

LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
DI SMK N 1 KALASAN

Disusun guna memenuhi persyaratan Mata Kuliah

Praktik Pengalaman Lapangan

Dosen Pembimbing Lapangan :

Drs. Darumoyo Dewojati



Disusun oleh :
RIZKY NUR ROHMA
11207241033

JURUSAN PENDIDIKAN SENI KERAJINAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014

PENGESAHAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Sekolah, Koordinator KKN-PPL Sekolah, Guru Pembimbing, dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) menyatakan bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Rizky Nur Rohma
NIM : 11207241033
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Prodi : Pendidikan Seni Kerajinan
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

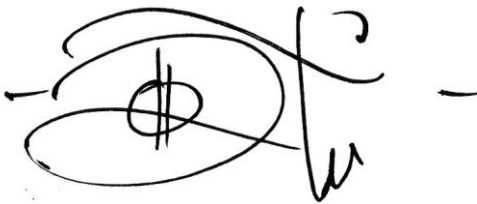
Telah melaksanakan kegiatan KKN-PPL di SMK N 1 Kalasan dari tanggal 2 Juli-17 September 2014, dan telah menyelesaikan program-program yang direncanakan baik kelompok maupun individu. Hal kegiatan lengkap tercantum dalam laporan ini.

Kalasan, 17 September 2014

Menyetujui

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing PPL



Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mengesahkan

Kepala Sekolah

Koordinator KKN-PPL



Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM
NIP. 19620704 199003 1 006

Yusuf Supriyanto S. Pd
NIP.19710320 199512 1 003

ABSTRAK

OLEH

RIZKY NUR ROHMA

NIM. 11207241033

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa program studi kependidikan. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran dan manajerial di sekolah atau lembaga, dalam rangka untuk melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan.

SMK N 1 Kalasan merupakan salah satu sekolah yang dijadikan lokasi PPL tahun 2014. SMK N 1 Kalasan beralamat di Jl. Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman. Sekolah ini memiliki fasilitas yang cukup baik dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Teknis pelaksanaan PPL yang terpisah jarak dengan pelaksanaan KKN dimana Mahasiswa ditempatkan di lokasi KKN-PPL yang berbeda selama kurang lebih 3 bulan, yaitu mulai 2 Juli 2014 sampai dengan 17 September 2014. Kegiatan PPL yang dilakukan meliputi tahap persiapan, praktik mengajar, dan pelaksanaan. Beberapa persiapan PPL yang dilakukan antara lain kegiatan konsultasi dengan guru pembimbing dan observasi kegiatan pembelajaran. Pada tahap praktik mengajar, mahasiswa menyiapkan perangkat pembelajaran antara lain program semester, silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Praktik mengajar dilaksanakan pada tanggal 07 Agustus 2014 sampai 13 September 2014. Pada tahap pelaksanaan, mahasiswa diberi kesempatan mengajar minimal 8 kali tatap muka dengan alokasi waktu 2 x 40 menit tiap pertemuan di kelas X,XI,XII kriya kulit. Mahasiswa melakukan praktik mengajar di kelas setiap hari Senin jam ke 3-8, Selasa jam ke1-5, Kamis jam ke5-9, dan sabtu jam ke 6-9. Hasil yang diperoleh dari kegiatan PPL, yaitu mahasiswa mendapatkan pengalaman nyata berkaitan dengan perencanaan, penulisan perangkat pembelajaran, proses pembelajaran dan pengelolaan kelas. Mahasiswa telah dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu serta keterampilan yang dimiliki sesuai dengan program studi masing-masing.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

SMK merupakan sekolah kejuruan yang mempersiapkan sumber daya manusia yang siap kerja, walaupun tidak menutup kemungkinan untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi. Pada era globalisasi ini tamatan-tamatan SMK sangat dibutuhkan, untuk itu secara tidak langsung SMK Negeri 1 Kalasan harus dapat mempersiapkan lulusan yang berkualitas. SMK Negeri 1 Kalasan merupakan salah satu sekolah kejuruan yang senantiasa mengikuti perkembangan pendidikan, oleh karena itu pendidikan di SMK Negeri 1 Kalasan harus maju.

Bagian ini dibutuhkan karena untuk mendapatkan data tentang kondisi baik fisik maupun non fisik yang ada di SMK N 1 Kalasan sebelum melaksanakan kegiatan PPL memiliki tujuan, yaitu menggali potensi dan kendala yang ada secara objektif dan nyata sebagai bahan acuan untuk merumuskan program kegiatan. Untuk itu, kami melakukan observasi sebelum pelaksanaan PPL. Adapun hasil yang kami peroleh dari kegiatan observasi kami adalah sebagai berikut :

1. Kondisi Umum SMK N 1 Kalasan

Sekolah ini merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Kalasan yang digunakan sebagai lokasi PPL Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014 adalah SMK N 1 Kalasan. SMK Negeri 1 Kalasan yang beralamat di Randugunting, Tamanmartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta.

2. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Negeri 1 Kalasan yang terletak di dusun Randugunting, Tamanmartani, kecamatan kalasan, kabupaten sleman, DIY. Dibangun di atas tanah kurang lebih 1,6 hektar, dengan batas-batas sebagai berikut :

1. Sebelah selatan : dusun Randugunting.
2. Sebelah timur : SMA Negeri 1 Kalasan.
3. Sebelah utara : Kantor Purbakala Bogem.
4. Sebelah barat : dusun Bugisan.

SMK Negeri 1 Kalasan memiliki sarana dan prasarana, di antaranya :

1. Ruang kepala sekolah
2. Ruang Majelis
3. Ruang sidang
4. Ruang tata usaha
5. Ruang kantor guru
6. Ruang staf guru
7. Ruang BP

8. Ruang teori sebanyak 33 ruangan.

9. Ruang daskri

10. Pendopo (ruang pameran)
11. Ruang koperasi
12. Ruang perpustakaan
13. Ruang UKS
14. Ruang OSIS
15. Ruang bengkel
16. Ruang serba guna (aula)
17. Mushola/Masjid
18. Kantin
19. Toilet
20. Tempat parkir
21. Pos satpam
22. Lapangan upacara
23. Ruang gudang
24. Ruang ISO

Jurusan yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Kalasan terdiri dari tujuh (7) jurusan, yaitu :

1. Jurusan kria kayu
2. Jurusan kria tekstil
3. Jurusan kria logam
4. Jurusan kria keramik
5. Jurusan kria kulit
6. Jurusan akomodasi perhotelan
7. Jurusan jasa boga.

Struktur organisasi SMK Negeri 1 Kalasan dibentuk untuk memudahkan jalannya kegiatan belajar mengajar. Struktur organisasi tersebut dibuat sesuai dengan kebutuhan sekolah. Jumlah guru dan karyawan yang bekerja di sekolah ini sebanyak 103 orang yaitu 81 guru tetap, 20 guru tidak tetap, 2 guru bantu, 20 karyawan tetap, serta 8 karyawan tidak tetap. Sedangkan jumlah murid yang di didik adalah sebanyak 966 siswa, yaitu 341 siswa kelas 1, 313 siswa kelas 2, dan 212 siswa kelas 3. Adapun struktur organisasi SMK Negeri 1 Kalasan adalah sebagai berikut :

1. Kepala sekolah

Kepala sekolah bertanggung jawab sepenuhnya dalam kelancaran kegiatan belajar mengajar (PBM) dan kegiatan sekolah lainnya.

2. Wakil kepala sekolah

Wakil kepala sekolah bertugas membantu tugas-tugas kepala sekolah yang membidangi beberapa bidang yaitu :

- a. Wakil kepala sekolah bidang kurikulum
- b. Wakil kepala sekolah bidang kesiswaan

- c. Wakil kepala sekolah bidang saran prasarana
 - d. Wakil kepala sekolah bidang humas
 - e. Wakil kepala sekolah bidang ketenagakerjaan
3. Pengelola perpustakaan
Pengelola perpustakaan bertanggung jawab atas kelancaran administrasi perpustakaan.
4. Petugas bimbingan dan konseling
Petugas BP ini bertugas memberikan layanan kepada siswa yang membutuhkan pelayanan sikap dan perilaku.
5. Guru
Seorang guru harus bisa mengelola proses kegiatan belajar mengajar (PBM), sehingga pelaksanaan PBM dapat berjalan dengan lancar.
6. Kepala urusan tata usaha
Kepala urusan tata usaha ini bertugas melaksanakan urusan ke tata usahaan sekolah dan mengurus segala administrasi sekolah.
7. Kurikulum
Kurikulum adalah sejumlah pelajaran yang harus ditempuh dalam suatu jenjang pendidikan, sedangkan administrasi kurikulum adalah suatu proses kegiatan yang direncanakan dan diusahakan secara sengaja dalam membina suatu situasi belajar mengajar (*Broad Based Curriculum*) yang artinya kurikulum yang disajikan dengan memberi kemampuan-kemampuan dasar sehingga dapat memperkokoh dan menjadi basis kemampuan lanjutan.
8. Administrasi/ Kepegawaian.
Administrasi/ Kepegawaian adalah segenap penataan yang bersangkutan dengan masalah untuk memperoleh dan mempergunakan tenaga di sekolah dengan seefisien mungkin demi tercapainya visi dan misi pendidikan yang diinginkan.

