

**LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**



Nama :
Fahmi Tyastomo
13520241006

Dosen Pembimbing Lapangan :
Nurkhamid, Ph.D.

**PUSAT PENGEMBANGAN PPL & PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)

Kami yang bertandatangan di bawah ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini

Nama : Fahmi Tyastomo

NIM : 13520241006

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Fakultas : Teknik

Benar-benar telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari dari tanggal 18 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Hasil kegiatan tersebut tercakup dalam naskah laporan ini. Laporan ini telah disetujui dan disahkan.

Yogyakarta, 15 September 2016

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing Lapangan PPL

Guru Pembimbing,


Nurkhamid, Ph.D

NIP. 19680707 199702 1 001


Purnawan, S.Kom

NBM. 101 7341

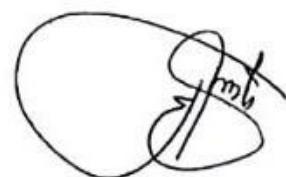
Mengetahui,



Tsulistianta Subhan Aziz, S.Pd

NBM. 896 615

Koordinator PPL



Dra. Eny Murwaningsih,

NIP. 19671005 200701 2 014

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari yang dilaksanakan pada tanggal 18 Juli s/d 15 September 2016 dan akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan PPL ini.

Pelaksanaan PPL ini dapat terlaksana dengan baik dan berjalan dengan lancar berkat kerjasama yang baik dari pihak-pihak yang terkait. Oleh karena, itu saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Rochmat Wahab, M. A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Lembaga Pengembangan dan Penjamin Mutu Pendidikan (LPPMP) atas kerjasamanya selama pelaksanaan PPL.
3. Nurkhamid, Ph.D., selaku Dosen Pembimbing PPL Pamong dan Dosen Pembimbing PPL Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika yang telah memberikan arahan selama proses PPL di sekolah.
4. Tsulistianta Subhan Aziz, S.Pd., selaku Kepala SMK Muhammadiyah Wonosari yang telah memberikan kami izin untuk melaksanakan kegiatan PPL.
5. Dra. Eny Murwaningsih, selaku Koordinator PPL dari SMK Muhammadiyah Wonosari yang telah banyak memberikan kami informasi, bimbingan, pengarahan dan motivasi.
6. Purnawan,S.Kom., selaku guru pembimbing di sekolah.
7. Seluruh guru dan karyawan SMK Muhammadiyah Wonosari atas kerja samanya.
8. Seluruh siswa-siswi SMK Muhammadiyah Wonosari.
9. Teman – teman PPL UNY yang telah mau bekerja sama dan saling membantu dalam pelaksanaan PPL.
10. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan do'a serta motivasi.
11. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Saya menyadari bahwa laporan PPL ini masih banyak kekurangan sehingga jauh dari sempurna, oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran agar laporan ini menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 15 September 2016

Penyusun

Fahmi Tyastomo
1352024006

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	4
BAB I.....	5
PENDAHULUAN	6
A. Analisis Situasi.....	7
B. Perumusan Program Kegiatan PPL.....	11
BAB II.....	15
PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	15
A. Persiapan Kegiatan PPL.....	15
B. Pelaksanaan Kegiatan PPL.....	16
C. Analisis Hasil dan Refleksi	18
BAB III.....	21
PENUTUP.....	21
A. Kesimpulan	21
B. Saran	22
DAFTAR PUSTAKA.....	24
LAMPIRAN.....	25

**PELAKSANAAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2016/2017
SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI**

ABSTRAK

oleh:

Fahmi Tyastomo

NIM. 13520241006

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa S1 kependidikan. Pelaksanaan program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini memiliki misi untuk menyiapkan dan menghasilkan tenaga kependidikan (calon guru) yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan dan ketrampilan pedagogik yang profesional. Tempat yang menjadi lokasi pelaksanaan PPL UNY 2016 adalah SMK Muhammadiyah Wonosari Jl.Alun-alun Barat No. 11 Wonosari Gunung Kidul.

Kegiatan PPL yang dilakukan meliputi tahap persiapan dan pelaksanaan. Kegiatan persiapan dimulai dengan observasi pembelajaran, konsultasi guru pembimbing dan mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP, silabus, modul dan media. Dalam pelaksanaan PPL, penulis diberikan tugas oleh guru pembimbing lapangan memberikan materi kompetensi kejuruan **“Pemrograman Web”**. Praktik mengajar dimulai pada tanggal 18 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016, dengan menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan jumlah total 4 jam mengajar tiap minggu. Selama kegiatan PPL, praktikan melakukan praktik mengajar mandiri dan terbimbing di tiga kelas, yaitu kelas XI MM 1 dan XI MM 2.

Dari kegiatan PPL ini mahasiswa mendapat pengalaman nyata dengan bertindak sebagai seorang guru dimulai dari persiapan sampai dengan pengelolaan kelas. Penulis mengimbau SMK Muhammadiyah Wonosari untuk menambah sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan proses belajar mengajar. Selain itu, penulis juga menyarankan pada guru pembimbing untuk meningkatkan kualitas bimbingannya terhadap mahasiswa PPL sehingga setelah melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan mahasiswa benar-benar siap menjadi tenaga pendidik.

Kata Kunci : PPL, Pemrograman Web, UNY, SMK Muhammadiyah Wonosari

BAB I

PENDAHULUAN

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

Pelaksanaan program PPL mengacu pada Undang-undang Guru dan Dosen nomor 14 Tahun 2005 khususnya yang berkenaan dengan empat Kompetensi Guru. Selain itu, program ini dilaksanakan dalam rangka memenuhi Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan khususnya pada Bab V Pasal 26 Ayat 4 yang berbunyi “Standar kompetensi lulusan pada jenjang pendidikan tinggi bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berakhlak mulia, memiliki pengetahuan, keterampilan, kemandirian, dan sikap untuk menemukan, mengembangkan, serta menerapkan ilmu, teknologi, dan seni, yang bermanfaat bagi kemanusiaan”. Dipertegas pula pada Bab VI Ayat 1 yang berbunyi “Pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”.

Dengan diselenggarakannya PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari, diharapkan dapat menambah pemahaman dan penghayatan mahasiswa praktikan tentang proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah, memperoleh pengalaman tentang cara berpikir dan bekerja secara disiplin, sehingga dapat memahami adanya keterkaitan ilmu dalam mengatasi permasalahan pendidikan yang ada di sekolah.

Selain itu, diharapkan pula agar memperoleh pengalaman dan keterampilan untuk melaksanakan pembelajaran dan kegiatan manajerial di sekolah, serta memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat berperan sebagai *motivator*, *dynamisator*, dan membantu pemikiran sebagai *problem solver*.

A. Analisis Situasi

Dalam rangka memperlancar kegiatan PPL, maka setiap mahasiswa harus mengetahui situasi dan kondisi baik siswa maupun lembaga yang akan digunakan sebagai tempat praktik mengajar. Oleh karena itu, dilakukan observasi meliputi observasi lembaga dan sekolah serta observasi kelas. Observasi lembaga dan sekolah dilakukan untuk mengetahui bagaimana keadaan fisik dan potensi pihak SMK Muhammadiyah Wonosari serta komponen-komponen di dalamnya yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan di sekolah tersebut. Observasi kelas dilakukan untuk mengetahui gambaran pembelajaran yang sudah dilakukan di SMK Muhammadiyah Wonosari.

1. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Unggul Dalam Mutu, Berakhlaulkarimah, Terampil, Mandiri dan Berprestasi

b. Misi

- 1) Memberikan pelayanan prima terhadap pengelolaan manajemen pendidikan di sekolah
- 2) Mewujudkan manusia muslim yang terampil, berilmu, dan berakhlaq mulia
- 3) Membekali keterampilan dan mendorong siswa senantiasa tanggap, aktif, kreatif, dan inovatif terhadap perkembangan IPTEK
- 4) Mengembangkan sumber daya secara optimal melalui pendidikan berbasis budaya dalam rangka mempersiapkan siswa di era global
- 5) Menumbuhkan semangat berprestasi pada semua warga sekolah

2. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Muhammadiyah Wonosari terletak di Jalan Alun-alun Barat No. 11 Wonosari, Gunung Kidul, Yogyakarta. Kondisi Fisik sekolah sudah cukup baik. Hal

ini dapat dilihat dari sarana penunjang kegiatan pembelajaran, seperti bangunan permanen terdiri dari dua unit yaitu kampus 1 dan kampus 2, halaman parkir yang cukup luas, serta berbagai fasilitas kelas lainnya.

SMK Muhammadiyah Wonosari terdiri dari 28 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang Bimbingan dan Konseling, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang tata usaha, 4 ruang lab komputer, 1 ruang IPM (ikatan pemuda muhammadiyah), 1 ruang UKS, 1 gudang dan dapur, 1 mushola, ± 7 kamar mandi (guru dan siswa), 4 kantin kejujuran, 1 koperasi, dan 2 tempat parkir. Selain itu, tersedia juga lapangan upacara yang terletak di halaman Masjid Al Ikhlas, selain itu kegiatan pembelajaran olahraga, seperti volley, sepakbola, senam, dan lain-lain dilakukan di Lapangan Alun-alun Wonosari.

Berikut fasilitas atau sarana dan prasarana yang terdapat di SMK Muhammadiyah Wonosari adalah:

a. Ruang Kelas

Ruang kelas yang tersedia adalah sebanyak kelas yang ada yaitu terdiri dari kelas X Akuntansi 1, 2, 3, dan 4; X Perbankan Syariah; X Multimedia 1 dan 2; X Animasi; X Tata Boga; X Farmasi; XI Akuntansi 1, 2, 3, dan 4; XI Perbankan Syariah; XI Multimedia 1 dan 2; XI Animasi; XI Tata Boga; XII Akuntansi 1, 2, 3, dan 4; XII Perbankan Syariah; XII Multimedia 1 dan 2; XII Animasi; dan XII Tata Boga.

b. Perpustakaan

SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki satu ruang perpustakaan yang berada di Kampus 2 lantai 2. Kondisi ruang perpustakaan cukup memadai untuk membaca buku dan berkegiatan belajar mengajar. Buku-buku yang ada cukup lengkap untuk jurusan keahlian, kondisi buku terawat cukup baik, luas yang tersedia cukup luas. Fasilitas yang diberikan oleh perpustakaan sudah cukup memadai bagi siswa.

c. Laboratorium Komputer

Laboratorium komputer yang tersedia di SMK Muhammadiyah Wonosari terdapat 4 ruangan, letaknya yaitu 2 di kampus 1 lantai 1 dan 2 ruangan lainnya di

kampus 1 lantai 2. Selain itu tersedia juga fasilitas WIFI atau jaringan internet. Semua siswa bisa berselancar di dunia maya melalui komputer yang sudah tersedia. Ruangan laboratorium komputer juga dilengkapi dengan AC dan LCD sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

d. **Mushola dan Masjid**

Tempat Ibadah Muslim di SMK Muhammadiyah Wonosari ada dua, yaitu Musolah milik SMK dan Masjid Al Ikhlas yang berada dekat lingkungan sekolah yang merupakan masjid umum. Untuk sholat dhuhur biasanya siswa selalu menuju Masjid Al Ikhlas.

e. **Unit Kesehatan Siswa**

SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki satu ruang UKS yang cukup memadai. Ruang UKS dilengkapi 2 buah kasur, 1 lemari obat, dan obat-obatan umum. Selain itu, ruang UKS ini juga didukung dengan buku-buku atau brosur informasi tentang kesehatan yang ditata rapi di almari.

f. **BK (Bimbingan Konseling)**

Ruang BK di SMK Muhammadiyah Wonosari terletak di kampus 1 lantai 2. Ruang BK terdapat 3 lemari kearsipan, 1 set tempat duduk untuk ruang tamu, dan terdapat 4 bangku milik guru BK. BK sendiri sebagai fasilitator untuk mediasi bagi seluruh masyarakat SMK Muhammadiyah Wonosari yang mendapat masalah fisik atau non fisik.

g. **Koperasi Sekolah**

SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki fasilitas koperasi sekolah, yang menjual segala jenis ATK (alat tulis kantor), mulai dari pensil, pulpen, penghapus, dan lain-lain sebagai penunjang kegiatan belajar siswa, selain itu koperasi sekolah menyediakan fasilitas fotokopi. Hal tersebut dibuat agar siswa atau guru tidak keluar dari lingkungan sekolah untuk mendapatkan alat tulis. Koperasi sekolah dijaga oleh 1 orang pegawai sekolah.

h. **Ruang IPM**

IPM (Ikatan Pemuda Muhammadiyah) merupakan organisasi tertinggi siswa dalam tingkat keorganisasian di setiap sekolah basis Muhammadiyah. Susunan

kepengurusan IPM ini terdiri dari siswa kelas X dan XI. IPM SMK Muhammadiyah Wonosari memiliki ruang tersendiri sebagai secretariat, ruangannya tidak begitu luas karena terletak di belakang sekolah, sehingga pertemuan besar IPM sering dialihkan ke ruang kelas.

i. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler di SMK Muhammadiyah Wonosari adalah kegiatan tambahan agar siswa dapat mengembangkan ilmu yang lebih baik dan mengembangkan bakat, minat, dan potensi diri agar kreatif dan berkualitas. Pembinaan ekstrakurikuler ini pun selalu dipandu oleh masing-masing pembimbing dari setiap ekstrakurikulernya. Berbagai macam kegiatan ekstrakurikuler di SMK Muhammadiyah Wonosari ditawarkan kepada siswa. Diantaranya yaitu:

- Ekstrakurikuler wajib, antara lain: HW (Pramuka) dan Tapak Suci.
- Ekstrakurikuler olahraga dan paduan suara.
- Ekstrakurikuler keagamaan yaitu Qiro'ah.

