya, dll. Bahasa Pemrograman yang kita kenal ada banyak sekali di belahan dunia, tentang ilmu komputer dan teknologi dewasa ini. Perkembangannya mengikuti tingginya inovasi yang dilakukan dalam dunia teknologi. Contoh bahasa pemrograman yang kita kenal antara lain adalah untuk membuat aplikasi game, antivirus, web, dan teknologi lainnya. Bahasa pemrograman komputer yang kita kenal antara lain adalah Java, Visual Basic, C++, C, Cobol, PHP, .Net, dan ratusan bahasa lainnya. Namun tentu


	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 8 dari 9
Materi Pokok	: Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman / <i>IDE</i>			

saja kebutuhan bahasa ini harus disesuaikan dengan fungsi dan perangkat yang menggunakannya.

3. Compiler & Interpreter

Dalam proses kompilasi semua kode sumber dibaca terlebih dahulu dan jika tidak ada kesalahan dalam menulis program maka akan dibentuk kode mesinnya sehingga program bisa dijalankan. Program yang melakukan tugas ini disebut Compiler. Program hasil kompilasi akan berbentuk executable. Program bisa langsung dijalankan tanpa harus memiliki Compiler di komputer yang menjalankan program tersebut. Bahasa yang menggunakan teknik kompilasi misalnya bahasa C, C++, Pascal, Assembly dan masih banyak lagi.

Bahasa yang menggunakan teknik interpretasi akan membaca kode sumber perbaris dan dieksekusi perbaris. Jika ditemukan kesalahan dalam penulisan program maka di baris kesalahan itulah program akan dihentikan. Program yang melakukan tugas ini disebut Interpreter. Pada teknik interpretasi tidak ada akan dihasilkan program standalone, artinya untuk menjalankan program kita harus mempunyai kode sumbernya sekaligus interpreter program tersebut. Bahasa yang menggunakan teknik interpretasi misalnya bahasa Perl, Python, Ruby dan masih banyak lagi.

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 9 dari 9
Materi Pokok	: Bahasa Pemrograman dan Perangkat Lunak Bahasa Pemrograman / <i>IDE</i>			

Lampiran 02. Soal Penilaian Pengetahuan


1. Apa itu Bahasa Pemrograman?
2. Sebutkan macam-macam Bahasa Pemrograman
3. Sebutkan IDE (Integrated Development Kit) yang anda ketahui
4. Jelaskan fungsi IDE (Integrated Development Kit)

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon

NIM. 14520244003

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 1 dari 10
Materi Pokok	: Struktur Bahasa Pemrograman C++			

A. Kompetensi Inti

- KI-3** Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.3** Memahami struktur dasar bahasa pemrograman C++
- 4.3** Mensintesis kode pemrograman sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman C++

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.3.1** Menjelaskan struktur bahasa pemrograman C++
- 4.3.1** Menulis kode pemrograman sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman C++

D. Tujuan Pembelajaran

- 3.3.1.1** Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan struktur dasar bahasa pemrograman C++ dengan benar.
- 4.3.1.1** Setelah diberikan penjelasan dan contoh oleh guru serta menggali informasi, peserta didik dapat merancang kode program sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman C++.

E. Materi Pembelajaran

1. Lampiran 01

F. Metode Pembelajaran


- Pendekatan : Saintifik
- Strategi Pembelajaran : Project Based Learning
- Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

G. Alat/Sumber/Media Pembelajaran


- Alat : LCD Projector, Laptop
- Media Pembelajaran : Presentasi Powerpoint

H. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
A. Kegiatan Pembuka			15 Menit
1. Persiapan	1. Mengucapkan salam, memimpin berdo'a setelah itu melakukan presensi kehadiran.	1. Menjawab salam, berdo'a dan mengikuti presensi	
2. Apersepsi	2. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari lalu guru menjelaskan	2. Menjawab pertanyaan guru dan mendengarkan penjelasan singkat guru	

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 2 dari 10
Materi Pokok	: Struktur Bahasa Pemrograman C++			


	secara singkat materi yang akan dipelajari.		
3. Penjelasan Tujuan	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3. Memperhatikan penjelasan tujuan.	
4. Motivasi	4. Memberikan motivasi kepada siswa tentang manfaat mempelajari materi yang akan disampaikan.	4. Siswa mendengar penjelasan motivasi dari guru.	
B. Kegiatan Inti			
1. Penjelasan Materi	Menampilkan materi pembelajaran dengan media presentasi Microsoft Office Power Point kepada siswa.	Mengamati Tayangan materi pembelajaran	150 Menit
2. Mendesain perencanaan proyek	Menyusun perencanaan kegiatan praktik.	Menanya Mengajukan pertanyaan terkait materi/perencanaan kegiatan praktik yang disampaikan oleh guru	
3. Demonstrasi membuat proyek C++	Mendemonstrasikan membuat kode program program dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman C++	Mencoba Melaksanakan instruksi praktik oleh guru Mengasosiasi demonstrasi dari guru untuk membuat kode program.	
4. Menguji proyek	Menguji program yang dibuat oleh siswa.	Mengkomunikasikan hasil penyelesaian permasalahan yang telah dikerjakan	
C. Kegiatan Penutup			
1. Review	1. Menjelaskan keseluruhan materi yang telah disampaikan secara singkat.	1. Memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru	15 Menit
2. Kesimpulan	2. Memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan.	2. Memperhatikan dan memahami kesimpulan yang disampaikan oleh guru	
3. Evaluasi	3. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah disampaikan	3. Menjawab pertanyaan guru	
4. Tugas	4. Memberikan tugas kepada siswa	4. Mencatat tugas yang yang disampaikan oleh guru	
5. Penutup	5. Berdo'a, mengucapkan salam	5. Mengikuti berdo'a dan menjawab salam	

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 3 dari 10
Materi Pokok	: Struktur Bahasa Pemrograman C++			

I. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal/Kisi-Kisi	Jenis Penilaian	Soal
3.3 Memahami struktur dasar bahasa pemrograman C++	3.3.1 Menjelaskan struktur bahasa pemrograman C++	1. Pengertian <i>Preprocessor Directive</i> 2. Pengertian <i>Declaration</i> 3. Pengertian <i>Definition</i> 4. Pengertian <i>Statement or Expressions</i>	Tes Tulis dan Tugas Kelompok	Lampiran 02
4.3 Mensintesis kode pemrograman sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman C++	4.3.1 Menulis kode pemrograman sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman C++	5. Pengertian <i>Comments</i>		

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 4 dari 10
Materi Pokok	: Struktur Bahasa Pemrograman C++			

2. Penilaian Keterampilan


No.	Nama Siswa/Kelompok	Aspek Yang Dinilai												Nilai Akhir
		Fungsionalitas (bobot 50)				Kerjasama (bobot 25)				Waktu (bobot 25)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														
6.														
7.														
8.														

Keterangan:

Indikator penilaian keterampilan

- a. Fungsionalitas Program: Sesuai dengan ketentuan yang diberikan
 - 4=Karya mengandung 4 aspek
 - 3=Karya mengandung 3 aspek
 - 2=Karya mengandung 2 aspek
 - 1=Karya mengandung 1 aspek
- b. Kerjasama: Pembagian jobdesk pengerjaan program
 - 4=Karya mengandung 3 aspek
 - 3=Karya mengandung 2 aspek
 - 2=Karya mengandung 1 aspek
 - 1=Karya tidak memenuhi kriteria aspek
- c. Waktu: 100% - 90%, 90% - 80%, 80% - 70%, <70%
 - 1= Menggunakan waktu 100% - 90%
 - 2= Menggunakan waktu 90% - 80%
 - 3= Menggunakan waktu 80% - 70%
 - 4= Menggunakan waktu < 70%

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yg diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 5 dari 10
Materi Pokok	: Struktur Bahasa Pemrograman C++			

3. Penilaian Sikap

Aspek	Indikator
Spiritual	a. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaran b. Membaca kalimat tasmiyah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslim c. Mengucap kalimat hamdallah ketika ketika berhasil atau yang lain bagi non muslim d. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	a. Tertib mengikuti instruksi b. Mengerjakan tugas tepat waktu c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
Kerja Keras	a. Pelaksanaan tugas dengan tekun dan sungguh - sungguh. b. Bekerja terus tidak mudah menyerah c. Bekerja terus tidak sering berhenti. d. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia
Santun	a. Berinteraksi dengan teman secara ramah b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat d. Berperilaku sopan