3. Potensi Siswa, Guru dan Karyawan

Siswa di sekolah ini sebagian besar mempunyai minat pada bidang kerajinan dan pariwisata. Berhubungan dengan minat dan bakat siswa di atas, terbukti dari minat dan bakat tersebut siswa banyak menghasilkan prestasi, terutama prestasi dalam bidang Kerajinan.

Tenaga pendidik di SMK Negeri 1 Kalasan telah memiliki rasa profesionalisme sebagai seorang guru. Hal ini tampak pada kinerja para guru di sekolah tersebut. Sebagian besar guru telah menempuh strata 1 sarjana pendidikan. Dan para guru mengajar sesuai dengan bidang yang ditempuh pada saat memperoleh gelar sarjana. Guru yang mengajar di SMK Negeri 1 Kalasan berjumlah 103 orang guru. Kerjasama diantara guru, karyawan sebagai tim yang solid membuat sekolah SMK Negeri 1 Kalasan semakin berkualitas setiap tahunnya. Sementara itu, jumlah karyawan di SMK Negeri 1 Kalasan berjumlah 28 orang.

a. Kegiatan Kesiswaan

Kegiatan kesiswaan yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kalasan adalah OSIS, kepramukaan, band, paduan suara, karawitan, Pecinta alam, mading, sepak bola, karate, bola basket, Komputer. Semua kegiatan itu dimaksudkan agar siswa mampu meningkatkan potensi dan bakat intelektualitasnya.

b. Kondisi kedisiplinan

Hasil observasi diperoleh data kondisi kedisiplinan di SMK Negeri 1 Kalasan adalah masuk sekolah jam efektif dimulai pukul 07.00 WIB. Pengawasan guru terhadap kedisiplinan siswa sudah baik. Namun demikian rasa kesiapan dari siswa sendiri masih perlu ditingkatkan karena ada sebagian kecil siswa yang masih terlambat masuk sekolah dan tidak rapi dalam berpenampilan sebagai siswa yang tertib.

Sekolah mempunyai 3 seragam khusus bagi siswa.

- Senin, Selasa : Putih-abu-abu
- Rabu, Kamis : Hitam Putih
- Jumat : Batik.
- Sabtu : Pramuka

Jika dilihat dari segi kedisiplinan dalam berseragam, 95% siswa disiplin dan rapi dalam berpakaian seragam.

B. Perumusan Program & Rancangan Kegiatan PPL

1. Rumusan Program KKN Individu

Setelah semua masalah dari hasil observasi diidentifikasi, maka dilakukan pemilihan atau skala prioritas mengenai permasalahan untuk dijadikan program kerja. Dalam pemilihan program kerja, ada beberapa hal yang dijadikan pedoman antara lain:

- a. Kebutuhan dan manfaat bagi sekolah.
- b. Kemampuan mahasiswa.
- c. Adanya dukungan dari pihak sekolah
- d. Tersedianya sarana dan prasarana.
- e. Dapat mengembangkan potensi sekolah.
- f. Waktu yang tersedia.
- g. Kemungkinan program dapat berkesinambungan.

Berdasarkan hal di atas, dapat diambil beberapa permasalahan yang kemudian diangkat menjadi program kerja KKN Individu.

2. Rumusan Program PPL

Program PPL mahasiswa jurusan Pendidikan Teknik Boga dilaksanakan mulai tanggal 1 Juli sampai dengan 17 September 2014. Program PPL ini merupakan bagian dari mata kuliah sebesar 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan. Materi yang

ada yaitu program mengajar teori di kelas dengan dikontrol oleh guru pembimbing. Program PPL ini terdiri dari program mengajar dan diluar mengajar.

Adapun rincian program PPL sebagai berikut:

1) Tahap persiapan dikampus

- a) Mengambil dan menempuh mata kuliah *micro teaching* dengan nilai minimal “B” dan telah menempuh 100 sks.
- b) Pembekalan PPL sebelum terjun ke sekolah dilaksanakan di UNY.