Kegiatan ekstrakurikuler ini bertujuan untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa sesuai dengan bidang yang diminati. Sehingga siswa SMK ini tidak hanya terampil dan siap kerja dengan paket keahlian masing-masing, namun juga memiliki skill tambahan.

3. Kondisi Non-fisik Sekolah

a. Potensi Siswa

SMK Muhammadiyah Wonosari mengembangkan berbagai potensi baik dari potensi akademik maupun non-akademik. Potensi-potensi ini dikembangkan sekolah melalui berbagai kegiatan belajar-mengajar dan kegiatan ekstrakurikuler.

Pengembangan potensi non-akademik ini juga dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler yaitu dengan penambahan pada kegiatan kecintaan siswa pada lingkungan sekolah, dan penambahan berbagai keterampilan diluar kegiatan ekstrakurikuler. Pengembangan potensi siswa ini dimaksudkan dengan tujuan siswa mempunyai potensi yang lebih besar lagi dan mampu mengembangkannya dengan cara yang baik dan positif.

b. Potensi Guru

Guru di SMK Muhammadiyah Wonosari mencapai 59 orang. Jumlah tersebut sudah termasuk kepala sekolah, kaprodi, dan guru tambahan. Masing-masing guru telah mempunyai kinerja yang disesuaikan dengan mempersiapkan dan menerapkan kurikulum 2013 pada proses pengajarannya (khusus kelas 10).

c. Potensi Karyawan

Selain tenaga pengajar, terdapat karyawan sekolah yang memiliki wewenang dalam kinerja Administrasi, karyawan TU yang berjumlah 13 karyawan dengan potensi masing-masing kinerja.

d. Siswa

Jumlah siswa di SMK Muhammadiyah Wonosari berjumlah 857 siswa yang terbagi dalam 6 program studi yaitu: Akuntansi, Perbankan Syariah, Multimedia, Animasi, Tata Boga, dan Farmasi. Setiap siswa akan masuk di jurusan sesuai dengan pilihan awal saat pertama pendaftar menjadi siswa baru.

B. Perumusan Program Kegiatan PPL

Mata kuliah PPL mempunyai sasaran pihak sekolah dalam kegiatan yang terkait dengan pembelajaran. Program PPL diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar, memperluas wawasan, melatih dan mengembangkan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, meningkatkan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab dan kemampuan dalam mengajar.

Pelaksanaan PPL melibatkan unsur-unsur Dosen Pembimbing PPL (Pamong), Dosen Pembimbing PPL (Prodi), Guru Pembimbing, Koordinator PPL Sekolah, Kepala Sekolah, serta Tim PPL Universitas Negeri Yogyakarta. Program PPL dilakukan secara individu sesuai dengan prodi masing-masing untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru atau tenaga kependidikan. Program-program yang dikembangkan dalam kegiatan PPL difokuskan pada komunitas sekolah. Komunitas sekolah mencakup civitas internal sekolah (Kepala Sekolah, Guru, karyawan, dan siswa) serta masyarakat lingkungan sekolah.

Perumusan program yang disusun dalam kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tahap awal. Pemilihan program kerja difokuskan ke praktik mengajar.

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan untuk memberikan pengalaman dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik yang professional. Ada beberapa hal yang perlu untuk diaplikasikan dalam bentuk kegiatan, sehingga dapat dirasakan manfaatnya oleh siswa dan sekolah. Kegiatan PPL dimulai sejak tanggal 18 Juli 2016 s/d 15 September 2016 yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Wonosari. Secara garis besar, tahap-tahap kegiatan PPL adalah sebagai berikut :

a. Tahap Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilaksanakan tanggal 23 Februari 2016 s/d 15 Juli 2016.

Pada tahap ini mahasiswa melakukan pengamatan hal-hal yang berkenaan dengan proses belajar mengajar di kelas. Dengan kegiatan ini, diharapkan dapat memberikan informasi tidak hanya mengenai kegiatan proses belajar mengajar tetapi juga mengenai sarana dan prasarana yang tersedia dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran di tempat praktikan melaksanakan PPL.

Kegiatan ini meliputi pengamatan langsung dan wawancara dengan Guru pembimbing dan siswa. Hal ini mencakup antara lain :

1) Observasi Lingkungan Sekolah

Dalam pelaksanaan observasi, praktikan mengamati beberapa aspek yaitu :

- Kondisi fisik sekolah
- Potensi siswa, Guru dan karyawan
- Fasilitas KBM, media, perpustakaan dan laboratorium
- Ekstrakurikuler dan organisasi siswa
- Bimbingan konseling
- UKS
- Administrasi
- Koperasi, tempat ibadah dan kesehatan lingkungan.

2) Observasi Perangkat Pembelajaran

Praktikan mengamati bahan ajar serta kelengkapan administrasi yang dipersiapkan Guru pembimbing sebelum KBM berlangsung agar praktikan lebih mengenal perangkat pembelajaran.

3) Observasi Proses Pembelajaran

Tahap ini meliputi kegiatan observasi proses kegiatan belajar mengajar langsung di kelas. Hal-hal yang diamati dalam proses belajar mengajar adalah: membuka pelajaran, penyajian materi, metode pembelajaran, penggunaan bahasa, penggunaan waktu, gerak, teknik bertanya, teknik penguasaan kelas, penggunaan media, bentuk dan cara penilaian dan menutup pelajaran.

4) Observasi Perilaku Siswa

Praktikan mengamati perilaku siswa ketika mengikuti proses kegiatan belajar mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.

b. Tahap Pengajaran Mikro

Pengajaran mikro adalah sebuah kegiatan pembelajaran di mana waktu dan jumlah siswa hanya terbatas. Dalam kegiatan ini ada keterlibatan yang intens antara mahasiswa dan Dosen pembimbing karena ketika mahasiswa mengajar dapat dilakukan konsultasi secara langsung dengan Dosen pembimbing. Hal ini dilakukan supaya mahasiswa memiliki gambaran kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara langsung di sekolah. Dalam pengajaran mikro, selain melatih dalam melaksanakan pembelajaran mahasiswa juga dituntut untuk membuat RPP dan bahan ajar.

c. Tahap Pembekalan

Pembekalan diselenggarakan oleh Universitas Negeri Yogyakarta melalui kebijakan tiap jurusan. Pada tahap ini mahasiswa diberikan materi mengenai keprofesionalisme guru, motivasi dan hal-hal lain yang terkait dengan kegiatan PPL yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa.

d. Tahap Penerjunan

Tahap ini merupakan awal dari kegiatan PPL. Setelah tahap ini, mahasiswa melaksanakan kegiatannya. Tahap penerjunan atau penyerahan disamakan dengan tahap observasi karena itu kebijakan yang ditetapkan oleh LPPMP UNY.

e. Tahap Praktek Mengajar

Praktek mengajar dimulai tanggal 18 Juli 2016 sebagai awal tahun ajaran baru. Namun pada minggu-minggu awal belum dilaksanakan praktik mengajar karena adanya Masa Orientasi Siswa yang berlangsung selama 6 hari.

f. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan pada rentang waktu pelaksanaan PPL. Evaluasi ini dilakukan oleh Guru pembimbing dengan memberikan saran dan tambahan kepada siswa secara langsung tentang pembelajaran di kelas.

g. Tahap Penyusunan Laporan

Tahap penyusunan laporan merupakan tahap akhir PPL sebelum penarikan dari sekolah. Tahap ini sebenarnya dilakukan selama PPL berlangsung, hanya saja difokuskan di minggu terakhir pelaksanaan PPL.

h. Tahap Penarikan

Penarikan PPL dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL pada tanggal 15 September 2016 sesuai dengan kesepakatan antara DPL PPL, mahasiswa PPL, dan pihak sekolah berdasarkan waktu yang telah ditetapkan oleh pihak LPPMP. Kegiatan ini pertanda berakhirnya PPL di SMK Muhammadiyah Wonosari tahun 2016.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan Kegiatan PPL

Pelaksanaan kegiatan PPL diperlukan beberapa perencanaan yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan yang mana terangkum dalam kegiatan-kegiatan sebagai berikut :

1. Konsultasi dengan Guru Pembimbing

Konsultasi dengan Guru Pembimbing bertujuan untuk mengetahui materi yang akan disampaikan mahasiswa dalam melaksanakan praktik mengajarnya sehingga sesuai dengan kompetensi keahlian yang diajarkan.

2. Persiapan Materi Pembelajaran

Dalam mempersiapkan materi pembelajaran, mahasiswa praktikan menggunakan berbagai sumber, baik dari modul, buku ataupun dari internet sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih lengkap dan detail.

3. Pembuatan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang dibuat oleh mahasiswa praktikan meliputi perhitungan jumlah jam efektif, agenda mengajar, silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penghitungan jumlah pertemuan untuk tiap tujuan pembelajaran berpedoman pada jumlah jam efektif dan program semester yang telah disusun.

4. Konsultasi Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang disusun kemudian dikonsultasikan kepada guru pembimbing. Mahasiswa praktikan menjalani beberapa kali revisi terkait format dari perangkat pembelajaran.

5. Persiapan Model, Metode dan Media Pembelajaran

Penyusunan perencanaan pembelajaran sangat diperlukan persiapan model, metode dan media pembelajaran yang akan digunakan. Mahasiswa praktikan menggunakan model pembelajaran diskusi, ceramah, tanya jawab,

pemberian tugas, demonstrasi, pemberian *reward*, permainan serta beberapa metode lainnya yang pernah diterapkan ketika kuliah mikro.

6. Pendekatan Pembelajaran (*Learning Approach*)

Pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan ini menekankan pada kegiatan siswa dalam kelas di mana suasana diciptakan dengan 5M (Mengamati, Menanyai, Mengeksplorasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan).

B. Pelaksanaan Kegiatan PPL

1. Pelaksanaan Praktek Mengajar di Kelas

Kegiatan PPL yang berlangsung merupakan kegiatan individu yang sesuai dengan jurusan masing-masing program studi. Praktek mengajar dimulai pada tanggal 18 Juli 2016 dan berakhir pada tanggal 15 September 2016. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMK Muhammadiyah Wonosari dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai dengan 13.25 WIB. Setiap satu jam pelajaran memiliki waktu atau durasi selama 45 menit

Dalam praktek ini praktikan mendapat tugas untuk mengajar di tiga kelas yaitu kelas X MM 1, XI MM 1 dan XI MM 2 pada mata pelajaran Desain Grafis dan Pemrograman Web pada hari Selasa, Rabu dan Kamis.