Nilai akhir sikap diperoleh dari modul (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- a. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- b. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- c. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
- d. Kurang jika memperoleh nilai akhir 1

Keterangan:

- 4 = jika empat indikator terlihat
- 3 = jika tiga indikator terlihat
- 2 = jika dua indikator terlihat
- 1 = jika satu indikator terlihat

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 8 dari 10
Materi Pokok	: Struktur Bahasa Pemrograman C++			

Lampiran 01 – Materi Pembelajaran


1. Pengertian Bahasa C++

Bahasa C++ diciptakan oleh Bjarne Stroustrup di AT&T Bell Laboratories awal tahun 1980-an berdasarkan C ANSI (American National Standard Institute). Pertama kali, prototype C++ muncul sebagai C yang dipercanggih dengan fasilitas kelas. Bahasa tersebut disebut C dengan kelas (C with class). Selama tahun 1983-1984, C dengan kelas disempurnakan dengan menambah fasilitas pembebanan lebih operator dan fungsi yang kemudian melahirkan apa yang disebut C++.
2. Struktur Dasar Bahasa C++
 - a. Preprocessor Directive

`#include<iostream>` adalah file-header, pada dasarnya digunakan untuk menyatakan bahwa file dari program itu menggunakan pustaka (Library) yang membuat keyword dan fungsi, digunakan untuk dapat menggunakan beberapa keyword atau fungsi yang kita buuhkan ke dalam file program yang kita tulis, yang akan digunakan dalam pembuatan statement. Pernyataan yang diawali dengan menggunakan tanda pagar (#) disebut dengan Preprocessor Directive, pada contoh program di atas kita menggunakan preprocessor directive yang menyatakan `"#include<iostream>"` yang berarti bahwa kita akan menggunakan fungsi dari library "iostream (Input Output Stream)" yang merupakan Standart Library C++. Pada statement `std::cout`, merupakan salah satu fungsi yang berasal dari library "iostream". Tanda `"//"` memiliki fungsi sebagai komentar. Setiap baris yang diawali tanda tersebut tidak akan dibaca oleh program, dan tidak akan mempengaruhi kerja program. Selain itu terdapat tanda `"/* ... */"` yang memiliki fungsi sama seperti `"//"`, bedanya `"/* ... */"` dapat membuat komentar lebih dari 1 baris.
 - b. Declaration

`int main()` merupakan deklarasi fungsi/method main, yaitu fungsi yang akan dibaca compiler pertama kali, tidak ada method yang otomatis dibaca oleh compiler kecuali fungsi `int main()`, atau bisa dikatakan fungsi `int main()` merupakan kepala dari sebuah program yang mengatur compiler. Kata `int` sendiri adalah sebuah return tipe data integer. Dalam peraturan C++ fungsi utama menggunakan return dengan tipe data integer. Dan tepat setelah identifier nama fungsi/method "main" terdapat sepasang tanda kurung (), tanda tersebut berfungsi sebagai tempat untuk mengisi parameter method, namun jika tidak memerlukan parameter, dapat dikosongkan.
 - c. Statement or Expressions

Setiap declaration fungsi/method terdapat tanda kurung kurawal buka dan tutup `"{}"`. Fungsi kurung kurawal buka adalah untuk memberikan statement pembuka atau awal, dimana di antara kurung kurawal buka dan tutup terdapat expression, atau baris kode program yang akan dieksekusi. Setiap baris statement program selalu diakhiri tanda `";"`.

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 9 dari 10
Materi Pokok	: Struktur Bahasa Pemrograman C++			


d Comments

Comments atau komentar merupakan baris program yang tidak akan dibaca oleh compiler. Fungsi komentar pada umumnya adalah memberikan catatan khusus pada baris program tertentu.

Struktur Dasar Bahasa Pemrograman C++

```
#include<iostream> // File Header

int main()          // Deklarasi Method Main
{                  // Blok Pembuka
                  // Blok Statement
}                  // Blok Penutup
```

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 10 dari 10
Materi Pokok	: Struktur Bahasa Pemrograman C++			

Lampiran 02. Soal Penilaian Pengetahuan


1. Jelaskan definisi dari Preprocessor Directive
2. Jelaskan definisi dari Declaration
3. Jelaskan definisi dari Definition
4. Jelaskan definisi dari Statement or Expressions
5. Jelaskan definisi dari Comments

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon

NIM. 14520244003

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 1 dari 10
Materi Pokok	: Tipe Data, Variabel, Konstanta, Ekspresi, dan Operator C++			

A. Kompetensi Inti

- KI-3** Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.4** Memahami tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.
- 3.5** Memahami operator aritmatika dan logika pada Bahasa Pemrograman C++.
- 4.4** Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.
- 4.5** Menerapkan penggunaan operator aritmatika dan logika yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1** Menjelaskan tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.
- 3.5.1** Menjelaskan fungsi operator aritmatika dan logika pada Bahasa Pemrograman C++.
- 4.4.1** Menulis kode program (*syntaks*) terkait penggunaan tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.
- 4.5.1** Menulis kode program (*syntaks*) terkait operator aritmatika dan logika pada Bahasa Pemrograman C++.

D. Tujuan Pembelajaran


- 3.4.1.1** Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++ dengan benar.
- 3.5.1.1** Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan fungsi operator aritmatika dan logika pada Bahasa Pemrograman C++ dengan benar.
- 4.4.1.1** Setelah diberikan penjelasan dan contoh oleh guru serta menggali informasi, peserta didik dapat merancang kode program terkait penggunaan tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++ sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman.
- 4.5.1.1** Setelah diberikan penjelasan dan contoh oleh guru serta menggali informasi, peserta didik dapat merancang kode program (*syntaks*) terkait operator aritmatika dan logika pada Bahasa Pemrograman C++ sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman.

E. Materi Pembelajaran

- Lampiran 01

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 2 dari 10
Materi Pokok	: Tipe Data, Variabel, Konstanta, Ekspresi, dan Operator C++			


Strategi Pembelajaran : Project Based Learning
 Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

G. Alat/Sumber/Media Pembelajaran

Alat : LCD Projector, Laptop
 Media Pembelajaran : Presentasi Powerpoint

H. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
A. Kegiatan Pembuka			
1. Persiapan	1. Mengucapkan salam, memimpin berdo'a setelah itu melakukan presensi kehadiran.	1. Menjawab salam, berdo'a dan mengikuti presensi	15 Menit
2. Apersepsi	2. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari lalu guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari.	2. Menjawab pertanyaan guru dan mendengarkan penjelasan singkat guru	
3. Penjelasan Tujuan	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3. Memperhatikan penjelasan tujuan.	
4. Motivasi	4. Memberikan motivasi kepada siswa tentang manfaat mempelajari materi yang akan disampaikan.	4. Siswa mendengar penjelasan motivasi dari guru.	
B. Kegiatan Inti			
1. Penjelasan Materi	Menampilkan materi pembelajaran dengan media presentasi Microsoft Office Power Point kepada siswa.	Mengamati Tayangan materi pembelajaran	150 Menit
2. Mendesain perencanaan proyek	Menyusun perencanaan kegiatan praktik.	Menanya Mengajukan pertanyaan terkait materi/perencanaan kegiatan praktik yang disampaikan oleh guru	
3. Demonstrasi membuat proyek C++	Mendemonstrasikan program implementasi dari Tipe Data, Variabel, Konstanta, Ekspresi, dan Operator pada bahasa pemrograman C++	Mencoba Melaksanakan instruksi praktik oleh guru Mengasosiasi demonstrasi dari guru untuk membuat kode program.	
4. Menguji proyek	Menguji program yang dibuat oleh siswa.	Mengkomunikasikan hasil penyelesaian permasalahan yang telah dikerjakan	
C. Kegiatan Penutup			
1. Review	1. Menjelaskan keseluruhan materi yang telah disampaikan secara singkat.	1. Memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru	15 Menit


	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 3 dari 10
Materi Pokok	: Tipe Data, Variabel, Konstanta, Ekspresi, dan Operator C++			

2. Kesimpulan	2. Memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan.	2. Memperhatikan dan memahami kesimpulan yang disampaikan oleh guru	
3. Evaluasi	3. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah disampaikan	3. Menjawab pertanyaan guru	
4. Tugas	4. Memberikan tugas kepada siswa	4. Mencatat tugas yang disampaikan oleh guru	
5. Penutup	5. Berdo'a, mengucapkan salam	5. Mengikuti berdo'a dan menjawab salam	

1. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal/Kisi-kisi	Jenis Penilaian	Soal
3.4 Memahami tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.	3.4.1 Menjelaskan tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.	1. Menjelaskan pengertian tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++ 2. Menyebutkan tipe data fundamental, ekspresi, dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.	Soal dan Tugas Kelompok	Lampiran 02
3.5 Memahami operator aritmatika dan logika pada Bahasa Pemrograman C++.	4.4 Menerapkan operator aritmatika dan logika pada Bahasa Pemrograman C++.	3. Membuat <i>syntax</i> (kode program) menghitung luas bangun datar. 4. Membuat program menghitung volume bangun ruang.		
4.5 Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.	4.4.1 Menulis kode program (<i>syntaks</i>) terkait penggunaan tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.			
Membuat kode program dengan operator aritmatika dan logika				

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 4 dari 10
Materi Pokok	: Tipe Data, Variabel, Konstanta, Ekspresi, dan Operator C++			

2. Penilaian Sikap

Aspek	Indikator
Spiritual	a. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaran b. Membaca kalimat tasmiyah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslim c. Mengucap kalimat hamdallah ketika ketika berhasil atau yang lain bagi non muslim d. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	a. Tertib mengikuti instruksi b. Mengerjakan tugas tepat waktu c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
Kerja Keras	a. Pelaksanaan tugas dengan tekun dan sungguh - sungguh. b. Bekerja terus tidak mudah menyerah c. Bekerja terus tidak sering berhenti. d. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia
Santun	a. Berinteraksi dengan teman secara ramah b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat d. Berperilaku sopan


Nilai akhir sikap diperoleh dari modul (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- a. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- b. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- c. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2

Keterangan:

- 4 = jika empat indikator terlihat
- 3 = jika tiga indikator terlihat
- 2 = jika dua indikator terlihat
- 1 = jika satu indikator terlihat

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 7 dari 10
Materi Pokok	: Tipe Data, Variabel, Konstanta, Ekspresi, dan Operator C++			

Lampiran 01 – Materi Pelajaran

1. Pengertian Data

Data merupakan bentuk jamak dari bahasa Latin dengan kata datum, yang berarti fakta atau sesuatu yang diberikan. Data adalah kelompok simbol-simbol yang teratur dan mewakili kuantitas, tindakan, benda dan sebagainya. Dalam istilah umum data mewakili angka, karakter dan simbol-simbol lain yang berfungsi sebagai masukan untuk proses komputer. Data bisa berwujud suatu keadaan, gambar, suara, huruf, angka, matematika, bahasa ataupun simbol-simbol lainnya yang bisa kita gunakan sebagai bahan untuk melihat lingkungan, obyek, kejadian ataupun suatu konsep. Data belum mempunyai arti apabila tidak diolah. Data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti disebut informasi. Data yang mewakili simbol-simbol bukan merupakan informasi kecuali dalam pengertian tertentu. Pada komputer data disimpan dalam memori sebelum dan sesudah pemrosesan oleh mikroprosesor

Jenis data dalam setiap bahasa pemrograman belum tentu sama, namun sebagian besar biasanya terbagi menjadi tiga, yaitu :

- Data Numerik atau bilangan, yaitu jenis data yang digunakan dalam proses aritmatika atau proses matematis lainnya.
- Data String, yaitu jenis data yang dapat terdiri dari berbagai macam karakter. Digunakan untuk proses yang non matematis.
- Data Logika, yaitu data yang hanya terdiri dari dua satuan, yaitu benar (true) dan salah (false). Digunakan dalam suatu proses logika yang terdiri dari persamaan boolean.

2. Identifier dan Variabel


Identifier adalah nama yang didefinisikan oleh programmer dan digunakan untuk mewakili sebuah elemen pada program. Nama variabel merupakan salah satu contoh dari identifier. Programmer dapat memilih sendiri nama sebuah variabel pada C++, selama tidak menggunakan salah satu dari kata. Identifier atau pengenalan adalah nama yang diberikan untuk nama variabel, nama konstanta, nama fungsi, nama objek, nama method, nama class, dan obyek yang lain yang didefinisikan oleh pemrogram. Dalam menulis program harus selalu memilih nama variabel yang memberikan indikasi mengenai hal yang berhubungan dengan yang digunakan variabel tersebut.

Variabel atau pengubah adalah suatu lambang dari sebuah lokasi yang berada di memori utama komputer yang dapat berisi suatu nilai. Nilai yang berada di lokasi memori tersebut dapat berubah selama program dieksekusi. Guna variabel adalah sebagai tempat sementara untuk menyimpan data yang sedang diolah. Pemberian nilai ke dalam suatu variabel mempunyai bentuk penulisan yang berbeda-beda pada setiap bahasa pemrograman. Meskipun mempunyai arti yang sama dalam pemrogramannya.

3. Konstanta

Suatu data yang sifatnya tetap, dan digunakan dalam pemrograman diistilahkan dengan konstanta. Konstanta adalah sebuah nama tempat penyimpanan sementara di dalam memori yang nilainya tetap atau tidak dapat diubah. Konstanta harus didefinisikan terlebih dahulu pada awal program. Konstanta dapat bernilai integer, pecahan, karakter atau string.

4. Tipe Data

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 8 dari 10
Materi Pokok	: Tipe Data, Variabel, Konstanta, Ekspresi, dan Operator C++			

Tipe data merupakan tempat untuk menentukan pemberian nilai terhadap suatu variabel yang diberikan oleh user. Selain itu tipe data juga dapat diartikan sebagai batasan terhadap fungsi tanda pengenal terhadap semua nilai yang diterima. Sebagai gambaran dari pengertian tersebut adalah ketika kita menempatkan tanda pengenal harga hanya mengenal angka, maka ketika kita memberikan nilai berupa string maka secara otomatis data tersebut akan ditolak karena nilai tersebut tidak dikenali oleh tipe data yang diberikan.

Pada Bahasa pemrograman C++ terdapat 4 tipe data fundamental (tipe data dasar), yaitu Integer, Float, Char, dan Boolean. Tipe Data lainnya yang terdapat pada C++ sebagai berikut :

TIPE	UKURAN	RANGE
unsigned char	8 bit	0 - 255
char	8 bit	-128 -127
enum	16 bit	-32768 - 32767
unsigned int	16 bit	0 - 65535
short int	16 bit	-32768 - 32767
int	16 bit	-32768 - 32767
unsigned long	32 bit	0 - 4294967295
long	32 bit	-2147483648 - 2147483647
float	32 bit	3.4E-38 - 3.4E+38
double	64 bit	1.7E-308 - 1.7E+308
long double	80 bit	3.4E-4932 - 1.1E+4932
void	0 bit	
near (pointer)	16 bit	
far (pointer)	32 bit	

5. Ekspresi


Ekspresi adalah transformasi nilai menjadi keluaran yang dilakukan melalui suatu perhitungan (komputasi). Ekspresi terdiri atas operand dan operator, contoh ekspresi: "a + b". Hasil Evaluasi dari sebuah Ekspresi adalah nilai yang sesuai dengan type operand yang dipakai

6. Operator

Operator adalah simbol-simbol khusus yang digunakan untuk mengoperatorkan suatu nilai data

a. Operator Aritmatika

Digunakan untuk mengoperatorkan data-data numerik, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dll. Dalam proses aritmatika tersebut, pengerjaan operator tergantung dari tingkat valensi operator-operator yang terlibat. Perpangkatan memiliki valensi tertinggi, kemudian dilanjutkan dengan perkalian, pembagian, pembagian bulat dan sisa pembagian, sedangkan penjumlahan dan pengurangan mempunyai valensi yang terendah.