2) Observasi Sekolah

Observasi sekolah dilaksanakan sebelum mahasiswa terjun ke sekolah yang telah ditunjuk oleh PPLMP untuk melaksanakan PPL. Observasi ini dilaksanakan pada tanggal **5-8 Maret 2014**. Observasi ini dilaksanakan mahasiswa untuk memperoleh gambaran tentang pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, sekaligus memberikan gambaran mengenai sekolah menyangkut berbagai fasilitas yang dimilikinya untuk kelancaran penyusunan proposal kegiatan. Adapun objek yang menjadi sasaran observasi antara lain:

- a) Observasi perangkat PBM yang meliputi Satuan Pelajaran dan Pembelajaran (RPP).
- b) Observasi proses pembelajaran yang meliputi membuka pembelajaran, penyajian materi, metode pembelajaran, penggunaan bahasa, penggunaan waktu, gerak, cara memotivasi siswa, teknik bertanya, teknik penguasaan kelas, penggunaan media, bentuk dan cara evaluasi dan menutup pelajaran.

3) Praktek Mangajar

Praktek mengajar dilaksanakan oleh mahasiswa secara terbimbing dan mandiri. Kegiatan ini, merupakan kegiatan inti dari seluruh rangkaian kegiatan PPL. Tujuan kegiatan ini agar mahasiswa memiliki keterampilan mengajar yang meliputi persiapan mengajar yaitu persiapan tertulis dan tidak tertulis, juga keterampilan melaksanakan proses pembelajaran di kelas yang mencakup membuka pelajaran, memberikan apersepsi, menyajikan materi, keterampilan bertanya, memotivasi siswa pada saat mengajar, menutup pelajaran. Praktikan juga diharapkan dapat memberikan, mengoreksi, menilai dan mengevaluasi.

Sebelum mahasiswa PPL praktik mengajar, guru pembimbing memberi bimbingan dengan ketat. Mahasiswa membuat persiapan praktik mengajar misalnya pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Praktek persekolah selain praktek mengajar, kegiatan PPL lainnya adalah praktek persekolahan yang meliputi administrasi persekolahan.

4) Mengikuti kegiatan sekolah

Selain mengikuti kegiatan di atas, praktikan juga mengikuti kegiatan rancangan sekolah seperti upacara bendera hari besar dan hari senin, MOS, pembinaan baca Al-Quran dan pesantren kilat .

5) Penyusunan Laporan

Setelah selesai melaksanakan praktek mengajar, mahasiswa diwajibkan menyusun laporan, yang merupakan tugas akhir PPL.

6) Penarikan Mahasiswa KKN-PPL

Setelah seluruh kegiatan PPL selesai dan laporan telah disusun, maka mahasiswa ditarik dari sekolah tempat melakukan PPL yang menandai berakhirnya seluruh kegiatan PPL

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. PERSIAPAN

Praktik Pengalaman Lapangan dilaksanakan kurang lebih selama satu bulan dimana mahasiswa PPL harus mempersiapkan diri baik mental maupun fisik. Persiapan ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat beradaptasi dengan tugas yang harus dilaksanakan, selain itu agar dapat mencapai hasil yang optimal. Adapun persiapan yang telah dilaksanakan oleh praktikan adalah sebagai berikut

1. Pendaftaran

Sebelum melaksanakan program kuliah KKN-PPL maka persiapan pertama yang harus dilakukan adalah pendaftaran. Setiap mahasiswa wajib mendaftarkan diri sesuai peraturan Universitas dan Fakultas masing-masing.

2. Pemilihan Lokasi

Setelah melakukan pendaftaran, mahasiswa yang menempuh mata kuliah KKN-PPL, berhak memilih tempat praktik sesuai dengan jurusan dan program studi mahasiswa.

3. Observasi

Observasi merupakan persiapan yang paling penting sebelum melaksanakan program PPL. Pelaksanaan observasi mampu membantu mahasiswa dalam mendeskripsikan langkah yang harus diambil dalam mengajar di sekolah yang mereka pilih. Dengan terlaksananya persiapan observasi, maka mahasiswa akan mengetahui kondisi sekolah, cara mengajar guru, dan metode pembelajaran yang digunakan.

4. Pengajaran Mikro

Untuk memberikan bekal kepada mahasiswa dalam melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan, terlebih dahulu mahasiswa diberikan pelatihan mengajar dalam bentuk pengajaran mikro. Pengajaran mikro atau *mikro teaching* merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh mahasiswa sebelum melaksanakan PPL. Pada dasarnya pengajaran mikro merupakan kegiatan praktik mengajar dalam suatu kelompok kecil dengan mahasiswa lain yang berperan sebagai siswa.