Untuk melaksanakan praktek mengajar, mahasiswa PPL dibimbing oleh Guru mata kompetensi yang bersangkutan yaitu Bapak Purnawan, S.Kom. Dalam praktek ini mahasiswa dipercaya untuk mengelola kelas dengan kemampuan mengajar yang diperoleh dari perkuliahan terutama *micro teaching*, sedangkan Guru pembimbing memberikan penilaian dan masukan dari dalam kelas selama beberapa menit. Selain itu juga memberikan bimbingan di luar kelas lewat konsultasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan praktek.

Untuk dapat melaksanakan praktek mengajar dengan baik, praktikan melakukan berbagai persiapan, antara lain :

- a. Persiapan fisik, materi dan mental

- b. Analisis Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk melihat sub kompetensi yang akan disampaikan
 - c. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk mempermudah pemberian materi di kelas.
2. Metode Penyampaian Materi
- Penyampaian materi yang dilakukan dengan berbagai metode, antara lain:
- a. Metode Ceramah, digunakan untuk menerangkan materi dan memberikan materi tambahan yang tidak ada dalam buku
 - b. Metode Tanya Jawab, digunakan apabila materi yang disampaikan belum jelas dan ketika ingin mengetahui seberapa jauh siswa bisa menerima materi yang disampaikan
 - c. Metode Diskusi, digunakan untuk membahas suatu permasalahan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan, sehingga dapat tercipta suatu kerjasama dan kekompakan
 - d. Metode Pemberian Tugas, digunakan untuk memberikan pekerjaan rumah untuk siswa agar siswa belajar menganalisis sendiri soal-soal latihan yang diberikan dan pemberian tugas membuat resume dan akan menambah nilai yang nantinya akan digunakan untuk mempertimbangkan nilai akhir.
 - e. Studi Kasus, digunakan untuk membuat siswa terbiasa memecahkan atau mencari solusi dari permasalahan yang ada.
3. Media Pembelajaran
- Media yang tersedia berupa LCD, *white board*, spidol, penghapus dan fasilitas lain yang mendukung proses 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.
5. Umpaman Balik dari Guru Pembimbing
- Umpaman balik dari Guru pembimbing sangat diperlukan oleh praktikan dalam praktek mengajar, karena dalam pelaksanaan praktek mengajar tentunya masih

banyak terdapat kekurangan dan kekeliruan. Praktikan dalam hal ini perlu mendapatkan arahan dan bimbingan dari Guru pembimbing yang bersifat koreksi dan evaluasi, sehingga praktikan senantiasa meningkatkan kemampuannya agar dapat mengajar dengan baik. Umpam balik tersebut disampaikan Guru pembimbing di luar jam mengajar.

6. Program Tambahan

Program tambahan merupakan program yang dilaksanakan berdasarkan sesuai kondisi dan usulan dari pihak sekolah. Program tambahan yang telah dilaksanakan antara lain :

- Upacara 17 Agustus (Penurunan Bendera Merah Putih)
- Kajian Agama
- Pendampingan Masa Orientasi Siswa (MOS)
- Pendampingan *Shooting* TVRI
- Mengawasi Ulangan Harian
- Syawalan
- Piket Ruang BK
- Piket Tata Usaha

C. Analisis Hasil dan Refleksi

1. Manfaat PPL bagi Mahasiswa

Pelaksanaan PPL yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Wonosari ini sangatlah bermanfaat bagi mahasiswa praktikan. Pengalaman belajar dan mengajar yang sebenarnya inilah yang membuat kompetensi mahasiswa praktikan sebagai calon pendidik menjadi lebih matang. Pengetahuan dan pengalaman baru sangat banyak ditemukan dalam pelaksanaan program PPL baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Hal-hal yang diperoleh praktikan antara lain:

- a. Pengetahuan dan pengalaman tentang proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah menengah kejuruan baik di kelas maupun di luar kelas.

- b. Kesempatan berperan dalam memajukan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan yakni membantu menyampaikan materi pelajaran dan berbagi pengalaman belajar.
 - c. Pengalaman dan keterampilan dalam melaksanakan pekerjaan Guru seperti menjadi Guru piket.
 - d. Keterampilan membuat perangkat pembelajaran sampai dengan pemilihan metode, model dan media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran.
 - e. Guru pembimbing sangat berperan penting, karena tidak henti-hentinya memberikan nasehat dan arahan agar praktikan lebih bisa meningkatkan kualitas mengajarnya.
 - f. Memahami kondisi psikologis siswa melalui kegiatan pembelajaran.
2. Hambatan Dalam Mengajar

Dalam setiap pelaksanaan kegiatan tentunya akan ditemukan ketidaksesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan. Hal tersebut menjadikan hambatan bagi mahasiswa praktikan, antara lain :

- a. Jadwal mengajar yang beruntun sehingga perlu lebih cepat dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran.
- b. Format perangkat pembelajaran harus menyesuaikan sekolah yang bersangkutan sehingga sedikit berbeda dengan yang diperoleh di bangku perkuliahan.
- c. Terdapat siswa yang memiliki berbagai tingkah dan perilaku yang kurang sesuai dengan peraturan sekolah dan pembelajaran sehingga membuat mahasiswa praktikan harus memberikan perhatian lebih terhadap siswa tersebut.

Adapun usaha yang dilakukan mahasiswa praktikan antara lain :

- a. Konsultasi dengan Guru pembimbing terkait dengan perangkat pembelajaran dan materi pelajaran.
- b. Mencari sumber materi baik buku teks dan sumber internet.

- c. Bertanya dan belajar dengan teman-teman yang dianggap lebih paham dengan materi yang diajarkan.
- d. Koordinasi dengan teman-teman PPL sehingga mendapat gambaran dan tambahan pengetahuan tentang pembelajaran.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan PPL merupakan salah satu kegiatan yang dapat dijadikan bekal bagi mahasiswa praktikan untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik agar apabila menjadi pendidik atau guru, dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik. Pelaksanaan PPL dimulai pada tanggal 18 Juli 2016 s/d 15 September 2016 dengan 1 mata pelajaran Pemrograman Web dapat berjalan lancar seperti yang telah direncanakan. Berdasarkan uraian di atas, kegiatan PPL dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Secara umum program yang telah direncanakan dapat berjalan lancar sesuai dengan program kerja. Dari semua program yang telah disusun dapat terlaksana dengan baik.
2. Pelaksanaan PPL memberikan pengalaman kepada praktikan mengenai pengalaman mengajar secara langsung di dalam kelas atau di luar kelas, serta dapat dijadikan sebagai pembanding dengan *micro teaching*.
3. Tugas mahasiswa praktikan dalam program PPL yakni menyusun perangkat pembelajaran, meliputi agenda mengajar, pembuatan media pembelajaran, dan RPP.
4. Kegiatan PPL memperkenalkan karakter siswa, keadaan sekolah, dan keadaan sekolah secara riil, sehingga mendapatkan pengalaman yang sebenarnya.
5. PPL merupakan program pembekalan bagi mahasiswa menuju dunia pendidikan yang sebenarnya yakni belajar menjadi calon pendidik sebagai lulusan kependidikan.
6. PPL mengenalkan mahasiswa praktikan terhadap dunia anak sekolah menengah kejuruan sehingga mampu mempersiapkan diri dalam menghadapi dunia anak sekolah ketika telah terjun di dunia pendidikan.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa PPL

- Sebelum mengajar, mahasiswa PPL sebaiknya dipersiapkan dengan benar-benar, baik fisik, mental maupun penguasaan materi.
- Mahasiswa PPL mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum pelaksanaan pembelajaran di kelas, dan sering berkonsultasi kepada Guru pembimbing sebelum mengajar maupun sesudah mengajar, agar dapat mengerti kekurangan dalam mengajar dan cara menanggulanginya.
- Perlunya meningkatkan kekompakan dan kedisiplinan mahasiswa PPL, serta lebih kreatif, aktif serta inovatif dalam setiap kegiatan.
- Hendaknya mahasiswa PPL memanfaatkan waktu dengan seefektif dan seefisien mungkin untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengajar.

2. Bagi Pihak SMK Muhammadiyah Wonosari

- Pihak sekolah diharapkan tetap mendukung semua program PPL, baik secara materi maupun immateri.
- Bimbingan dari pihak sekolah perlu diintensifkan dan komunikasi antara pihak sekolah dengan mahasiswa praktikan lebih ditingkatkan, sehingga akan memudahkan pelaksanaan PPL.
- Apabila terjadi kesalahan dari pihak mahasiswa PPL sebaiknya dibicarakan secara terbuka dan di selesaikan secara kekeluargaan.

3. Bagi Pihak Universitas Negeri Yogyakarta

- Pihak UNY agar lebih meningkatkan hubungan dengan sekolah-sekolah yang menjadi tempat PPL supaya terjalin kerjasama yang baik untuk menjalin koordinasi dan mendukung kegiatan praktik lapangan dan praktik mengajar.
- Pihak UNY diharapkan memberikan pengawasan secara langsung untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa mampu mengembangkan kompetensi sebagai seorang Guru, apa sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum.

- Pihak UNY diharapkan memberikan penjelasan pelaksanaan PPL secara rinci agar mahasiswa tidak mengalami banyak kesulitan dan tidak membuat mahasiswa bingung.
- Seharusnya pihak LPPMP lebih jelas dalam menentukan waktu PPL, tidak hanya minimal 8x mengajar namun lebih jelas harus mengajar berapa kali agar porsi mengajar seluruh mahasiswa seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Pembekalan PPL 2016. *Materi Pembekalan PPL Tahun 2016*. Yogyakarta: UNY PRESS

Tim Penyusun Panduan PPL 2016. *Panduan PPL UNY 2016*. Yogyakarta: PL PPL dan PKL UNY

LAMPIRAN



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL
TAHUN 2016

F03

Mahasiswa

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA

: SMK MUHAMMADIYAH WONOSARI
: Jl Alun-alun Barat No 11 Wonosari Gunung Kidul Yogyakarta

No	Kegiatan	Hasil Kuantitatif/ Kualitatif	Serapan Dana (dalam Rupiah)				
			Swadaya/ Sekolah/ Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kotamadya	Sponsor/ Lembaga lainnya	Jumlah
1	Print RPP KD 1	RPP selesai di print sebanyak 9 halaman dengan harga @ Rp 250,- dan materi untuk siswa sebanyak 17 x 2 halaman @ Rp 250,-		Rp 2,250.00			Rp 2,250.00
2	Print soal evaluasi KD 1	RPP selesai di print sebanyak 7 halaman dengan harga @ Rp 250,- dan materi untuk siswa sebanyak 17 x 2 halaman @ Rp 250,-		Rp 1,750.00			Rp 1,750.00
3	Print RPP KD 2	RPP selesai di print sebanyak 7 halaman dengan harga @ Rp 250,- dan format pengisian bukti transaksi sebanyak 34 lembar @ Rp 250,-		Rp 10,250.00			Rp 10,250.00
4	Print RPP KD 3	RPP selesai di print sebanyak 4 halaman dengan harga @ Rp 250,-		Rp 1,000.00			Rp 1,000.00
Jumlah				Rp 15,250.00			Rp 15,250.00

Mengetahui,



Dosen Pembimbing Lapangan

Nukhriwid, Ph.D
NIP. 19680707 199702 1 001

Mahasiswa

Ehammi Tyastomo
NIM. 13520241006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	:	SMK Muhammadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	:	Mengelola isi halaman Web
Kelas / Semester	:	XI / 3
Pertemuan ke -	:	1 - 3
Alokasi Waktu	:	4 Jam @ 45 Menit
Standar Kompetensi	:	Mengelola isi halaman Web
Kompetensi Dasar	:	Memeriksa informasi untuk relevansi dan <i>currency</i>
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none">Mengkonfirmasi kekerapan revisi halaman WebMembandingkan berbagai halaman web sesuai jenisnyaMengidentifikasi kekurangan yang ada pada halaman webMencermati konten tambahan dan revisi halaman Web
Karakter	:	Pengamatan, Kerjasama, Kreatif, Inovatif.
KKM	:	75

1. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengkonfirmasi kekerapan revisi situs web dengan personil terkait
- Siswa dapat memahami materi konten tambahan dan revisi dalam bentuk elektronik dari klien
- Siswa dapat mengkonfirmasi dengan personil terkait batasan umur dari link yang harus dipertahankan atau dihapus
- Siswa dapat mengkonfirmasi dengan personil terkait mengenai revisi lainnya bila perlu

2. Materi Pembelajaran

- Penyajian informasi pada halaman web
- Kriteria halaman web yang baik
- Dasar HTML
- Memeriksa Informasi untuk *currency*

3. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Pengamatan

4. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">Guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoaGuru menanyakan kehadiran siswa	15 Menit

	c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	
Inti	<p>a. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi pengantar • Siswa mencermati cara mengakses halaman web dengan web browser • Siswa mencermati informasi yang ada di halaman web <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membahas cara mengakses halaman web yang baik dan benar menggunakan browser • Siswa melakukan pencarian informasi yang tersaji pada halaman web <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengkonfirmasi kepada guru tentang eksplorasi dan elaborasi • Guru memfasilitasi dan membimbing siswa dalam menentukan akses halaman web 	55 Menit
Akhir	<p>a. Guru melakukan pengecekan hasil pengamatan siswa</p> <p>b. Guru menarik kesimpulan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh siswa</p> <p>c. Guru menutup dengan salam</p>	20 Menit

Pertemuan 2

	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa</p> <p>b. Guru menanyakan kehadiran siswa</p> <p>c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	15 Menit
Inti	<p>a. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi pengantar • Siswa mengamati konten isi halaman web • Siswa membandingkan konten halaman web <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membahas cara konten halaman web yang telah diamati 	55 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat dan membandingkan konten halaman web <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengkonfirmasi kepada guru tentang eksplorasi dan elaborasi • Guru memfasilitasi dan membimbing siswa dalam menentukan akses halaman web 	
Akhir	<p>a. Guru melakukan pengecekan hasil pengamatan siswa</p> <p>b. Guru menarik kesimpulan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh siswa</p> <p>c. Guru menutup dengan salam</p>	20 Menit

Pertemuan 3

	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa</p> <p>b. Guru menanyakan kehadiran siswa</p> <p>c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	15 Menit
Inti	<p>a. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan materi pengantar • Siswa mengidentifikasi kebutuhan penambahan / pengurangan obyek halaman web <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membahas dan melakukan penambahan / pengurangan obyek halaman web <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengkonfirmasi kepada guru tentang eksplorasi dan elaborasi • Guru memfasilitasi dan membimbing siswa dalam menentukan akses halaman web 	25 Menit
Akhir	<p>a. Guru melakukan pengecekan hasil pengamatan siswa</p> <p>b. Guru memberikan soal evaluasi</p> <p>c. Guru menarik kesimpulan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh siswa</p> <p>d. Guru menutup dengan salam</p>	30 Menit

5. Alat yang dibutuhkan

- Internet
- LCD Proyektor
- Laptop
- Website

6. Sumber Belajar

- Buku Sekolah Elektronik Pemrograman Web untuk SMK / MAK Kemendikbud
- Media Presentasi
- Modul Belajar

7. Soal evaluasi

Soal Pilihan Ganda

1. Apakah kepanjangan dari HTML?
 - a) Hyper Text Mark Up Language
 - b) Hyper Text Mark Language
 - c) Hight Text Mark Up Language
 - d) Hight Text Mark Language
 - e) Hug Text Mark Up Language
2. Berikut ini adalah termasuk Software Browser, Kecuali:
 - a) Mozilla Firefox
 - b) Opera
 - c) Netscape Navigator
 - d) Internet Explorer
 - e) Macromedia Dreamweaver
3. Berikut ini adalah Software untuk mendisain Halaman Web (Web Design Software), kecuali:
 - a) Adobe Image Ready,
 - b) Macromedia Dreamweaver
 - c) Macromedia Fireworks,
 - d) Microsoft Frontpage
 - e) Google Chrome
4. Heading HTML mempunyai level ukuran huruf:
 - a) 1 sampai 6
 - b) 1 sampai 7
 - c) 1 sampai 8
 - d) 1 sampai 9
 - e) 1 sampai 10
5. Software untuk menulis bahasa HTML yang paling sederhana adalah
 - a) Ms Word
 - b) Ms Excel
 - c) Ms Powerpoint
 - d) Notepad
 - e) Ms Acces

6. Yang dimaksud dengan halaman Web adalah
- Halaman elektronik yang dibuka dengan email
 - Halaman online bisa di download
 - Halaman digital yang dibuka dengan web browser
 - Halaman digital yang berisi berbagai jenis data dan gambar.
 - Halaman digital online yang terhubung dengan internet
7. Untuk membuat sebuah website dibutuhkan bahasa pemrograman yang disebut dengan script. Dan script yang paling mendasar dalam pembuatan web adalah:
- Link
 - HTML
 - Konten
 - Jquery
 - CSS
8. Dalam pembuatan websites ada beberapa tools yang terlibat. Diantara berikut ini manakah yang bukan tools untuk pembuatan websites.....
- Photoshop
 - Dreamweaver
 - HTML
 - Flash
 - Firewoks
9. Website dibawah ini merupakan contoh dari website...
- 
- The image shows a screenshot of the Tokopedia website. At the top, there is a search bar and navigation links for 'Kantong', 'Dollar', and 'Pusat'. Below the header, a large promotional banner for 'CICILAN 0% HINGGA 12 BULAN' is displayed, featuring a cartoon owl character. Below the banner, there is a form for purchasing a phone card ('PULSA'), with fields for 'Nomor Telepon' (containing '031204567050'), 'Nominal' (with a dropdown menu showing 'Pulsa Nominal'), and a 'Cek' button. The bottom of the screenshot shows a partial view of the website's main content area with a 'Pilih Kategori' dropdown and a 'Semua kategori' link.
- Statis
 - Sosial Media
 - Dinamis
 - Interaktif
 - Pribadi
10. Penamaan alamat website internasional untuk lembaga pendidikan adalah
- .com
 - .org
 - .net
 - .edu
 - .org

Soal Essay

1. Sebutkan macam-macam software membuat website!
2. Sebutkan macam-macam situs untuk e-mail?
3. Menurut Anda dalam merencanakan sebuah situs, hal-hal apa saja yang patut menjadi perhatian agar situs yang kita buat bias diminati orang banyak?
4. Sebutkan macam-macam browser untuk mengakses internet!
5. Sebutkan macam-macam situs yang merupakan situs jejaring sosial!

Format Penilaian

Skor maksimal soal pilihan ganda $1 \times 10 = 10$

Skor maksimal soal essay $2 \times 5 = 10$

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{skor pilihan ganda} + \text{skor essay}}{2}$$

Wonosari, 27 Juli 2016

Penyusun,

Diperiksa Oleh,

Purnawan, S.Kom
NBM. 1017341

Fahmi Tyastomo
NIM. 13520241006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	:	SMK Muhammadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	:	Mengelola isi halaman Web
Kelas / Semester	:	XI / 3
Pertemuan ke -	:	4 - 5
Alokasi Waktu	:	4 Jam @ 45 Menit
Standar Kompetensi	:	Mengelola isi halaman Web
Kompetensi Dasar	:	Memeriksa links dan navigasi
Indikator	:	<ol style="list-style-type: none">Dipilih software link-checking yang tepat, menjalankannya untuk menguji links dan memeriksa <i>currency</i> links yang adaDokumen laporan disimpan sesuai dengan prasyarat teknis dan organisasi
Karakter	:	Pengamatan, Kerjasama, Kreatif, Inovatif.
KKM	:	75

1. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menguji dan memeriksa *currency* links yang ada
- Siswa dapat mengidentifikasi navigasi yang baik
- Siswa dapat mengidentifikasi keterkinian target links

2. Materi Pembelajaran

- Pemeriksaan link yang terdapat pada halaman web baik ke dalam maupun ke luar
- Kriteria navigasi yang baik
- Pelaporan target links dan keterkinian target links

3. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Pengamatan
- Praktik
- Penugasan

4. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">Guru membuka pelajaran dengan mengucap salam dilanjut dengan berdoaGuru mengecek kehadiran siswaGuru mereview pertemuan minggu lalu	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">Eksplorasi	55 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati cara mengoperasikan software link-checking sesuai dengan aturan penggunaan • Siswa mencermati dan memilih software link-checking yang tepat dan sesuai tujuan <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan akses halaman web klien dengan software yang telah ditentukan dengan baik dan benar • Siswa mengoperasikan software link-checking yang tepat dan sesuai tujuan • Siswa mengoperasikan praktik software link-checking sesuai dengan aturan penggunaan • Siswa melakukan identifikasi target links yang terdapat pada halaman web klien, baik yang ke dalam maupun yang ke luar dengan cermat <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengkonfirmasi hasil pembahasan Eksplorasi dan elaborasi • Siswa yang lain mencoba dan mampu menjawab • Guru menguatkan hasil eksplorasi dan elaborasi. 	
Akhir	<p>a. Guru melakukan pengecekan hasil kerja siswa</p> <p>b. Guru menyimpulkan dan mengingatkan kesalahan yang ada</p> <p>c. Guru menarik kesimpulan dari pelajaran hari ini</p> <p>d. Guru menutup pelajaran</p>	20 Menit

Pertemuan 2

	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru membuka pelajaran dengan mengucap salam dilanjut dengan berdoa</p> <p>b. Guru mengecek kehadiran siswa</p> <p>c. Guru mereview pertemuan minggu lalu</p>	15 Menit
Inti	<p>a. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati obyek navigasi dan membandingkan dengan kriteria navigasi yang baik secara cermat dan teliti • Siswa mencermati laporan tertulis tentang hasil pengidentifikasi links dan pengamatan obyek navigasi dengan rapi <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan identifikasi target links yang terdapat pada halaman web klien, baik yang ke dalam maupun yang ke luar dengan cermat • Siswa membuat obyek navigasi dan membandingkan dengan kriteria navigasi yang baik secara cermat dan teliti • Siswa membuat laporan tertulis tentang hasil pengidentifikasi links dan pengamatan obyek navigasi dengan rapi <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengkonfirmasi hasil pembahasan Eksplorasi dan elaborasi 	55 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa yang lain mencoba dan mampu menjawab • Guru menguatkan hasil eksplorasi dan elaborasi. 	
Akhir	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru melakukan pengecekan hasil kerja siswa b. Guru menyimpulkan dan mengingatkan kesalahan yang ada c. Guru menarik kesimpulan dari pelajaran hari ini d. Guru menutup pelajaran 	20 Menit

5. Alat yang dibutuhkan

- Internet
- LCD Proyektor
- Laptop
- Website

6. Sumber Belajar

- Buku Sekolah Elektronik Pemrograman Web untuk SMK / MAK Kemendikbud
- Media Presentasi
- Modul Belajar

7. Kriteria penilaian

Penilaian Laporan

No.	Aspek	Skor Maksimum
1.	Ketepatan jadwal pengumpulan	20
2.	Kelengkapan dan sistematika laporan	35
3.	Ketepatan prosedur kerja	25
4.	Kerapian	20
Total		100