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 9 dari 10
Materi Pokok	: Tipe Data, Variabel, Konstanta, Ekspresi, dan Operator C++			

- * : Perkalian
- / : Pembagian real
- % : Modulus
- + : Penjumlahan
- : Pengurangan

b. Operator Relasi


Digunakan untuk mewakili sebuah nilai logika (nilai boolean), dari suatu persamaan atau nilai. Operator-operator yang terlibat adalah :

- = : sama dengan
- > : lebih besar
- < : lebih kecil
- <> : tidak sama dengan
- >= : lebih besar atau sama dengan
- <= : kurang atau sama dengan

c. Operator Boolean

Operator yang menyatakan suatu kondisi tertentu. Macam dari operator boolean ini adalah:

- OR --> Prinsip kerja aliran listrik Paralel
- AND --> Prinsip kerja aliran listrik Seri

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 10 dari 10
Materi Pokok	: Tipe Data, Variabel, Konstanta, Ekspresi, dan Operator C++			

Lampiran 02. Soal Penilaian Pengetahuan


1. Apa itu tipe data, variabel, ekspresi dan operator?
2. Sebutkan 4 tipe data fundamental pada C++
3. Fungsi dari ekspresi adalah
4. Sebutkan operator yang ada pada C++
5. Sebutkan operator aritmatika yang terdapat pada C++
6. Tulislah syntaks untuk menghitung luas lingkaran
7. Buatlah program untuk menghitung volume bangun ruang

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon

NIM. 14520244003

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 1 dari 8
Materi Pokok	: Struktur Percabangan Pada Bahasa Pemrograman C++			

A. Kompetensi Inti

- KI-3** Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

- 3.6** Memahami struktur algoritma percabangan pada Bahasa Pemrograman C++.
- 4.6** Menerapkan algoritma percabangan pada Bahasa Pemrograman C++.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.6.1** Menjelaskan struktur algoritma percabangan pada pemrograman C++.
- 4.6.1** Menulis kode program percabangan pada Bahasa Pemrograman C++.

D. Tujuan Pembelajaran

- 3.6.1.1** Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan struktur algoritma percabangan dengan benar.
- 4.6.1.1** Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menulis kode program percabangan pada Bahasa Pemrograman C++ dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

- Lampiran 01
- Labsheet

F. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Strategi Pembelajaran : Project Based Learning
- Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

G. Alat/Sumber/Media Pembelajaran

- Alat : LCD Projector, Laptop
- Media Pembelajaran : Presentasi Powerpoint

H. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
A. Kegiatan Pembuka			
1. Persiapan	1. Mengucapkan salam, memimpin berdo'a setelah itu melakukan presensi kehadiran.	1. Menjawab salam, berdo'a dan mengikuti presensi	15 Menit
2. Apersepsi	2. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari lalu guru menjelaskan	2. Menjawab pertanyaan guru dan mendengarkan penjelasan singkat guru	




**PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
SMKN 2 WONOSARI**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR		Waktu : 12 JP = 3 x (4 x 45')
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 2 dari 8
Materi Pokok	: Struktur Percabangan Pada Bahasa Pemrograman C++			


	secara singkat materi yang akan dipelajari.		
3. Penjelasan Tujuan	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3. Memperhatikan penjelasan tujuan.	
4. Motivasi	4. Memberikan motivasi kepada siswa tentang manfaat mempelajari materi yang akan disampaikan.	4. Siswa mendengar penjelasan motivasi dari guru.	
B. Kegiatan Inti			
1. Penjelasan Materi	Menampilkan materi pembelajaran dengan media presentasi Microsoft Office Power Point kepada siswa.	Mengamati Tayangan materi pembelajaran	150 Menit
2. Mendesain perencanaan proyek	Menyusun perencanaan kegiatan praktik.	Menanya Mengajukan pertanyaan terkait materi/perencanaan kegiatan praktik yang disampaikan oleh guru	
3. Demonstrasi program percabangan pada Bahasa Pemrograman C++	Mendemonstrasikan program implementasi penggunaan percabangan pada Bahasa Pemrograman C++	Mencoba Melaksanakan instruksi praktik oleh guru Mengasosiasi demonstrasi dari guru untuk membuat kode program.	
4. Menguji proyek	Menguji program yang dibuat oleh siswa.	Mengkomunikasikan hasil penyelesaian permasalahan yang telah dikerjakan	
C. Kegiatan Penutup			
1. Review	1. Menjelaskan keseluruhan materi yang telah disampaikan secara singkat.	1. Memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru	15 Menit
2. Kesimpulan	2. Memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan.	2. Memperhatikan dan memahami kesimpulan yang disampaikan oleh guru	
3. Evaluasi	3. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah disampaikan	3. Menjawab pertanyaan guru	
4. Tugas	4. Memberikan tugas kepada siswa	4. Mencatat tugas yang disampaikan oleh guru	
5. Penutup	5. Berdo'a, mengucapkan salam	5. Mengikuti berdo'a dan menjawab salam	

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 3 dari 8
Materi Pokok	: Struktur Percabangan Pada Bahasa Pemrograman C++			

1. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Penilaian	Soal
3.6 Memahami struktur algoritma percabangan pada pemrograman C++.	3.6.1 Menjelaskan struktur algoritma percabangan pada pemrograman C++.	1. Struktur algoritma percabangan 2. Jenis penggunaan percabangan pada C++	Soal dan Tugas Labsheet	Lampiran 02
4.6 Menerapkan algoritma percabangan pada Bahasa Pemrograman C++.	4.6.1 Menulis kode program percabangan pada Bahasa Pemrograman C++.	3. Membuat program menentukan kelulusan menggunakan IF-ELSE. 4. Membuat program menentukan kelulusan menggunakan SWITCH-CASE		

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 4 dari 8
Materi Pokok	: Struktur Percabangan Pada Bahasa Pemrograman C++			

2. Penilaian Sikap

Aspek	Indikator
Spiritual	a. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaran b. Membaca kalimat tasmiyah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslim c. Mengucap kalimat hamdallah ketika ketika berhasil atau yang lain bagi non muslim d. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	a. Tertib mengikuti instruksi b. Mengerjakan tugas tepat waktu c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
Kerja Keras	a. Pelaksanaan tugas dengan tekun dan sungguh - sungguh. b. Bekerja terus tidak mudah menyerah c. Bekerja terus tidak sering berhenti. d. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia
Santun	a. Berinteraksi dengan teman secara ramah b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat d. Berperilaku sopan


Nilai akhir sikap diperoleh dari modul (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:


- a. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- b. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- c. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
- d. Kurang jika memperoleh nilai akhir 1

Keterangan:

- 4 = jika empat indikator terlihat
 3 = jika tiga indikator terlihat
 2 = jika dua indikator terlihat
 1 = jika satu indikator terlihat

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 7 dari 8
Materi Pokok	: Struktur Percabangan Pada Bahasa Pemrograman C++			

Lampiran 01 – Materi Pelajaran

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
Bidang Keahlian	: TKJ	Revisi :	Tgl :	Hal 8 dari 8
Materi Pokok	: Struktur Percabangan Pada Bahasa Pemrograman C++			

Lampiran 02. Soal Penilaian Pengetahuan


1. Apa yang dimaksud dengan statement
2. Sebutkan beberapa operator relasional dalam bahasa c++
3. Jelaskan cara kerja pernyataan if pada bahasa c++
4. Apa perbedaan antara pernyataan if dengan if-else
5. Apa yang dimaksud dengan if-else majemuk
6. Apa yang dimaksud dengan nested if
7. Sebutkan beberapa operator logika
8. Tuliskan perintah yang digunakan oleh pernyataan switch

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon

NIM. 14520244003

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 1 dari 9
Materi Pokok	: Pengertian Sistem Komputer dan Sistem Bilangan			

A. Kompetensi Inti

- KI-3** Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar


- 3.1 Memahami pengertian dan gambaran umum Sistem Bilangan.
- 3.2 Memahami Sistem Bilangan desimal
- 3.3 Memahami Sistem Bilangan biner
- 3.4 Memahami Sistem Bilangan oktal
- 3.5 Memahami Sistem Bilangan heksadesimal
- 3.6 Memahami Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal
- 4.1
- 4.2 Mengkonversi Bilangan Desimal
- 4.3 Mengkonversi Bilangan Biner
- 4.4 Mengkonversi Bilangan Oktal
- 4.5 Mengkonversi Bilangan Heksadesimal
- 4.6 Mensintesis Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Menjelaskan pengertian dan gambaran umum Sistem Bilangan.
- 3.2.1 Menjelaskan Sistem Bilangan desimal
- 3.3.1 Menjelaskan Sistem Bilangan biner
- 3.4.1 Menjelaskan Sistem Bilangan oktal
- 3.5.1 Menjelaskan Sistem Bilangan heksadesimal
- 3.6.1 Menjelaskan Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal
- 4.1.1
- 4.2.1 Mengkonversi Sistem Bilangan desimal
- 4.3.1 Mengkonversi Sistem Bilangan biner
- 4.4.1 Mengkonversi Sistem Bilangan oktal
- 4.5.1 Mengkonversi Sistem Bilangan heksadesimal
- 4.6.1 Menerjemahkan Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal

D. Tujuan Pembelajaran

- 3.1.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan gambaran umum Sistem Bilangan dengan benar.
- 3.2.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian Sistem Bilangan Desimal dengan benar.
- 3.3.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian Sistem Bilangan Biner dengan benar.
- 3.4.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian Sistem Bilangan Oktal dengan benar.
- 3.5.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian Sistem Bilangan Heksadesimal dengan benar.