Dalam pengajaran mikro, mahasiswa dilatih untuk belajar menjadi seorang guru. dan perlengkapan apa saja yang harus dipersiapkan, seperti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, bagaimana cara dan metode mengajar yang benar, serta bagaimana memberikan strategi belajar mengajar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Mata kuliah pengajaran mikro bersifat wajib lulus bagi mahasiswa semester VI yang akan mengambil mata kuliah PPL pada semester berikutnya. Pada kegiatan pengajaran mikro mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 9 sampai 12 mahasiswa dengan 1 orang dosen pembimbing. Praktik yang dilakukan meliputi, membuka dan menutup pelajaran, mengajar, teknik bertanya, teknik menguasai dan mengelola kelas serta pembuatan administrasi pembelajaran.

Mata pelajaran yang dipelajari di mata kuliah micro teaching adalah mata pelajaran keahlian Kriya Kulit yang telah tersusun dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pelajaran yang dipelajari saat micro teaching adalah Mempelajari Silabus dimana mencakup pelajaran beberapa hal, diantaranya adalah:

- a. Standar Kompetensi
Kemampuan standar yang harus dimiliki oleh siswa sebagai hasil dari mempelajari materi-materi yang diajarkan.
- b. Tujuan Pembelajaran
Tujuan pembelajaran berfungsi untuk mengetahui ketercapaian hasil pembelajaran apakah sudah sesuai dengan apa yang telah dimuskan.
- c. Sub Kompetensi
Sub Kompetensi yaitu kemampuan minimal yang harus di capai oleh siswa dalam mempelajari mata pelajaran.
- d. Indikator
Indikator digunakan untuk mengetahui ketercapaian hasil pembelajaran.
- e. Materi Pokok Pembelajaran
Materi pokok pembelajaran ini mengikuti sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Materi merupakan uraian singkat tentang bahan yang akan diajarkan dari sumber buku acuan, dan buku-buku yang berkaitan dengan pelajaran yang bersangkutan.
- f. Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan pembelajaran yaitu keseluruhan judul sub bab pokok materi yang akan diajarkan.
- g. Nilai Karakter
Dalam penyampaian materi disetiap indikator memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diterapkan siswa.
- h. Penilaian
Penilaian berisi tentang guru memberikan nilai, baik itu tertulis, lisan atau praktik.
- i. Alokasi Waktu
Alokasi waktu adalah waktu yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
- j. Sumber belajar
Sumber belajar adalah sumber yang digunakan dalam mencari materi yang akan diajarkan.

5. Pembekalan

Pembekalan dilaksanakan pada masing-masing prodi (program studi).Pembekalan diwajibkan untuk semua mahasiswa yang akan melaksanakan KKN-PPL. Pembekalan dilakukan seminggu sebelum penerjunan mahasiswa ke lokasi KKN-PPL. Materi yang disampaikan mengenai program kerja selama KKN-PPL, penyusunan Laporan KKN-PPL, dan beberapa solusi apabila mahasiswa ditimpa KKN-PPL mendapatkan masalah, serta sanksi yang akan diberikan apabila melakukan kesalahan. Untuk Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan, pembekalan pengajaran mikro dilaksanakan pada tanggal

6. Penerjunan Mahasiswa PPL di SMK N 1 Kalasan

Penerjuanan mahasiswa PPL di SMK N 1 Kalasan dilakukan pada tanggal 25 Juni 2014. Penerjunan ini dihadiri oleh: Dosen Pembimbing Lapangan KKN-PPL UNY 2014, Kepala Sekolah SMK N 1 Kalasan, serta 23 orang Mahasiswa KKN-PPL UNY 2014.

B. PELAKSANAANPPL (PRAKTEK TERBIMBING DAN MANDIRI)

a. Kegiatan Praktik mengajar

Dalam praktik mengajar di kelas setiap praktikan dibimbing oleh seorang guru. Materi yang disampaikan praktikan di kelas disesuaikan dengan apa yang diajarkan oleh guru pembimbing. Sebelum mengajar, mahasiswa PPL dianjurkan untuk membuat satuan pembelajaran (SP), rencana pelaksanaan pembelajaran, membuat media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di kelas.

Pada kegiatan ini mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu dan keterampilan mengajar yang dimiliki. Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk praktik mengajar selama 8 kali pertemuan, Selain itu mahasiswa juga harus menyiapkan diri dengan materi pelajaran agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Praktik mengajar di kelas tersebut terdiri dari dua macam yaitu terbimbing dan mandiri.

1) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 1

Kelas: X Kulit

Hari/Tanggal: Sabtu / 16,Agustus 2014

Materi:Menjelaskan pengertian, jenis, dan ruang lingkup desain produk

2) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 2

Kelas: XII Kulit

Hari/Tanggal: Senin / 18, Agustus 2014

Materi: Bahan dan alat membuat produk alas kaki sandal

3) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 3

Kelas:XI Kulit

Hari/Tanggal: Selasa / 19, Agustus 2014

Materi: pengertian gambar ilustrasi

4) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 4

Kelas: X Kulit

Hari/Tanggal: Selasa / 19, Agustus 2014

Materi: pengertian unsur desain

- 5) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 5

Kelas: XI Kulit

Hari/Tanggal: Kamis/ 21, Agustus 2014

Materi: Menganalisis gambar wayang

- 6) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 6

Kelas: X Kulit

Hari/Tanggal: Sabtu/ 23, Agustus 2014

Materi: Mendeskripsikan tentang pengertian desain kriya keramik

- 7) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 7

Kelas: XII Kulit

Hari/Tanggal: Senin/ 25 Agustus 2014

Materi: Menggambar desain sandal

- 8) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 8

Kelas: XI Kulit

Hari/Tanggal: Selasa / 26 Agustus 2014

Materi: analisis corak gambar ilustrasi

- 9) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 9

Kelas: X Kulit

Hari/Tanggal: Selasa / 26 Agustus 2014

Materi: analisis pengertian titik, garis, bidang, warna

- 10) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 10

Kelas: XI

Hari/Tanggal: Kamis/28 Agustus 2014

Materi: evaluasi tatah sungging

- 11) Praktik kegiatan belajar mengajar ke 11

Kelas: X kulit

Hari/Tanggal: Sabtu/30 Agustus 2014

Materi: evaluasi desain produk keramik

b. Praktik mengajar secara terbimbing

Dalam kegiatan ini mahasiswa praktikan belum mengajar secara penuh, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode maupun pengelolaan kelas tetapi masih dalam pengawasan guru pembimbing. Praktik mengajar terbimbing bertujuan agar mahasiswa praktikan dapat menguasai materi pelajaran secara baik dan menyeluruh baik dalam metode pengajaran maupun PBM lainnya.

Dalam kegiatan praktik pengalaman lapangan, guru pembimbing dan dosen pembimbing PPL sangat berperan dalam kelancaran penyampaian materi. Guru pembimbing di sekolah memberikan saran dan kritik kepada mahasiswa setelah selesai melakukan praktik mengajar sebagai evaluasi dan perbaikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya. Dosen pembimbing PPL juga memberikan masukan tentang cara penyampaian materi, cara mengelola kelas dan memecahkan persoalan yang dialami mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran.

c. **Praktik mengajar mandiri**

Setelah mahasiswa mengajar secara terbimbing maka guru pembimbing memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengajar secara mandiri. Dalam kegiatan ini mahasiswa bertanggung jawab sepenuhnya terhadap jalannya PBM di kelas, tetapi guru pembimbing tetap memonitoring jalannya PBM di kelas dengan tujuan agar guru pembimbing mengetahui.

Kegiatan proses belajar mengajar di kelas meliputi:

1. Membuka Pelajaran

- a) Membuka pelajaran dengan salam
- b) Berdo'a
- c) Presensi
- d) Apersepsi
- e) Tujuan

2. Inti

Proses Pembelajaran Teori

a.) **Membuka Pelajaran**

Proses pembelajaran SMK N 1 Kalasan dimulai pada pukul 07.00 – 14.20, praktikan membuka pelajaran dengan salam, dan kemudian berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas tersebut dan menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas.

b.) **Menyampaikan Materi Pelajaran**

Dalam menyampaikan materi, guru cukup menguasai materi, materi juga disajikan dengan runtun, jelas dan lancer. Materi yang digunakan sebagian besar diambil dari pegangan guru serta internet.

c.) **Metode Pembelajaran**

Pembelajaran yang dilakukan/diterapkan menggunakan metode ceramah, dan Tanya jawab

d.) **Penggunaan Bahasa**

Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran adalah dengan menggunakan Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia.

e.) Penggunaan Waktu

Penggunaan waktu dalam jalanya pelajaran / PBM adalah membuka pelajaran, menyampaikan materi / Inti, Tanya jawab, serta menutup pelajaran.

f.) Gerak

Selama didalam kelas praktikan berusaha untuk tidak selalu di depan kelas. Tetapi, berjalan ke arah siswa dan memeriksa pekerjaan mereka untuk mengetahui secara langsung apakah mereka sudah paham tentang materi yang sudah disampaikan.