Diperiksa Oleh,

Purnawan, S.Kom
NBM. 1017341

Wonosari, 27 Juli 2016
Penyusun,

Fahmi Tyastomo
NIM. 13520241006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	:	SMK Muhammadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	:	Mengelola isi halaman Web
Kelas / Semester	:	XI / 3
Pertemuan ke -	:	6 - 8
Alokasi Waktu	:	6 Jam @ 45 Menit
Standar Kompetensi	:	Mengelola isi halaman Web
Kompetensi Dasar	:	Mengedit Informasi sesuai kebutuhan
Indikator	:	<ul style="list-style-type: none">a. Links yang cacat atau gagal diperiksa untuk menentukan penutupan situs atau tempat situs barub. Closed links ditiadakan dan dibuka situs links baru jika memungkinkanc. Page links internal diperiksa dan diralat sesuai kebutuhand. Links yang tidak digunakan dihapus bila perlue. Content material disisipkan dan diedit bila perluf. Dibuat revisi heading, typographical dan image yang diperlukang. Disisipkan halaman tambahan yangdiperlukan, memastikan links dibuat dengan benar dalam struktur sitush. Saran pada personil terkait bila diperlukan button, interface atau desain navigasi baru untuk membuat materi tambahan (nilai rasa ingin tahu)
Karakter	:	Pengamatan, Kerjasama, Kreatif, Inovatif.
KKM	:	75

1. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memeriksa Links yang cacat atau gagal diperiksa untuk menentukan penutupan situs atau tempat situs baru
- Siswa dapat melakukan Closed links ditiadakan dan dibuka situs links baru jika memungkinkan
- Siswa dapat memeriksa Page links internal diperiksa dan diralat sesuai kebutuhan
- Siswa dapat melakukan Links yang tidak digunakan dihapus bila perlu
- Siswa dapat membuat Content material disisipkan dan diedit bila perlu
- Siswa dapat membuat revisi heading, typographical dan image yang diperlukan
- Siswa dapat mensisipkan halaman tambahan yangdiperlukan, memastikan links dibuat dengan benar dalam struktur situs
- Siswa dapat melakukan saran pada personil terkait bila diperlukan button, interface atau desain navigasi baru untuk membuat materi tambahan

2. Materi Pembelajaran

- Pengubahan konten halaman web
- Pengaturan ulang tampilan / layout halaman web

3. Metode Pembelajaran

- Ceramah

- Pengamatan
- Teori
- Praktik
- Penugasan

4. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa b. Guru menanyakan kehadiran siswa c. Guru mereview kembali pelajaran minggu lalu d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15 Menit
Inti	a. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati cara mengakses halaman web klien dengan software yang telah ditentukan dengan benar • Siswa mencermati links yang mati pada halaman web dengan teliti b. Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengidentifikasi cara mengakses halaman web klien dengan baik dengan benar • Siswa menetukan links yang mati pada halaman web dengan teliti c. Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengkonfirmasi kepada guru tentang eksplorasi dan elaborasi • Guru memfasilitasi dan membimbing siswa dalam menentukan akses halaman web • Guru menguatkan eksplorasi dan elaborasi 	55 Menit
Akhir	a. Guru melakukan pengecekan hasil pengamatan siswa b. Guru menarik kesimpulan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh siswa c. Guru menutup dengan salam	20 Menit

Pertemuan 2

	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa b. Guru menanyakan kehadiran siswa c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15 Menit
Inti	a. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati alamat-alamat website yang pelu ditambahkan dengan rapi • Siswa mencermati cara masuk ke panel administrasi halaman web klien sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan b. Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menambahkan daftar alamat-alamat web dengan rapi • Siswa masuk ke panel administrasi halaman web klien sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan c. Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengkonfirmasi kepada guru tentang eksplorasi dan elaborasi • Guru memfasilitasi dan membimbing siswa dalam menentukan akses halaman web 	55 Menit
Akhir	a. Guru melakukan pengecekan hasil pengamatan siswa b. Guru menarik kesimpulan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh siswa c. Guru menutup dengan salam	20 Menit

Pertemuan 3

	Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa b. Guru menanyakan kehadiran siswa c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	15 Menit
Inti	a. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mencermati cara memperbaiki dan atau menghapus link yang mati dengan benar 	55 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menambahkan links yang telah didaftar dan disepakati oleh klien ke bagian tertentu di halaman web <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperbaiki dan atau menghapus link yang mati dengan benar • Siswa menambahka link yang telah didaftar dan disepakati oleh klien ke bagaian tertentu di halaman web <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengkonfirmasi kepada guru tentang eksplorasi dan elaborasi • Guru memfasilitasi dan membimbing siswa dalam menentukan akses halaman web 	
Akhir	<p>a. Guru melakukan pengecekan hasil pengamatan siswa</p> <p>b. Guru memberikan soal evaluasi</p> <p>d. Guru menarik kesimpulan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh siswa</p> <p>e. Guru menutup dengan salam</p>	20 Menit

5. Alat yang dibutuhkan

- Internet
- LCD Proyektor
- Laptop
- Website
- Software XAMPP, CMS Wordpress

6. Sumber Belajar

- Buku Sekolah Elektronik Pemrograman Web untuk SMK / MAK Kemendikbud
- Media Presentasi
- Modul Belajar
- Jobsheet

7. Penilaian

- a. Penilaian diberikan mencakup 3 (tiga) tahap:
- b. Kognitif diberikan dalam bentuk soal-soal teori dan praktik
- c. Afektif diberikan dalam bentuk pengamatan terhadap proses kerja, ketelitian, dan hasil kerja.
- d. Psikomotorik diberikan dalam bentuk soal-soal Praktik.

Format penilaian sikap

No	Nama siswa	C.1.	C.2.	C.3	Skor Akhir

Kriteria Penilaian

Kategori Baik : 4-5

Kategori sedang : 3

Kategori kurang : 1-2

Skor penilaian:

Skor Maksimal masing-masing C.1, C.2, C.3 = 5×4 = 20

Skor test tertulis : skor maksimal = 25

Soal praktik = 35

Skor hasil diskusi/tugas = 20

Total Skor 100

Diperiksa Oleh,

Wonosari, 27 Juli 2016
Penyusun,

Purnawan, S.Kom
NBM. 1017341

Fahmi Tyastomo
NIM. 13520241006

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X/Ganjil
KD	: 3.1. Memahami unsur-unsur tata letak, garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
Materi Pokok	: Memahami Unsur - unsur desain grafis
Alokasi Waktu	: 3 x (2 x 45) , 3 pertemuan

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Memahami nilai- nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3. Mengamalkan nilai- nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator :

1. Siswa dapat mengagumi kebesaran Tuhan dalam eksistensi Semesta.
 2. Siswa dapat mensyukuri terbentuknya semesta sebagai karya illahi.
 3. Siswa dapat keimanan 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.

Indikator :

1. Siswa dapat menunjukkan sikap ilmiah selama pembelajaran.
2. Siswa dapat apresiatif terhadap keberagaman.

3.1. Memahami pengertian Tekstur dan Ruang

Indikator :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian Tekstur dan Ruang dalam kehidupan sehari-hari diamati dan difahami dengan benar.
2. Siswa dapat membedakan Tekstur dan Ruang dengan benar.
3. Siswa dapat membuat rumusan masalah penerapan Tekstur dan Ruang

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses pembelajaran mengamati dan menanya, siswa dapat :

1. Menjelaskan berbagai contoh Tekstur dan Ruang dalam kehidupan sehari-hari.
2. Menjelaskan karakteristik Tekstur dan Ruang
3. Membuat rumusan masalah terkait penerapan Tekstur dan Ruang.

Setelah melalui proses pembelajaran mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan, siswa dapat :

1. Membuat contoh Tekstur dan Ruang sederhana.
2. Menyimpulkan konsep Tekstur dan Ruang untuk menyelesaikan permasalahan.
3. Mempresentasikan konsep Tekstur dan Ruang.

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan	Materi	Kegiatan Inti
Pertemuan 1 (Materi 1 – terlampir) <i>Lampiran 1</i>	1. Pengertian Konsep Tata letak garis 2. Konsep Tata letak garis 3. Contoh Tata letak garis 4. Pengertian Ilustrasi 5. Contoh Ilustrasi	Pembahasan materi secara umum oleh guru, kuis tanya-jawab, diskusi kelas dan penugasan pencarian contoh Tata letak garis dan Ilustrasi
Pertemuan 2 (Materi 2 – terlampir) <i>Lampiran 2</i>	1. Pengertian tipografi dan warna 2. Prinsip – Prinsip Tipografi 3. Penggunaan tipografi dalam pembuatan desain grafis 4. Contoh Tipografi 5. Contoh Penggunaan Warna	Mengulas materi minggu lalu. Pembahasan materi secara umum oleh guru, menganalisa contoh Tipografi, diskusi kelas dan penugasan mencari contoh Tipografi berdasarkan Jenisnya
Pertemuan 3 (Materi 3 – terlampir) <i>Lampiran 3</i>	1. Pengenalan Tekstur dan Tata ruang 2. Penerapan Konsep Tekstur dan Tata ruang ke dalam Desain Grafis	Mengulas materi minggu lalu. Pembahasan materi secara umum oleh guru, diskusi kelas.

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Student Centered Learning* (SCL)
3. Metode Pembelajaran : Ceramah Atraktif, Praktik, Kuis tanya-jawab, Penugasan Individu, Diskusi kelas.

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2x45')

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa, perkenalan awal dan presensi). b. Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran. c. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi. d. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, perkenalan dan presensi). b. Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru. d. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar dan ketentuan kelas yang diberikan e. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 	10 menit
2. Kegiatan Inti	<p>6. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 1 (Pengertian Konsep Tata letak garis, Konsep Tata letak garis , Contoh Tata letak garis, Pengertian dan Contoh Ilustrasi).</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan pertanyaan kelas : Guru memberikan <i>Tanya-jawab</i> : b. Guru memberi umpan balik jawaban dan penguatan materi di akhir <i>Tanya-Jawab</i> c. Memberikan contoh kasus/permasalahan kemudian memberi contoh dan menerangkan. 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beberapa contoh Tata letak dan garis kehidupan sehari-hari <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah Tata letak ruang <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat Contoh tata letak ruang . <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan konsep Tata letak ruang <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. 	70 menit

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa. b. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari. c. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global. d. Menjelaskan materi dan kgiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. b. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. c. Memperhatikan penjelasan materi secara global. d. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup. 	10 menit
------------	---	---	----------

Pertemuan 2 (2x45') :

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa, dan presensi). b. Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran. c. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi. d. Memberikan sumber belajar e. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari dan dipraktikkan siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, perkenalan dan presensi). b. Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru. d. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar dan ketentuan kelas yang diberikan. e. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 	10 menit

2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengulas materi minggu lalu dengan Tanya-Jawab. b. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 2 (Pengertian tipografi dan warna, Prinsip – Prinsip Tipografi, Penggunaan tipografi dalam pembuatan desain grafis, Contoh Tipografi, Contoh Penggunaan Warna). c. Guru Menjelaskan materi dengan memberikan sesi tanya-jawab di setiap penjelasan sub-bab materi d. Guru memberi umpan balik jawaban dan penguatan materi di akhir. e. Memberikan contoh-contoh Gambar tipografi dan penggunaan warna 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beberapa contoh tipografi dan penerapan warna dalam desain grafis <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah terkait penerapan tipografi dan warna dalam desain grafis <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjawab pertanyaan pada setiap sesi tanya-jawab dengan guru <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan tentang Tipografi dan warna <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. - Menceritakan bagian yang masih belum dipahami bagi yang masih bingung. 	70 menit
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa. b. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari. c. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global. d. Menjelaskan materi dan kegiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. b. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. c. Memperhatikan penjelasan materi secara global. d. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup. 	10 menit

Pertemuan 3 (2x45')

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa dan presensi). b. Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran. c. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi. d. Memberikan sumber belajar e. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari dan diperaktikkan siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, dan presensi). b. Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru. d. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar e. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 	10 menit
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 3 (Pengenalan Tekstur dan Tata ruang, Penerapan Konsep Tekstur dan Tata ruang ke dalam Desain Grafis) b. Mengadakan tanya jawab dengan siswa c. Guru memberi umpan balik dan penguatan materi di akhir sesi tanya jawab 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Macam-macam Tekstur dan tata ruang <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Konsep Tekstur dan tata ruang dalam desain grafis <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjawab pertanyaan di sesi tanya jawab tentang tekstur dan tata ruang <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merangkum materi yang telah dipelajari. <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. 	70 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan jika ada bagian yang belum dipahami. 	
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa. b. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari. c. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global. d. Menjelaskan materi dan kgiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. b. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. c. Memperhatikan penjelasan materi secara global. d. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup. 	10 menit