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI				
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN				
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
	Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :
	Materi Pokok	: Pengertian Sistem Komputer dan Sistem Bilangan		
				Waktu : 24 JP = 12 x (2x 45')
				Hal 2 dari 9

3.6.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat menjelaskan pengertian Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal dengan benar.

4.1.1.1

4.2.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat mengkonversi dan gambaran umum Sistem Bilangan dengan benar.

4.3.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat mengkonversi Sistem Bilangan Desimal dengan benar.

4.4.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat mengkonversi Sistem Bilangan Biner dengan benar.

4.5.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat mengkonversi Sistem Bilangan Oktal dengan benar.

4.6.1.1 Setelah diberikan penjelasan oleh guru dan menggali informasi, peserta didik dapat mengkonversi Sistem Bilangan Heksadesimal dengan benar.

E. Materi Pembelajaran

- Lampiran 01

F. Metode Pembelajaran


Pendekatan : Saintifik
Strategi Pembelajaran : Discovery Learning
Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan

G. Alat/Sumber/Media Pembelajaran


Alat : LCD Projector, Laptop
Media Pembelajaran : Presentasi Powerpoint

H. Kegiatan Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
A. Kegiatan Pembuka			5 Menit
1. Persiapan	1. Mengucapkan salam, memimpin berdo'a setelah itu melakukan presensi kehadiran.	1. Menjawab salam, berdo'a dan mengikuti presensi	
2. Apersepsi	2. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari lalu guru menjelaskan secara singkat materi yang akan dipelajari.	2. Menjawab pertanyaan guru dan mendengarkan penjelasan singkat guru	
3. Penjelasan Tujuan	3. Menyampaikan tujuan pembelajaran	3. Memperhatikan penjelasan tujuan.	
4. Motivasi	4. Memberikan motivasi kepada siswa tentang manfaat mempelajari materi yang akan disampaikan.	4. Siswa mendengar penjelasan motivasi dari guru.	
B. Kegiatan Inti			80 Menit
1. Penjelasan Materi	Menampilkan materi pembelajaran dengan media presentasi Microsoft Office Power Point kepada siswa.	Mengamati Tayangan materi pembelajaran	
2. Pemberian	Problem Statement	Menanya	

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 3 dari 9
Materi Pokok	: Pengertian Sistem Komputer dan Sistem Bilangan			


Masalah	<p>mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan</p>	<p>menjawab pertanyaan terkait materi yang disampaikan oleh guru</p>	
	<p>Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan</p>	<p>Mencoba membuat algoritma sederhana berdasarkan masalah yang diberikan</p>	
	<p>Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan</p>	<p>Mengasosiasi konsep algoritma (deskriptif, flowchart dan pseudocode) untuk menyelesaikan permasalahan</p>	
	<p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p> <p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>	<p>Mengkomunikasikan hasil penyelesaian permasalahan yang telah dikerjakan dan menyimpulkannya</p>	
C. Kegiatan Penutup			
1. Review	1. Menjelaskan keseluruhan materi yang telah disampaikan secara singkat.	1. Memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru	5 Menit
2. Kesimpulan	2. Memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan.	2. Memperhatikan dan memahami kesimpulan yang disampaikan oleh guru	
3. Evaluasi	3. Menanyakan kepada siswa tentang materi yang telah disampaikan	3. Menjawab pertanyaan guru	
4. Tugas	4. Memberikan tugas kepada siswa	4. Mencatat tugas yang yang disampaikan oleh guru	
5. Penutup	5. Berdo'a, mengucapkan salam	5. Mengikuti berdo'a dan menjawab salam	

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 4 dari 9
Materi Pokok	: Pengertian Sistem Komputer dan Sistem Bilangan			

I. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar		Indikator		Indikator Soal	Jenis Penilaian	Soal
3.1	Memahami pengertian dan gambaran umum Sistem Bilangan.	3.1.1	Menjelaskan pengertian dan gambaran umum Sistem Bilangan.	1. Pengertian Sistem Bilangan	Tugas, Tes Tulis	Lampiran 02
3.2	Memahami Sistem Bilangan desimal	3.2.1	Menjelaskan Sistem Bilangan desimal	2. Sistem Bilangan Desimal		
3.3	Memahami Sistem Bilangan biner	3.3.1	Menjelaskan Sistem Bilangan biner	3. Sistem Bilangan Biner		
3.4	Memahami Sistem Bilangan oktal	3.4.1	Menjelaskan Sistem Bilangan oktal	4. Sistem Bilangan Oktal		
3.5	Memahami Sistem Bilangan heksadesimal	3.5.1	Menjelaskan Sistem Bilangan heksadesimal	5. Sistem Bilangan Heksadesimal		
3.6	Memahami Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal	3.6.1	Menjelaskan Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal	6. Konversi Bilangan Desimal ke biner, oktal, heksadesimal		
4.1		4.1.1		7. Konversi Bilangan Biner ke desimal, oktal, heksadesimal		
4.2	Mengkonversi Bilangan Desimal	4.2.1	Mengkonversi Sistem Bilangan desimal	8. Konversi Bilangan Oktal ke desimal, biner, heksadesimal		
4.3	Mengkonversi Bilangan Biner	4.3.1	Mengkonversi Sistem Bilangan biner	9. Konversi Bilangan Heksadesimal ke desimal, biner, oktal		
4.4	Mengkonversi Bilangan Oktal	4.4.1	Mengkonversi Sistem Bilangan oktal	10. Sistem BCD dan BCH		
4.5	Mengkonversi Bilangan Heksadesimal	4.5.1	Mengkonversi Sistem Bilangan heksadesimal			
4.6	Mensintesis Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal	4.6.1	Menerjemahkan Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal			

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 5 dari 9
Materi Pokok	: Pengertian Sistem Komputer dan Sistem Bilangan			

2. Penilaian Sikap

Aspek	Indikator
Spiritual	a. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaran b. Membaca kalimat tasmiyah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslim c. Mengucap kalimat hamdallah ketika ketika berhasil atau yang lain bagi non muslim d. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	a. Tertib mengikuti instruksi b. Mengerjakan tugas tepat waktu c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
Kerja Keras	a. Pelaksanaan tugas dengan tekun dan sungguh - sungguh. b. Bekerja terus tidak mudah menyerah c. Bekerja terus tidak sering berhenti. d. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia
Santun	a. Berinteraksi dengan teman secara ramah b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat d. Berperilaku sopan


Nilai akhir sikap diperoleh dari modul (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- a. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- b. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- c. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
- d. Kurang jika memperoleh nilai akhir 1


Keterangan:

- 4 = jika empat indikator terlihat
- 3 = jika tiga indikator terlihat
- 2 = jika dua indikator terlihat
- 1 = jika satu indikator terlihat

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 8 dari 9
Materi Pokok	: Pengertian Sistem Komputer dan Sistem Bilangan			

Lampiran 01 – Materi Pelajaran

1. Pengertian Sistem Bilangan
2. Gambaran Umum Sistem Bilangan
3. Sistem Bilangan Desimal, Biner, Oktal, Heksadesimal
4. Relasi Logika dan Gerbang Logika Dasar
5. Gerbang Logika Kombinasi
6. Arithmetic Logic Unit
7. Half-Adder dan Full-Adder

	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 9 dari 9
Materi Pokok	: Pengertian Sistem Komputer dan Sistem Bilangan			