g.) Cara Memotivasi Siswa

Untuk memotivasi siswa dalam penyampaian materi dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan yang simple namun dapat memancing siswa untuk menjawab pertanyaan serta memberi kesempatan kepada siswa untuk berpendapat.

h.) Teknik Bertanya

Teknik bertanya yang digunakan adalah dengan memberi pertanyaan terlebih dahulu kemudian memberi kesempatan siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut. Dapat juga menanyakan apakah ada pertanyaan kepada siswa. Tetapi, jika belum ada yang menjawab maka praktikan menunjuk salah satu siswa untuk menjawab.

i.) Teknik Penguasaan Kelas

Untuk penguasaan kelas yang dilakukan adalah dengan berkeliling kelas. Dengan demikian diharapkan praktikan bisa memantau apakah siswa itu memperhatikan dan bisa memahami apa yang sedang dipelajari. Dapat juga diselingi dengan memanggil siswa yang ada dikelas, contohnya: Hallo anak anak. untuk mengetahui siswa konsentrasi terhadap mata pelajaran yang diberikan atau tidak.

j.) Penggunaan Media

Penggunaan media pada saat mengajar, guru menggunakan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh praktikan.

k.) Bentuk dan Cara Evaluasi

Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang diberikan. Bentuk evaluasinya memberikan pertanyaan secara lisan, yang langsung dijawab oleh siswa. Dan adapun evaluasi secara tertulis, evaluasi tertulis ini dilakukan pada akhir atau post tes.

l.) Perilaku siswa

Pada dasarnya perilaku para siswa di SMK N 1 Kalasan cukup baik, sopan, serta ramah. Jika ada yang kurang sopan atau kurang baik, itu merupakan salah satu kecil saja.

m.) Menutup Pelajaran

Sebelum pelajaran berakhir yang dilakukan seorang guru adalah :

- Menyimpulkan materi yang di ajarkan
- Pemberian tugas
- Memberikan pesan dan saran
- Berdo'a dan salam penutup

Begitu pula saat mengajar kelas praktek, praktikan harus melakukan:

a) Membuka Pelajaran

- Salam pembuka
- Berdo'a
- Presensi
- Apersepsi.
- Tujuan

b) Pokok Pelajaran

- Praktikan atau guru mendemonstrasikan sekilas mengenai praktek yang akan dilakukan.
- Siswa mempraktekkan sendiri langkah yang telah di demonstrasikan
- Guru atau praktikan memantau dan membimbing siswa jika menemukan kesulitan.

c) Menutup Pelajaran

Sebelum pelajaran berakhir yang dilakukan seorang guru adalah :

- Menanyakan tugas praktik sudah sampai mana .
- Guru mengingatkan kembali tugas hari selanjutnya
- Guru atau praktikan memastikan bahwa peralatan dan kondisi bengkel dalam keadaan bersih dan sudah di kembalikan.
- Guru atau praktikan melakukan evaluasi atas hasil praktik.
- Berdo'a dan menutup pelajaran.

d. UMPAN BALIK DARI PEMBIMBING

Selama kegiatan praktik mengajar sampai tanggal 17 September 2014, mahasiswa mendapat bimbingan dari guru pembimbing dan dosen pembimbing PPL. Dalam kegiatan praktik pengalaman lapangan, guru pembimbing dan dosen pembimbing PPL sangat berperan dalam kelancaran penyampaian materi. Guru pembimbing di sekolah memberikan saran dan kritik kepada mahasiswa setelah selesai melakukan praktik mengajar sebagai evaluasi dan perbaikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya. Dosen pembimbing PPL juga memberikan masukan tentang cara penyampaian materi, cara mengelola kelas dan memecahkan persoalan yang dialami mahasiswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Kemudian setelah PBM berlangsung, guru mengevaluasi sebagai umpan balik terhadap mahasiswa praktikan dengan memberikan arahan, bimbingan mengenai kekurangan-kekurangan dari praktikan selama PBM. Hal ini bertujuan sebagai bahan perbaikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran selanjutnya. Umpan balik yang diberikan kepada mahasiswa praktikan ada dua tahap yaitu :

- Sebelum praktik mengajar

Pada tahap ini guru pembimbing memberikan arahan dalam menyusun persiapan KBM dan persiapan sikap, tingkah laku serta persiapan mental untuk mengajar.

- Sesudah praktikan mengajar

Pada tahap ini guru pembimbing memberikan evaluasi, arahan, dan saran-saran terhadap mahasiswa praktikan setelah PBM selesai sehingga mahasiswa dapat lebih baik dalam pertemuan berikutnya. Beberapa masukan yang diberikan oleh pembimbing diantaranya :

- Memberikan tips dalam mengelola kelas sesuai pengalaman beliau untuk menciptakan suasana yang kondusif bagi pembelajaran di kelas.
- Membantu mahasiswa dalam pengaturan materi agar waktunya sesuai dengan yang direncanakan.