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Komputer / *Laptop*
2. LCD Proyektor
3. Buku teks pelajaran
4. Sutedjo, budi, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009.
5. Powerpoint presentation dengan :
 - a. Judul “Tata Letak, Garis dan Ilustrasi”
 - b. Judul “Tipografi dan Warna”
 - c. Judul “Tekstur dan tata ruang dalam desai grafis”
6. Lembar penilaian

H. Penilaian Belajar

1. Penilaian Sikap:

Aspek dan Indikator Penilaian Sikap :

Aspek	Indikator
Spiritual	<ul style="list-style-type: none">a. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaranb. Membaca basmalah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslimc. Mengucap hamdallah ketika berhasil atau yang lain bagi non muslimd. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	<ul style="list-style-type: none">a. Tertib mengikuti instruksi gurub. Mengerjakan tugas tepat waktuc. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta/mengganggu kelasd. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif
Kerja Sama	<ul style="list-style-type: none">a. Mau mengerjakan tugas dalam kelompokb. Mengerjakan tugas kelompok bersama kelompokc. Bekerja terus tidak sering berhenti.d. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia
Keaktifan	<ul style="list-style-type: none">a. Aktif bertanyab. Aktif berdiskusi ketika waktu diskusic. Menjawab bila diberi pertanyaand. Menghargai pendapat teman
Toleransi	<ul style="list-style-type: none">a. Menghormati perbedaan pendapat antar teman dalam diskusib. Berkommunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaanc. Memberikan kesempatan pada teman untuk aktif dalam proses pembelajarand. Berperilaku menyenangkan
Kejujuran	<ul style="list-style-type: none">a. Tidak mencontek PR teman.b. Tidak berbuat curang saat ulangan.c. Berkata sesuai yang sebenarnya.d. Menanya atau menjawab jika ada yang kurang jelas.
Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none">a. Mengerjakan laporan praktik/tugas.b. Mengumpulkan tugas tepat waktu.c. Bila mendapat tugas diskusi kelompok maka tugas dikerjakan bersama.d. Membuat tugas sesuai dengan perintah tugas yang diberikan.

Format lembar penilaian sikap peserta didik oleh guru :

No	Indikator Sikap Nama Peserta didik	Spiritual				Disiplin				Kerja Sama				Keaktifan				Toleransi				Kejujuran				Tanggung Jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Format lembar penilaian sikap peserta didik oleh teman sekelas :

No	Indikator Sikap Nama Peserta didik	Disiplin				Kerja Sama				Keaktifan				Toleransi				Kejujuran				Tanggung Jawab								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Pedoman penilaian:

Rentang skor yang diberikan 1-4 dengan ketentuan :

- 4 jika empat indikator (a,b,c,d) terlihat (sangat baik)
- 3 jika hanya tiga indikator yang terlihat (baik)
- 2 jika hanya dua indikator yang terlihat (cukup)
- 1 jika hanya satu indikator yang terlihat (kurang baik)

Mengetahui
Guru Pembimbing Lapangan,

Purnawan, S.Kom
NBM. 1017341

Yogyakarta, 3 Agustus 2016
Mahasiswa,

Abid Abdurrohman Vawas
NIM. 13520241014

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah Wonosari
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester	: X/Ganjil
KD	: 3.2. Memahami Mengidentifikasi fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB 3.3. Memahami prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (<i>rythm</i>), keseimbangan, kontras, kesatuan (<i>unity</i>), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
Materi Pokok	: Memahami Fungsi CMYK dan RGB dan tata letak pada desain grafis
Alokasi Waktu	: 2 x (2 x 45) , 2 pertemuan

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Memahami nilai- nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.

1.3. Mengamalkan nilai- nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator :

1. Siswa dapat mengagumi kebesaran Tuhan dalam eksistensi Semesta.
2. Siswa dapat mensyukuri terbentuknya semesta sebagai karya illahi.
3. Siswa dapat keimanan 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.

Indikator :

1. Siswa dapat menunjukkan sikap ilmiah selama pembelajaran.
2. Siswa dapat apresiatif terhadap keberagaman.

3.2. Memahami fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB

Indikator :

1. Siswa dapat menjelaskan fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB dalam desain grafis dengan benar
2. Siswa dapat membuat warna dengan konsep CMYK dan RGB.
3. Siswa dapat memahami prinsip – prinsip tata letak
4. Siswa dapat menerapkan prinsip – prinsip tata letak

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses pembelajaran mengamati dan menanya, siswa dapat :

1. Menjelaskan berbagai fungsi warna CMYK dan RGB dengan benar.
2. Menjelaskan karakteristik unsur warna CMYK dan RGB
3. Menjelaskan prinsip – prinsip tata letak
4. Membuat rumusan masalah prinsip – prinsip tata letak

Setelah melalui proses pembelajaran mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan, siswa dapat :

1. Membuat contoh desain dengan fungsi warna CMYK dan RGB.
2. Menyimpulkan konsep fungsi warna CMYK dan RGB
3. Mempresentasikan konsep prinsip – prinsip tata letak

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan	Materi	Kegiatan Inti
Pertemuan 1 (Materi 1 – terlampir) <i>Lampiran 1</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian warna CMYK dan RGB 2. Fungsi CMYK dan RGB 3. Contoh karya desain grafis dengan warna CMYK dan RGB 	Pembahasan materi secara umum oleh guru, kuis tanya-jawab, diskusi kelas dan penugasan pencarian contoh karya CMYK dan RGB (masing-masing 5)
Pertemuan 2 (Materi 2 – terlampir) <i>Lampiran 2</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian prinsip – prinsip tata letak 2. Konsep prinsip – prinsip tata letak 3. Penggunaan prinsip – prinsip tata letak dalam pembuatan desain grafis 4. Contoh penerapan prinsip – prinsip tata letak 	Mengulas materi minggu lalu. Pembahasan materi secara umum oleh guru, menganalisa contoh prinsip-prinsip, diskusi kelas dan penugasan mencari contoh prinsip-prinsip tata letak

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : *Student Centered Learning (SCL)*
3. Metode Pembelajaran : Ceramah Atraktif, Praktik, Kuis tanya-jawab, Penugasan Individu, Diskusi kelas.

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (2x45')

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa, perkenalan awal dan presensi). b. Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran. c. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi. d. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, perkenalan dan presensi). b. Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. c. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru. d. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar dan ketentuan kelas yang diberikan e. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 	10 menit
2. Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 1 (Pengertian warna CMYK dan RGB, Fungsi CMYK dan RGB, Contoh karya desain grafis dengan warna CMYK dan RGB). b. Memberikan pertanyaan kelas : Guru memberikan <i>Tanya-jawab</i> : c. Guru memberi umpan balik jawaban dan penguatan materi di akhir <i>Tanya-Jawab</i> d. Memberikan contoh kasus/permasalahan kemudian memberi contoh dan menerangkan. 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beberapa contoh fungsi CMYK dan RGB <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah fungsi dan warna CMYK dan RGB <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat Contoh desain grafis dengan fungsi CMYK dan RGB . <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan konsep warna CMYK dan RGB <p>Mengkomunikasikan:</p>	70 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. 	
3. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global. Menjelaskan materi dan kgiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup. 	<ol style="list-style-type: none"> Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. Memperhatikan penjelasan materi secara global. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup. 	10 menit

Pertemuan 2 (2x45') :

Tahapan	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
1. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran (salam pembuka, berdoa, dan presensi). Menyampaikan pokok bahasan yang akan dipelajari hari ini dan tujuan pembelajaran. Setelah mempersiapkan siswa untuk belajar, guru mengajak siswa melakukan kegiatan persiapan dengan memberikan motivasi awal tentang pelajaran dan memberikan apersepsi. Memberikan sumber belajar 	<ol style="list-style-type: none"> Mempersiapkan diri mengikuti proses pembelajaran (menjawab salam, berdoa, perkenalan dan presensi). Memperhatikan penjelasan tentang pokok bahasan dan tujuan pembelajaran. Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang diberikan guru. Memperhatikan dan mencatat sumber belajar dan ketentuan kelas yang diberikan. Menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 	10 menit

	e. Menanyakan hal-hal terkait materi yang akan dipelajari dan dipraktikkan siswa.		
2. Kegiatan Inti	a. Mengulas materi minggu lalu dengan Tanya-Jawab. b. Menjelaskan secara umum materi pertemuan 2 (Pengertian prinsip – prinsip tata letak, Konsep prinsip – prinsip tata letak, Penggunaan prinsip – prinsip tata letak dalam pembuatan desain grafis, Contoh penerapan prinsip – prinsip tata letak). c. Guru Menjelaskan materi dengan memberikan sesi tanya-jawab di setiap penjelasan sub-bab materi d. Guru memberi umpan balik jawaban dan penguatan materi di akhir. e. Memberikan contoh-contoh penerapan prinsip – prinsip tata letak pada desain grafis	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beberapa contoh Prinsip-prinsip tata letak <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rumusan masalah terkait penerapan prinsip-prinsip tata letak dalam desain grafis <p>Mengeksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjawab pertanyaan pada setiap sesi tanya-jawab dengan guru <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpulkan tentang prinsip –prinsip tata letak dan penggunaannya <p>Mengkomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan secara singkat materi yang telah dirangkum. - Menceritakan bagian yang masih belum dipahami bagi yang masih bingung. 	70 menit
3. Penutup	a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berkomentar tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan dan menjawab pertanyaan dan komentar yang diberikan siswa. b. Mengajukan beberapa pertanyaan lisan terkait dengan materi yang sudah dipelajari. c. Menjelaskan rangkuman singkat materi secara global. d. Menjelaskan materi dan kegiatan pada pertemuan berikutnya dan mengucapkan salam penutup.	a. Menanyakan dan memberikan komentar terhadap materi dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. b. Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru. c. Memperhatikan penjelasan materi secara global. d. Memperhatikan penjelasan materi dan kegiatan pada pertemuan selanjutnya, menjawab salam penutup.	10 menit

G. Alat/Bahan/Sumber Belajar

1. Komputer / *Laptop*
2. LCD Proyektor
3. Buku teks pelajaran
4. Sutedjo, budi, Penerbit ANDI, Yogyakarta, 2009.
5. Powerpoint presentation dengan :
 - a. Judul “Fungsi CMYK dan RGB”
 - b. Judul “Prinsip – prinsip tata letak desain grafis”
6. Lembar penilaian

H. Penilaian Belajar

1. Penilaian Sikap:

Aspek dan Indikator Penilaian Sikap :

Aspek	Indikator
Spiritual	<ol style="list-style-type: none">a. Berdoa dengan sungguh-sungguh ketika awal dan akhir pelajaranb. Membaca basmalah ketika memulai pekerjaan atau yang lain bagi non muslimc. Mengucap hamdallah ketika berhasil atau yang lain bagi non muslimd. Bersikap baik sebagaimana orang yang bertuhan
Disiplin	<ol style="list-style-type: none">a. Tertib mengikuti instruksi gurub. Mengerjakan tugas tepat waktuc. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta/mengganggu kelasd. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Kerja Sama	<ul style="list-style-type: none"> a. Mau mengerjakan tugas dalam kelompok b. Mengerjakan tugas kelompok bersama kelompok c. Bekerja terus tidak sering berhenti. d. Bekerja terus sampai habis waktu yang tersedia
Keaktifan	<ul style="list-style-type: none"> a. Aktif bertanya b. Aktif berdiskusi ketika waktu diskusi c. Menjawab bila diberi pertanyaan d. Menghargai pendapat teman
Toleransi	<ul style="list-style-type: none"> a. Menghormati perbedaan pendapat antar teman dalam diskusi b. Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan c. Memberikan kesempatan pada teman untuk aktif dalam proses pembelajaran d. Berperilaku menyenangkan
Kejujuran	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak mencontek PR teman. b. Tidak berbuat curang saat ulangan. c. Berkata sesuai yang sebenarnya. d. Menanya atau menjawab jika ada yang kurang jelas.
Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengerjakan laporan praktik/tugas. b. Mengumpulkan tugas tepat waktu. c. Bila mendapat tugas diskusi kelompok maka tugas dikerjakan bersama. d. Membuat tugas sesuai dengan perintah tugas yang diberikan.