Lampiran 02. Soal Penilaian Pengetahuan


1. Jelaskan pengertian Sistem Bilangan
2. Jelaskan pengertian Sistem Bilangan Desimal
3. Jelaskan pengertian Sistem Bilangan Biner
4. Jelaskan pengertian Sistem Bilangan Oktal
5. Jelaskan pengertian Sistem Bilangan Heksadesimal
6. Konversikan Bilangan desimal berikut ke biner, oktal, heksadesimal
 - 1
 - 20
 - 389
7. Konversikan Bilangan biner berikut ke desimal, oktal, heksadesimal
 - 00
 - 01
 - 11
8. Konversikan Bilangan oktal berikut ke desimal, biner, heksadesimal
 - 110
 - 101
 - 111
9. Konversikan Bilangan heksadesimal berikut ke desimal, biner, oktal
 - F1FA
 - ABC
 - BCD

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon

NIM. 14520244003


	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
	Bidang Keahlian	: KJ	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 1 dari 9
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar (Sikap)

- 1.1** Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2** Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan Pelbagai sumber energi di alam.
- 1.3** Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1** Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari- hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2** Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
	Bidang Keahlian	: KJ	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

C. Kompetensi Dasar (Pengetahuan dan Keterampilan)

Kompetensi Dasar		Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1	Memahami konsep algoritma pemrograman.	Pengertian Algoritma <ul style="list-style-type: none"> Konsep algoritma Struktur algoritma 	Mengamati tayangan materi pengenalan tentang algoritma pemrograman dasar	Tugas Membuat algoritma sederhana (bahasa natural, pseudocode dan	12 JP	Suprpto, Bahasa Pemrograman, Direktorat Pembinaan Sekolah




SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR		
Bidang Keahlian	: KJ	Revisi :	Tgl :	Hal 3 dari 9
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			


4.1	Mensintesis algoritma pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> • Algoritma menggunakan bahasa natural • Pseudocode • Flowchart • Penggunaan Tool Flowchart 	<p>Menanya menjawab pertanyaan terkait materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>Mencoba membuat algoritma sederhana berdasarkan masalah yang diberikan</p> <p>Mengasosiasi konsep algoritma (deskriptif, flowchart dan pseudocode) untuk menyelesaikan permasalahan</p> <p>Mengkomunikasikan hasil penyelesaian permasalahan yang telah dikerjakan dan menyimpulkannya</p>	<p>flowchart) untuk menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Portofolio Laporan praktek membuat algoritma pemecahan masalah menggunakan bahasa natural, flowchart dan pseudocode.</p> <p>Observasi Checklist hasil pengamatan Pelbagai contoh algoritma</p> <p>Tes Tes tertulis dan praktek tentang konsep algoritma, pseudocode, flowchart.</p>	<p>Menengah Kejuruan, Yogyakarta, 2008</p>
-----	-----------------------------------	--	--	---	--

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
	Bidang Keahlian	: KJ	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 4 dari 9
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			


3.2	Memahami pengertian bahasa pemrograman.	Pengertian Pemrograman <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pemrograman • Bahasa pemrograman • Integrated Development Environment (IDE). • Instalasi Integrated Development Environment (IDE). 	Mengamati Tayangan materi pembelajaran Menanya Mengajukan pertanyaan terkait materi/perencanaan kegiatan praktik yang disampaikan oleh guru Mencoba Melaksanakan instruksi praktik oleh guru Mengasosiasi demonstrasi dari guru untuk membuat kode program. Mengkomunikasikan hasil penyelesaian permasalahan yang telah dikerjakan			
4.2	Melakukan Instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman					

12JP


Suprpto, Bahasa Pemrograman, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Yogyakarta, 2008

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
	Bidang Keahlian	: KJ	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 5 dari 9
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			


3.3	Memahami struktur bahasa pemrograman C++	Struktur Bahasa Pemrograman C++ <ul style="list-style-type: none"> • Preprocessor Directive • Declaration • Definition • Statement or Expressions • Comments 	Mengamati Tayangan materi pembelajaran Menanya Mengajukan pertanyaan terkait materi/perencanaan kegiatan praktik yang disampaikan oleh guru Mencoba Melaksanakan instruksi praktik oleh guru Mengasosiasi demonstrasi dari guru untuk membuat kode program. Mengkomunikasikan hasil penyelesaian permasalahan yang telah dikerjakan			
4.3	Menulis kode pemrograman sesuai dengan aturan dan sintaks bahasa pemrograman C++					

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
	Bidang Keahlian	: KJ	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 6 dari 9
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

3.4	Memahami tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.	Tipe Data, Variabel, Konstanta, Operator dan Ekspresi <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Tipe Data, Variabel, Konstanta, Operator, dan Ekspresi • Penggunaan Tipe Data, Variabel, Konstanta, Operator, dan Ekspresi 				
4.4	Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, ekspresi dan operator yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.					6JP
3.5	Memahami operator aritmatika dan logika pada Bahasa Pemrograman C++.	Penggunaan Operator Aritmatika dan Logika <ul style="list-style-type: none"> • Macam Operator Aritmatika • Fungsi Operator Aritmatika • Macam Operator Logika 			6JP	

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
	Bidang Keahlian	: KJ	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 7 dari 9
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

4.5	Menerapkan penggunaan operator aritmatika dan logika yang terdapat pada Bahasa Pemrograman C++.	<ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Operator Logika 				
3.6	Memahami struktur algoritma percabangan pada pemrograman C++.	Struktur Percabangan (IF-ELSE / Switch-Case) <ul style="list-style-type: none"> • IF • IF-ELSE • IF-ELSE IF-ELSE • SWITCH-CASE 			12JP	
4.6	Menerapkan algoritma percabangan pada Bahasa Pemrograman C++.					
3.7	Memahami struktur algoritma perulangan pada Bahasa Pemrograman C++.	Struktur Perulangan (For, While, Do-While) <ul style="list-style-type: none"> • Perulangan For • Perulangan While 			12JP	

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR	
	Bidang Keahlian	: KJ	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

4.7	Menerapkan algoritma perulangan pada Bahasa Pemrograman C++.	<ul style="list-style-type: none"> • Perulangan Do-While 			
Total					72JP

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon


NIM. 14520244003



SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	PEMROGRAMAN DASAR		
Bidang Keahlian	: KJ	Revisi :	Tgl :	Hal 9 dari 9
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			


	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
	Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 1 dari 19
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar (Sikap)

- 1.1** Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya
- 1.2** Mendiskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan Pelbagai sumber energi di alam.
- 1.3** Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1** Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2** Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
	Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

C. Kompetensi Dasar (Pengetahuan dan Keterampilan)

Kompetensi Dasar		Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1	Memahami pengertian dan gambaran umum Sistem Bilangan.	Pengertian Sistem Bilangan <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Sistem Komputer • Gambaran Umum Sistem Bilangan 	Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan	Tes Tes tertulis tentang konsep Sistem Komputer dan Sistem Bilangan	4 JP	Tri Haryanto Agus.Sistem Komputer SMK/MAK Kelas X Semester I. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.Surakarta, 2014




SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER		
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 3 dari 19
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

			<p>Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan</p> <p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p> <p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>		
--	--	--	--	--	--

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
	Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

4.1						
3.2	Memahami Sistem Bilangan desimal.	Sistem Bilangan Desimal <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Sistem Bilangan Desimal • Konversi bilangan desimal ke biner • Konversi bilangan desimal ke oktal • Konversi bilangan desimal ke heksadesimal 	Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan		4 JP	
4.2	Mengkonversi Bilangan Desimal.		Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan			
			Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan			



SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER		
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 5 dari 19
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

			<p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p> <p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>		
3.3	Memahami Sistem Bilangan biner		<p>Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan</p>	4 JP	




SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER		
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 6 dari 19
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

4.3	Mengkonversi Bilangan Biner		<p>Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan</p> <p>Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan</p> <p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p>			
-----	-----------------------------	--	--	--	--	--

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
	Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 7 dari 19
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

			<p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>			
3.4	Memahami Sistem Bilangan oktal	<p>Sistem Bilangan Oktal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Sistem Bilangan oktal • Konversi bilangan oktal ke desimal • Konversi bilangan oktal ke biner • Konversi bilangan oktal ke heksadesimal 	<p>Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan</p>		4 JP	
4.4	Mengkonversi Bilangan oktal		<p>Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan</p>			




SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl : Hal 8 dari 19
Semester	: 1		
Tahun Pelajaran	: 2017/2018		

			<p>Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan</p> <p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p> <p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>		
--	--	--	--	--	--

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
	Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 9 dari 19
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

3.5	Memahami Sistem Bilangan heksadesimal	Sistem Bilangan Heksadesimal <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Sistem Bilangan Heksadesimal • Konversi bilangan heksadesimal ke desimal • Konversi bilangan heksadesimal ke biner • Konversi bilangan heksadesimal ke oktal 	Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan		4 JP	
4.5	Mengkonversi Bilangan Heksadesimal		Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan			




SILABUS


PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER		
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 10 dari 19
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

			<p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p> <p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>		
3.6	Memahami Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal	<p>Sistem Bilangan BCD dan BCH</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Sistem Bilangan BCD dan BCH 	<p>Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan</p>	4 JP	

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
	Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 11 dari 19
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

4.6	Menerjemahkan Sistem Bilangan Coded Decimal dan Binary Coded Hexadecimal		<p>Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan</p> <p>Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan</p> <p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p>			
-----	--	--	--	--	--	--

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
	Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 12 dari 19
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

			<p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>			
3.7	Memahami Relasi Logika dan Gerbang Logika Dasar (AND, OR, NOT)	<p>Relasi Logika dan Gerbang Logika Dasar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerbang Logika AND • Gerbang Logika OR • Gerbang Logika NOT 	<p>Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan</p>		4 JP	
4.7	Membuat tabel kebenaran rangkaian Gerbang Logika Dasar (AND, OR, NOT)		<p>Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan</p>			




SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER		
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 13 dari 19
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

			<p>Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan</p>		
			<p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p>		
			<p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>		

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
	Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			Hal 14 dari 19
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

3.8	Memahami Gerbang Logika Kombinasi (NAND, NOR, XOR, XNOR)	Relasi Logika dan Gerbang Logika Dasar <ul style="list-style-type: none"> • Gerbang Logika NAND • Gerbang Logika NOR • Gerbang Logika XOR • Gerbang Logika XNOR 	Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan <hr/> Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan <hr/> Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan	8JP	
-----	--	--	--	-----	--



SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER		
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 15 dari 19
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

			<p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p> <p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>		
4.8	Membuat tabel kebenaran rangkaian Gerbang Logika		<p>Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan</p>		



SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl : Hal 16 dari 19
Semester	: 1		
Tahun Pelajaran	: 2017/2018		

Kombinasi (NAND, NOR, XOR, XNOR)		<p>Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan</p> <p>Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan</p> <p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p>		
----------------------------------	--	--	--	--



SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER		
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :	Hal 17 dari 19
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

			<p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>		
3.9	Memahami Arithmetic Logic Unit dan Rangkaian Kombinasi Aritmatika (Half-Adder dan Full-Adder)	<p>Pengertian ALU dan Rangkaian Kombinasi Aritmatika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Half-Adder • Full-Adder 	<p>Problem Statement mengajak & menanyakan kepada siswa untuk membahas dasar sistem bilangan</p> <p>Data Collection memberikan sebuah permasalahan untuk menyelesaikan contoh soal terkait Sistem Bilangan</p>	8JP	




SILABUS

PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA SMKN 2 WONOSARI

Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl : Hal 18 dari 19
Semester	: 1		
Tahun Pelajaran	: 2017/2018		

			<p>Data Processing menyuruh siswa untuk mengolah data dan informasi yang didapatkan dari penjelasan materi untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan</p> <p>Verification menyuruh siswa untuk menuliskan hasil penyelesaian masalah yang diselesaikan di depan, dan guru membahas dan mengoreksi jawaban siswa dengan jawaban guru.</p> <p>Generalization menyuruh siswa untuk membuat kesimpulan tentang hasil permasalahan yang diberikan</p>		
--	--	--	--	--	--

	SILABUS			
	PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA			
	SMKN 2 WONOSARI			
	Kelas	: X	SISTEM KOMPUTER	
	Bidang Keahlian	: MM	Revisi :	Tgl :
Semester	: 1			
Tahun Pelajaran	: 2017/2018			

4.9	Membuat tabel keberanan rangkaian kombinasi aritmatika (Half-Adder dan Full-Adder)					
Total					36JP	

Wonosari,

Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon

NIM. 14520244003

DAFTAR HADIR

MATA PELAJARAN :

PD

Kelas : **X KJ**

Semester : **1**

Hari : **Sunday**

Th Pelajaran : **2017/2018**

NO	NIS	NAMA SISWA	Pertemuan ke: / tanggal																Jumlah			% hadir	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	tidak hadir				
			24/7	31/7	7/8	14/8	21/8	28/8	4/9	11/9	18/9	25/9	2/10	9/10	16/10	23/10	30/10	6/11	13/11	20/11	27/11		i
			3	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3	0			
1	15071	Agustina Erin Pradifi								U	0	0	0	
2	15072	Aji Dalhari								A	0	0	0	
3	15073	Amieta Rachmawati S								S	0	0	0	
4	15074	Anandya Abimanyu P									0	0	0	
5	15075	Andhika Fajar Nur R								S	I	I	.	.	U	2	1	0	
6	15076	Andrea Alfian Sah Putra								A	0	0	0	
7	15077	Ardian Yoga Nur M								S	0	0	0	
8	15078	Arianto Arrahman									0	0	0	
9	15079	Arjuna								U	0	0	0	
10	15080	Asita Widya Andini								A	0	0	0	
11	15081	Aviv Bintang Aringga								S	0	0	0	
12	15082	Diah Rumekti									0	0	0	
13	15083	Dimas Yudha Ersandi								U	0	0	0	
14	15084	Dywa Pratama H.P								A	0	0	0	
15	15085	Erina Dini Aulia								S	0	0	0	
16	15086	Irwan Rahmadi									0	0	0	
17	15087	Isnalia Rahmawati								U	0	0	0	
18	15088	Juliyanto								A	0	0	0	
19	15089	Kuncoro Bayu Aji								S	0	0	0	
20	15090	Mohammad Bazar H									0	0	0	
21	15091	Muhammad Adel Ramzi								U	0	0	0	
22	15092	Novan Alfin Nugraha								I	I	.	A	0	0	0	
23	15093	Novrian Ilham R								S	.	S	S	0	0	0	
24	15094	Novy Setyowati									0	0	0	
25	15095	Raihan Zikrul R								U	0	0	0	
26	15096	Renar Ganang R								A	0	0	0	
27	15097	Risa Trisianti								S	0	0	0	
28	15098	Riznaldi									0	0	0	
29	15099	Ruliff Andrean								U	0	0	0	
30	15100	Silvanus Deni Karista								A	0	0	0	
31	15101	Syahid Nurrohim								S	0	0	0	
32	15102	Undani Nuryawuri									0	0	0	
Jumlah										32	32	32	32	31	31	29	31	31					

Wonosari, 15/11/2017
Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon
NIM. 14520244003

DAFTAR HADIR

MATA PELAJARAN :

KJD & SKKelas : **X KJ**Semester : **1**Hari : **Tuesday**Th Pelajaran : **2017/2018**

NO	NIS	NAMA SISWA	Pertemuan ke: / tanggal																	Jumlah			% hadir			
			Pertemuan																	tidak hadir						
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14				15	16	i		s	t	
			25/7	1/8	8/8	15/8	22/8	29/8	5/9	12/9	19/9	26/9	3/10	10/10	17/10	24/10	31/10	7/11	14/11	21/11	28/11					
			3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0				
1	15103	Alifa Yustin Saputri										U	0	0	0		
2	15104	Amalia Kurnia Lestari										A	0	0	0		
3	15105	Annisa' Rahma Wati										S	0	0	0		
4	15106	Aufa Daffa' Nazifah											0	0	0		
5	15107	Ba'atining Tyas Imani										U	0	0	0		
6	15108	Bagas Ichlasulamal										A	0	0	0		
7	15109	Bintang Fajar Setyawan										S	0	0	0		
8	15110	Damella Yasmin											0	0	0		
9	15111	Davit Septiawan										U	0	0	0		
10	15112	Dayu Candra Setiawan										A	0	0	0		
11	15113	Elma Wahyu Safitri										S	0	0	0		
12	15114	Elvanita Tri Yurianti											0	0	0		
13	15115	Etri Suryani										U	0	0	0		
14	15116	Fahri Rohmad Nurdianto										A	0	0	0		
15	15117	Faris Aliy Basssam Al Fatih										S	0	0	0		
16	15118	Hadaina Nur Endrairanti											0	0	0		
17	15119	Intan Nur Hafizha										U	0	0	0		
18	15120	Isnan Nurhusaini										A	0	0	0		
19	15121	Muhammad Akbar Priatmaja										S	0	0	0		
20	15122	Muhammad Daffa Nur Agifta Rozyqy											0	0	0		
21	15123	Oktavia Anggun Puspita										U	0	0	0		
22	15124	Paulus Eka Bagas Setyawan										A	0	0	0		
23	15125	Pradika Ramadhan										S	0	0	0		
24	15126	Putri Kinanthi											0	0	0		
25	15127	Retno Widiawati										U	0	0	0		
26	15128	Risma Rahayu										A	0	0	0		
27	15129	Risti Evarani										S	0	0	0		
28	15130	Roman Muhammad Ilhaq											0	0	0		
29	15131	Shafly Zuhernata										U	0	0	0		
30	15132	Shelliviana										A	0	0	0		
31	15133	Thiva Laksita Diah Ayu Saputri										S	0	0	0		
32	15134	Trio Paku Sadewo											0	0	0		
Jumlah												32	32	32	32	32	32	32	32	32						