Format lembar penilaian sikap peserta didik oleh guru :

No	Indikator Sikap Nama Peserta didik	Spiritual				Disiplin				Kerja Sama				Keaktifan				Toleransi				Kejujuran				Tanggung Jawab				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Format lembar penilaian sikap peserta didik oleh teman sekelas :

No	Indikator Sikap Nama Peserta didik	Disiplin				Kerja Sama				Keaktifan				Toleransi				Kejujuran				Tanggung Jawab								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	

Pedoman penilaian:

Rentang skor yang diberikan 1-4 dengan ketentuan :

- 4 jika empat indikator (a,b,c,d) terlihat (sangat baik)
- 3 jika hanya tiga indikator yang terlihat (baik)
- 2 jika hanya dua indikator yang terlihat (cukup)
- 1 jika hanya satu indikator yang terlihat (kurang baik)

Mengetahui
Guru Pembimbing Lapangan,

Purnawan, S.Kom
NBM. 1017341

Yogyakarta, 3 Agustus 2016
Mahasiswa,

Abid Abdurrohman Vawas
NIM. 13520241014

Modul 1

XI MM / SMK Muh. Wonosari

2016

Standar Kompetensi : Mengelola Halaman Web

Kompetensi Dasar : Memeriksa informasi untuk *relevancy* dan *currency*

A. Dasar Teori

1. Penyajian Informasi

Mengacu pendapat Bill Gates bahwa informasi yang memiliki kekuatan yang dahsyat adalah informasi yang di share, maka diperlukan kegiatan penyajian informasi.

Agar informasi mudah diterima dan dipahami secara luas maka informasi dapat dikemas dalam bentuk format tertentu dan diletakan pada tempat yang mudah dicari. Contoh format penyajian informasi adalah : pdf, file presentasi, audio, Video, ebook dll, yang ditempatkan di internet dalam bentuk web, blog, atau file yang dapat didownload dengan mudah.

Penyajian informasi melalui web dapat dinikmati pemakai komputer melalui browser yang terhubung ke internet melalui HTTP. Secara Umum halaman web dibangun dengan sebuah bahasa pemrograman bernama HTML

a. Pengertian HTTP

HTTP (HyperText Transfer Protokol) adalah protokol yang menentukan aturan yang harus diikuti oleh browser web dalam meminta atau mengambil suatu dokumen dan server web dalam menyediakan dokumen dokumen yang diminta. Selain HTTP, protokol transfer yg sering digunakan untuk pengiriman informasi di internet yaitu FTP, Gopher, News dan Telnet.

b. Pengertian URL

URL (uniform Resources Locator) adalah sarana yang digunakan untuk menentukan lokasi informasi pada suatu webserver. Format umum suatu URL adalah : protokol transfer://nama_host/path/nama_file. Contoh : <http://uin-alauddin.ac.id/kuliah/web.html>

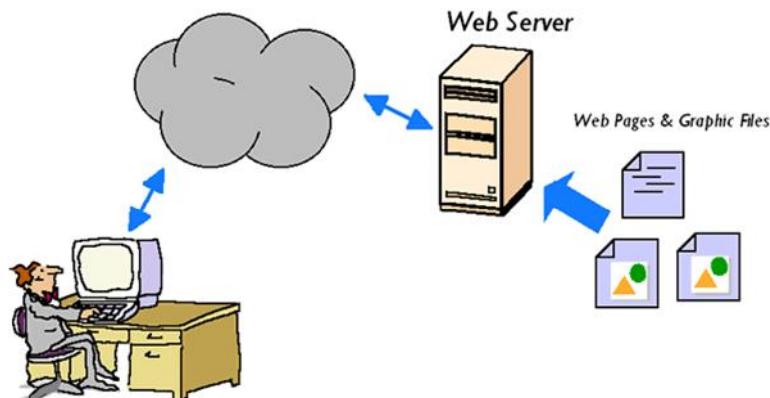
c. DNS

DNS (Domain Name Server) adalah format penamaan standar untuk mempermudah pengeloaan server komputer diinternet. DNS membuat tingkatan-tingkatan domain yang merupakan kelompok komputer yang terhubung keinternet. Macam-macam domain bisa dilihat pada tabel berikut :

Nama Domain	Jenis Organisasi
Com	Organisasi Komersial
Edu	Lembaga pendidikan
gov	Lembaga Pemerintahan
int	Organisasi Internasional
mil	Organisasi Militer
net	Provider Internet
org	Organisasi Umum
Id	Domain negara Indonesia

d. Web Server Software

Web Server adalah komputer yang digunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen web. Komputer ini akan melayani permintaan dokumen dari kliennya. Browser web berkomunikasi melalui jaringan server web dgn menggunakan HTTP.



Ilustrasi tugas Web Server

e. HTML

HTML kependekan dari Hyper Text Markup Language. Dokumen HTML adalah file text murni yang dapat dibuat dengan editor text sembarang, yang diberikan nama dengan tambahan ekstensi ‘.htm’ atau ‘.html’. Dokumen ini selanjutnya dikenal sebagai web page. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan dalam web

browser. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau interface aplikasi dalam internet.

HTML adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks yaitu Standard Generalized Markup Language (SGML). HTML sebenarnya adalah dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu. Dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika masih bekerja untuk CERN dan dipopulerkan pertama kali oleh browser mosaic. Selama awal tahun 1990, HTML mengalami perkembangan pesat. Perkembangan resmi dikeluarkan pada bulan November 1995 oleh IETF. HTML 2.0 merupakan penyempurnaan dari HTML+ (1993). HTML 3.0 (1995) HTML 3.2 (Januari 1997) oleh W3C HTML Working group yg dibentuk tahun 1996. HTML 4.01 adalah versi terbaru keluaran W3C pada tanggal 24 April 1998 yg merupakan perbaikan dari HTML 4.0 yg diterbitkan 18 Desember 1997.

Mendesain HTML dapat dilakukan dengan 2 cara :

- Menggunakan HTML Editor, Seperti Microsoft Front Page Editor, Macromedia Dreamweaver, Nescape Composer, Adobe pagemill, Homesite Pro, dll.
- Dengan cara menuliskan sendiri secara manual satu persatu tag-tag HTML kedalam dokumen HTML dalam hal ini bisa menggunakan Notepad pada windows.

a) Elemen, Tag dan Atribut Tag pada HTML

Dokumen HTML tersusun atas elemen-elemen. Elemen merupakan istilah bagi komponen dasar pembentuk dokumen HTML, seperti head, body, table, paragraf, dan list. Untuk menandai elemen dalam suatu dokumen HTML diperlukan tag. Tag HTML terdiri atas '< ' nama tag' '>', dan tag umumnya berpasangan. Contoh <head> dan </head>. Tag yang pertama menunjukkan awal elemen dan tag yang kedua dengan '/' sebelum 'nama tag' yang berarti akhir elemen. Jika hendak menyisipkan komentar, bisa menggunakan teks yang diapit oleh tanda '<! –' dan '-!>'

Secara umum, dokumen HTML terbagi atas 2 bagian, yaitu bagian header dan body. Bagian header dimulai dengan tag <head> dan diakhiri tag </head>. Bagian body diawali tag <body> dan diakhiri tag </body>. Kedua pasang tag ini diapit oleh tag <html> dan </html> yang menandai bahwa dokumen yang kita buat adalah dokumen HTML. Contoh Struktur dasar HTML :

```

<html>
  <head>
    <title>Halaman Latihan 1</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Ini adalah latihan pemrograman web pertamaku.</h1>
  </body>
</html>

```

Beberapa hal yang perlu diketahui mengenai tag pada dokumen HTML :

- Tag HTML diapit oleh kurung siku ‘<‘ dan’>‘
- Meskipun kode HTML tidak case sensitive, namun tag HTML sebaiknya ditulis menggunakan huruf kecil. Ini merupakan rekomendasi dari W3C, meskipun bila ditulis menggunakan huruf besar juga bisa
- Tag HTML pada umumnya berpasangan. Namun ada beberapa tag khusus yang tidak berpasangan seperti
, <hr>, <input>, <meta>, dll. Untuk membedakan penulisan tag yang tidak berpasangan sebaiknya dibubuhkan tanda / di belakang tag, contoh
.
- Bila menggunakan tag bersarang, penulisannya harus berurutan, seperti pada gambar 1, tag <head> <title> judul halaman </title> </head>

Pada umumnya, tag pada dokumen HTML memiliki beberapa atribut yang nilainya bisa ditentukan sesuai dengan keperluan. Atribut tag dituliskan di dalam tag bersangkutan (sebelum tanda ‘>‘), contoh penulisan atribut di dalam tag : <body bgColor=”#aaabbb” alink=”#cccccc”>. Pada contoh tersebut, tag <body> memiliki atribut bgColor untuk menentukan warna layar/ background dan atribut alink untuk menentukan warna link yang aktif pada suatu halaman web. Sedangkan #aaabbb dan #cccccc merupakan nilai dari atribut tersebut.

b) Heading

HTML menyediakan 6 heading teks. Heading tersebut dibedakan berdasarkan ukuran hurufnya. Tag yang digunakan untuk membuat heading adalah <hn>

berpasangan dengan </hn>, di mana n adalah bilangan 1 sampai 6, yang merupakan pilihan heading berdasarkan ukuran huruf, dengan <h1> merupakan heading dengan ukuran huruf terbesar.

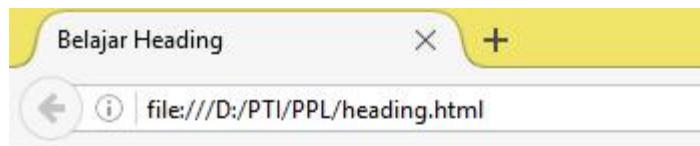
Contoh penggunaan Heading

```
<html>

  <head>
    <title>Belajar Heading</title>
  </head>

  <body>
    <h1> Heading 1 </h1>
    <h2> Heading 2 </h2>
    <h3> Heading 3 </h3>
    <h4> Heading 4 </h4>
    <h5> Heading 5 </h5>
    <h6> Heading 6 </h6>
  </body>

</html>
```



Heading 1

Heading 2

Heading 3

Heading 4

Heading 5

Heading 6

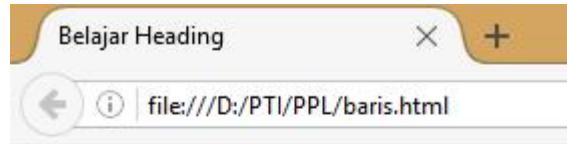
c) Baris baru

Baris baru yang ditulis dalam kode HTML, seperti pada gambar 1.2., tidak akan berpengaruh terhadap hasil yang akan ditampilkan di layar web browser. Oleh karena itu HTML menyediakan tag khusus, seperti pada contoh dalam gambar 1.3., untuk melakukan pembuatan baris baru di dalam dokumen, yaitu `
`. Tag ini termasuk tag yang tidak memiliki pasangan sehingga diberikan tanda garis miring di dalam tag tersebut dan penulisannya menjadi `
`

**Contoh sebelum menggunakan `
`**

```
<html>
  <head>
    <title>Belajar Heading</title>
  </head>
  <body>
    Baris 1
    Baris 2
    Baris 3
  </body>
</html>
```

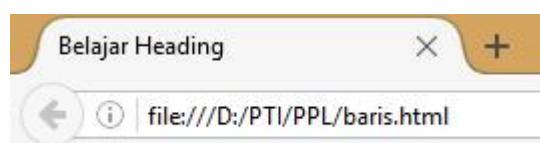
```
</body>
</html>
```



Baris 1 Baris 2 Baris 3

**Contoh setelah menggunakan
**

```
<html>
<head>
<title>Belajar Heading</title>
</head>
<body>
Baris 1 <br/>
Baris 2 <br/>
Baris 3 <br/>
</body>
</html>
```



Baris 1
Baris 2
Baris 3

d) Paragraf

Membuat paragraf dalam dokumen HTML menggunakan tag `<p>` dan ditutup dengan `</p>`. Sedangkan untuk Alinea bisa menambahkan :

`<p align = "left">` : Untuk teks rata kiri
`<p align = "center">` : Untuk teks rata tengah
`<p align = "right">` : Untuk teks rata kanan



e) Format Text

Tag `` digunakan untuk mengubah ukuran dan warna font pada halaman web. Sedangkan pengubahan jenis font, seperti contoh yang dapat dilihat pada gambar 1.4, menunjukkan pemakaian jenis font tertentu dengan tag ` teks `

```

<html>
  <head>
    <title>Ganti Font</title>
  </head>
  <body>
    <p> <font face="Calibri"> Calibri </font> </p>
    <p> <font face="Arial"> Arial </font> </p>
    <p> <font face="Times New Roman" color="#dddaaa"> Times New
      Roman </font> </p>
  </body>
</html>
  
```



Calibri

Arial

Times New Roman

Jika memerlukan pengaturan format teks seperti bold, italic, underline maka dapat menggunakan tag yang disediakan HTML:

- dan untuk bold
- <i> dan </i> untuk italic
- <u> dan </u> untuk underline

f. Pengertian Website

Website adalah sering juga disebut Web, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink. Atau definisi website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum didalam sebuah domain atau juga subdomain, yang lebih tempatnya berada di dalam WWW (World Wide Web) yang tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser.