Wonosari, 15/11/2017
Mahasiswa PLT

Muhammad Fatih Rizqon
NIM. 14520244003

DAFTAR PENILAIAN PLT

Mata Pelajaran : Pemrograman Dasar
Kelas : X KJ

No	NIS	Nama Siswa	Tugas 1 [Individu]	Tugas 2 [Kelompok]	Tugas 3 [Individu]	Tugas 4 [Individu]	UTS	Remed UTS
1	15071	Agustina Erin Pradifi	100	90	90	80	35	70
2	15072	Aji Dalhari	100	85	100	80	44	70
3	15073	Amieta Rachmawati S	100	85	100	90	38	70
4	15074	Anandya Abimanyu P	100	85	100	95	34	70
5	15075	Andhika Fajar Nur R	100	90	100	75	73	
6	15076	Andrea Alfian Sah Putra	100	90	100	85	61	70
7	15077	Ardian Yoga Nur M	100	100	100	100	100	
8	15078	Arianto Arrahman	100	85	90	0	34	70
9	15079	Arjuna	100	85	80	0	10	70
10	15080	Asita Widya Andini	100	85	100	95	41	70
11	15081	Aviv Bintang Aringga	100	100	100	95	93	
12	15082	Diah Rumekti	100	90	100	100	81	
13	15083	Dimas Yudha Ersandi	100	85	100	80	80	
14	15084	Dywa Pratama H.P	100	90	90	85	82	
15	15085	Erina Dini Aulia	100	90	90	80	45	70
16	15086	Irwan Rahmadi	100	100	90	80	62	70
17	15087	Isnalia Rahmawati	100	90	100	80	34	70
18	15088	Juliyanto	100	100	100	95	66	70
19	15089	Kuncoro Bayu Aji	100	90	90	85	54	70
20	15090	Mohammad Bazar H	100	90	100	90	52	70
21	15091	Muhammad Adel Ramzi	100	90	100	85	61	70
22	15092	Novan Alfin Nugraha	100	90	100	85	84	
23	15093	Novrian Ilham R	100	80	100	80	61	70
24	15094	Novy Setyowati	100	85	100	70	86	
25	15095	Raihan Zikrul R	100	85	90	75	37	70
26	15096	Renar Ganang R	100	80	100	0	26	70
27	15097	Risa Trisianti	100	85	90	0	27	70
28	15098	Riznaldi	100	80	100	80	74	
29	15099	Ruliff Andrean	100	85	80	80	47	70
30	15100	Silvanus Deni Karista	100	80	95	95	48	70
31	15101	Syahid Nurrohim	100	85	95	100	66	70
32	15102	Undani Nuryawuri	100	90	100	90	50	70

DAFTAR PENILAIAN PLT

Mata Pelajaran : Komputer dan Jaringan Dasar
Kelas : X MM

No	NIS	Nama Siswa	Tugas 1 [Kelompok]	Tugas 2 [Kelompok]	Tugas 3 [Individu]	Ulangan Harian	UTS	Remed UTS
1	15102	Alifa Yustin Saputri	70	100	100	93	65	75
2	15103	Amalia Kurnia Lestari	70	100	80	75	52	75
3	15104	Annisa' Rahmah Wati	95	100	80	50	81	
4	15105	Aufa Daffa' Nazhifah	95	100	100	72	91	
5	15106	Ba'atining Tyas Imani	80	100	90	79	63	75
6	15107	Bagas Ihclasulamal	80	100	90	83	82	
7	15108	Bintang Fajar Setyawan	80	100	90	73	85	
8	15109	Damella Yasmin	80	100		74	70	75
9	15110	Davit Septiawan	95	100		77	78	
10	15111	Dayu Candra Setyawan	95	100	90	87	87	
11	15112	Elma Wahyu Safitri	70	100		64	70	75
12	15113	Elvanita Tri Yuriantini	70	100	90	64	72	75
13	15114	Etri Suryani	90	100	100	69	85	
14	15115	Fahri Rohmad Nurdianto	90	100		69	83	
15	15116	Faris Aliy Bassam Al Fatih	80	100		78	62	75
16	15117	Hadaina Nur Endrairanti	80	100		88	73	75
17	15118	Intan Nur Hafiza	85	100	80	75	67	75
18	15119	Isnani Nurhusaini	85	100		73	77	
19	15120	Muhammad Akbar Priatmaja	85	100		87	77	
20	15121	Muhammad Dafa Nur Agifta Rozyqi	85	100	80	90	80	
21	15122	Oktavia Anggun Puspita	80	100		84	75	
22	15123	Paulus Eka Bagas Setiawan	80	100		85	85	
23	15124	Pradika Ramadhan	90	100	100	83	80	
24	15125	Putri Kinanthi	90	100		91	83	
25	15126	Retno Widiawati	70	100	80	64	65	75
26	15127	Risma Rahayu	70	100	80	98	83	
27	15128	Risti Evarani	85	100	90	94	90	
28	15129	Roman Muhammad Ilhaq	85	100		88	91	
29	15130	Shafly Zuhernata	85	100	80	63	85	
30	15131	Shelliviana	85	100	90	95	90	
31	15132	Thiva Laksia Diah Ayu Saputri	70	100	80	56	75	
32	15133	Trio Paku Sadewo	70	100	90	65	85	

DAFTAR PENILAIAN PLT**Mata Pelajaran
Kelas****: Komputer dan Jaringan Dasar
: X MM**

No	NIS	Nama Siswa	Tugas 1 [Individu]	Tugas 2 [Individu]	UTS	Remed UTS
1	15102	Alifa Yustin Saputri	100	90	35	70
2	15103	Amalia Kurnia Lestari	100	85	44	70
3	15104	Annisa' Rahmah Wati	100	85	38	70
4	15105	Aufa Daffa' Nazhifah	100	85	34	70
5	15106	Ba'atining Tyas Imani	100	90	73	
6	15107	Bagas Ihclaslumal	100	90	61	70
7	15108	Bintang Fajar Setyawan	100	100	100	
8	15109	Damella Yasmin	100	85	34	70
9	15110	Davit Septiawan	100	85	10	70
10	15111	Dayu Candra Setyawan	100	85	41	70
11	15112	Elma Wahyu Safitri	100	100	93	
12	15113	Elvanita Tri Yuriantini	100	90	81	
13	15114	Etri Suryani	100	85	80	
14	15115	Fahri Rohmad Nurdianto	100	90	82	
15	15116	Faris Aliy Bassam Al Fatih	100	90	45	70
16	15117	Hadaina Nur Endrairanti	100	100	62	70
17	15118	Intan Nur Hafiza	100	90	34	70
18	15119	Isnani Nurhusaini	100	100	66	70
19	15120	Muhammad Akbar Priatmaja	100	90	54	70
20	15121	Muhammad Dafa Nur Agifta Rozyqi	100	90	52	70
21	15122	Oktavia Anggun Puspita	100	90	61	70
22	15123	Paulus Eka Bagas Setiawan	100	90	84	
23	15124	Pradika Ramadhan	100	80	61	70
24	15125	Putri Kinanthi	100	85	86	
25	15126	Retno Widiawati	100	85	37	70
26	15127	Risma Rahayu	100	80	26	70
27	15128	Risti Evarani	100	85	27	70
28	15129	Roman Muhammad Ilhaq	100	80	74	
29	15130	Shafly Zuhernata	100	85	47	70
30	15131	Shelliviana	100	80	48	70
31	15132	Thiva Laksia Diah Ayu Saputri	100	85	66	70
32	15133	Trio Paku Sadewo	100	90	50	70

Lampiran.13 Dokumentasi KBM