Jenis – jenis website ada 3 macam, diantaranya :

- **Website Statis** adalah suatu website yang mempunyai halaman yang tidak berubah. Yang artinya adalah untuk melakukan sebab perubahan pada suatu halaman hanya bisa dilakukan secara manual yaitu dengan cara mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari website itu sendiri.



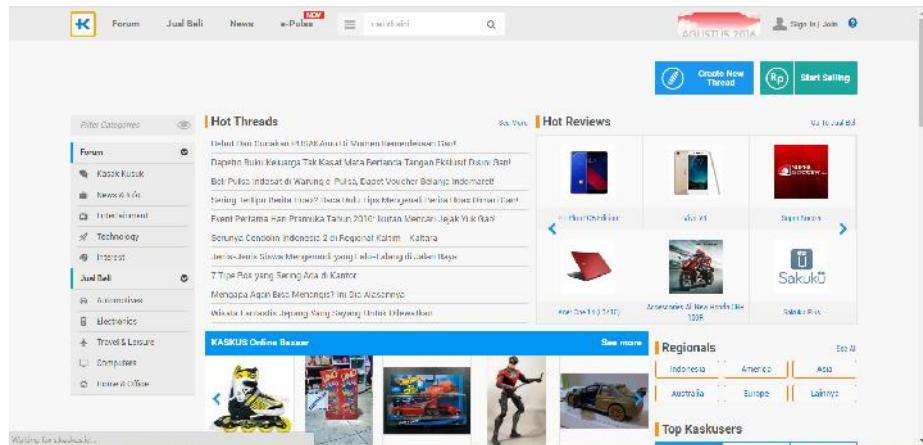
Contoh Website Statis

- **Website Dinamis** adalah suatu website yang secara strukturnya diperuntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain dimana utamanya yang bisa diakses oleh para pengguna (user) pada umumnya, juga telah disediakan halaman backend yaitu untuk mengedit konten dari website tersebut. Contoh dari website dinamis seperti web berita yang didalamnya terdapat fasilitas berita, dsb.



Contoh Website Dinamis

- **Website Interaktif** adalah suatu website yang memang pada saat ini memang terkenal. Contohnya website interaktif seperti forum dan blog. Di website ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.



Contoh Website Interaktif

g. Pengertian Blog

Blog merupakan singkatan dari "web log" adalah bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web umum. Tulisan-tulisan ini seringkali dimuat dalam urut terbalik (isi terbaru dahulu baru kemudian diikuti isi yang lebih lama), meskipun tidak selamanya demikian. Situs web seperti ini biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan dari si pengguna blog tersebut.



Logo Blogger

Media blog pertama kali dipopulerkan oleh Blogger.com, yang dimiliki oleh PyraLab sebelum akhirnya PyraLab diakuisi oleh Google.Com pada akhir tahun 2002 yang lalu. Semenjak itu, banyak terdapat aplikasi-aplikasi yang bersifat sumber terbuka yang diperuntukkan kepada perkembangan para penulis blog tersebut.

Blog mempunyai fungsi yang sangat beragam, dari sebuah catatan harian, media publikasi dalam sebuah kampanye politik, sampai dengan program-program media dan perusahaan-perusahaan.

Blog yang biasa digunakan:

- Blogger alamatnya www.blogger.com
- wordpress alamatnya www.wordpress.com
- multiplay alamatnya www.multiplay.com
- Blogspome alamatnya www.blogsome.com
- webnode alamatnya www.wenode.com

2. Kriteria Halaman Web yang baik

a. Desain Secara umum

- Loading halaman cepat
- Halaman index atau home pas di ukuran minimal 800 x 600 pixel
- Seluruh halaman lainnya juga harus pas dengan ukuran minimal 800 x 600 pixel
- Gunakan elemen grafis (foto, gambar, dsb.) untuk mengisi jeda antara paragraf dalam sebuah tulisan berukuran sangat panjang
- Buat setiap halaman tampak sebagai bagian dari situs tersebut; tampilkan elemen tertentu secara berulang yang akan mengingatkan pengunjung bahwa ia masih berada dalam situs yang sama.

b. Gambar

- Tombol-tombol berukuran secukupnya
- Setiap gambar ada keterangan/label alt-nya
- Setiap link gambar memiliki link teks yang sesuai
- Gambar dan latar belakang menggunakan warna yang mampu ditampilkan browser (browser-safe colors)
- Animasi akan berhenti dengan sendirinya setelah beberapa saat

c. Teks

- Warna latar belakang tidak bertabrakan dengan warna teks
- Teks cukup besar untuk dibaca, tetapi jangan terlalu besar
- Hirarki informasi jelas
- Kolom teks lebih kecil dari kolom di buku untuk memudahkan membaca di layar

d. Navigasi

- Tombol dan bar navigasi mudah dipahami penggunaannya
- Navigasi konsisten di seluruh situs
- Tombol dan bar navigasi memberi petunjuk kepada pengunjung dimana mereka berada sekarang, dan halaman apa yang mereka lihat sekarang

- Frame, jika digunakan, tidak mengganggu
 - Situs berukuran besar memiliki index atau peta situs
- e. Link
- Warna link disesuaikan dengan warna halaman
 - Link selalu bergaris bawah sehingga jelas bagi pengunjung

B. Bahan Diskusi

Cobalah untuk mengakses beberapa contoh halaman berikut, lalu diskusikan dengan teman anda, mana yang termasuk website Dinamis, Statis atau Interaktif. Amati pula konten dari halaman yang anda buka, apakah halaman yang anda buka merupakan halaman yang baik atau belum?

- <http://www.denisechandler.com/>
- <http://www.arngren.net/>
- <http://www.detik.com/>
- <http://www.tecnomercadeo.com/>
- <http://anotherorion.net/>

Modul 2

Link dan Navigasi

Standar Kompetensi : Mengelola Halaman Web

Kompetensi Dasar : Memeriksa Links dan Navigasi

Link

Link merupakan suatu kata, sederetan kata (kalimat) atau gambar dalam suatu web yang terhubung dengan suatu halaman web, baik itu halaman web dari dalam web itu sendiri atau pun halaman web pihak lain.

Link (juga hyperlink) adalah sebuah acuan dalam dokumen hiperteks (hypertext) ke dokumen yang lain atau sumber lain. Seperti halnya suatu kutipan di dalam literatur. Dikombinasikan dengan sebuah jaringan data dan sesuai dengan protokol akses, sebuah komputer dapat diminta untuk memperoleh sumber yang direferensikan.

Tujuan dibuatnya link adalah sebagai jalan pintas atau shortcut menuju halaman atau website lain. Link dapat berupa tulisan ataupun gambar. Cara mengenali link :

- Pointer akan berubah menjadi sebuah tangan apabila diarahkan ke link, baik link berupa tulisan ataupun gambar.
- Link berupa tulisan biasanya diberi warna yang terang dan berbeda dengan tulisan lainnya ataupun diberi garis bawah.

Ada beberapa macam-macam link, antara lain :

- **Interlink**

Interlink (Internal Link) adalah tautan antar artikel dalam suatu website atau blog, baik artikel baru ataupun lama. Tujuannya agar mempermudah pengunjung dalam pencarian artikel.

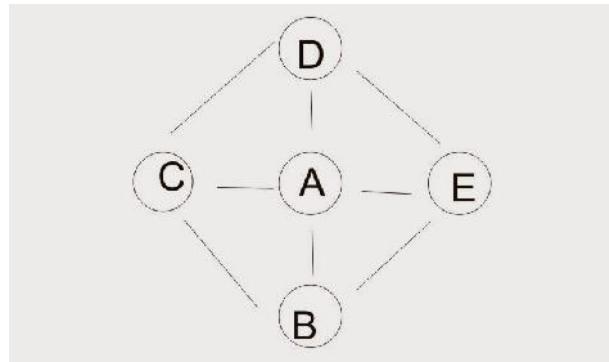
- **External Link**

External link adalah tautan yang menghubungkan sebuah website atau blog ke website atau blog lainnya. Selain untuk mempermudah pencarian, external link bagi blogger (pemilik blog) juga berfungsi agar blog mereka sering dikunjungi sehingga menghasilkan PR (PageRank) yang tinggi.

- **Broken Link**

Broken link adalah sebuah tautan yang menghubungkan suatu website ke website atau URL yang tidak tersedia seperti halaman “Not Found” atau error URL lainnya.

Link bisa diibaratkan sebagai sebuah rantai yang saling terkait dan menghubungkan antara postingan yang satu dengan lainnya agar semakin kokoh dan mendukung satu sama lain.



Gambaran Rantai Link

Penggunaan link pada suatu blog atau situs sangat berguna untuk membuat suatu navigasi yang dibutuhkan untuk membuat suatu penjelasan terhadap suatu objek. Karakteristik setiap link selalu mempunyai sumber dan arah, sumber merupakan link itu sendiri, baik berupa halaman teks atau gambar (teks yang dijadikan link biasa disebut dengan anchor teks), sedangkan arah adalah tujuan dari link (anchor teks) baik itu halaman blog atau website dari dalam blog itu sendiri ataupun halaman blog atau website pihak lain.

Pembuatan Link dalam HTML

kode dasar dalam pembuatan link adalah tag `<a>` yang dipadukan dengan atribut href yang mengarah kepada halaman situs dalam blog itu sendiri atau halaman situs pihak lain.

Secara dasar kode HTML link adalah sebagai berikut :

```
<a href="url">anchor teks</a>
```

Dalam kode tersebut href="url" merupakan alamat yang akan dituju, sedangkan anchor teks yang penempatannya antara tag `<a>` merupakan kata, kalimat atau gambar yang tampil sebagai objek link, untuk lebih jelasnya perhatikan kode dibawah ini yang mengandung anchor teks :

```
<a href="http://situseo.blogspot.com/2011/11/bagaimana-memasang-link-terbuka-ke-tab.html">Cara Memasang Link terbuka Ke Tab Baru</a>
```

Cara Membuat Link Dengan Anchor Gambar

Untuk membuat sebuah link dengan gambar, kita membutuhkan dua alamat url link, yaitu url yang dituju dan url gambar itu sendiri, sehingga kodenya menjadi seperti ini :

bagaimana mendapatkan url gambar tersebut? secara default bila kita melakukan upload sebuah gambar pada situs hosting gambar baik pihak luar atau pun pada blogger/blogspot itu sendiri akan secara otomatis mengandung link, link tersebut adalah link yang mengarah kepada gambar yang kita upload tadi, sebagai contoh coba arahkan mouse ke gambar tersebut dan pada bagian bawah browser akan terlihat link dari gambar tersebut.