- e. Evaluasi Belajar Mengajar

Hasil proses pembelajaran dapat diukur dengan evaluasi sehingga dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah diprogramkan dapat tercapai. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diukur dengan nilai-nilai yang mereka peroleh. Evaluasi yang dilakukan selama praktik mengajar yaitu evaluasi belajar mengajar.

C. ANALISIS HASIL

Selama pelaksanaan PPL, praktikan memperoleh banyak hal seperti bagaimana tugas dan tanggung jawab seorang guru, bagaimana seorang guru harus beradaptasi dengan lingkungan sekolah baik dengan guru, siswa dan karyawan maupun dengan situasi sekolah. Adapun hasil praktik pengalaman lapangan adalah sebagai berikut.

Praktek mengajar di kelas telah selesai dilaksanakan oleh mahasiswa sesuai dengan jadwal yang direncanakan. Dari pelaksanaan praktek mengajar tersebut, mahasiswa memperoleh pengalaman mengajar yang akan membentuk keterampilan dan keprofesionalan seorang calon guru. Selain itu, pengenalan kondisi siswa bertujuan agar calon guru siap terjun ke sekolah pada masa yang akan datang.

Berdasarkan hasil praktek mengajar di kelas dapat disampaikan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Konsultasi secara berkesinambungan dengan guru pembimbing sangat diperlukan demi lancarnya pelaksanaan mengajar. Hal-hal yang dapat dikonsultasikan dengan

guru pembimbing, baik RPP, materi, metode maupun media pembelajaran yang paling sesuai dan efektif dilakukan dalam pembelajaran kelas.

- b. Metode yang disampaikan kepada peserta diklat harus bervariasi sesuai dengan tingkat pemahaman dan daya konsentrasi.
- c. Praktikan dapat mengelola kelas dan membuat suasana yang kondusif dalam belajar.
- d. Praktikan dapat mengembalikan situasi menjadi kondusif lagi bila ada peserta didik yang menimbulkan masalah (ramai, mengganggu teman, dll).
- e. Memberikan evaluasi dapat menjadi umpan balik dari peserta didik untuk mengetahui seberapa banyak materi yang telah disampaikan dapat diserap oleh peserta didik.

D. REFLEKSI KEGIATAN

Sebelum mengajar praktikan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikonsultasikan kepada guru pembimbing terlebih dahulu. Dalam melaksanakannya ada faktor pendukung dan faktor penghambat kelancaran proses PBM yaitu:

a. Faktor Pendukung

Pelaksanaan praktik mengajar baik mengajar terbimbing maupun mandiri ada beberapa faktor pendukung yang dapat memperlancar proses belajar antara lain faktor pendukung yang berasal dari guru pembimbing, siswa dan sekolah. Guru pembimbing memberikan keleluasaan praktik untuk memberikan ide dan gagasan dalam hak praktik mengajar, mengelola kelas bahkan evaluasi kemudian guru pembimbing memberikan saran dan kritik serta perbaikan dalam praktik mengajar.

Faktor pendukung yang berasal dari siswa adalah kemauan dan kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran. Faktor pendukung dari sekolah adalah sarana dan prasarana perpustakaan yang dapat digunakan siswa untuk melengkapi referensi khususnya buku Bahasa Indonesia.

b. Faktor Penghambat

Selama praktikan melakukan proses belajar mengajar tidak banyak mengalami hambatan karena semua pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar di kelas sangat mendukung dan berperan serta dalam keberhasilan praktikan dalam mengajar di kelas. Hanya masalah kemampuan dasar siswa untuk menyerap materi masih sangat rendah. Oleh karena itu materi yang diberikan harus sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari serangkaian kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan di SMK N 1 Kalasan yang meliputi praktik pengajaran dan praktik persekolahan, berdasarkan pengalaman baik secara langsung maupun tidak langsung pada bulan Juli sampai dengan September 2014, dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan PPL merupakan suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman dan kesempatan kepada para mahasiswa untuk mempelajari, mengenal dan memahami permasalahan yang terkait dalam proses pembelajaran di sekolah. Serta membantu praktikkan dalam mengenal situasi dan kondisi lingkungan pendidikan yang akan dihadapi dimasa yang akan datang.
2. Dengan kegiatan PPL dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan dan mengaplikasikan ilmu, pengetahuan, dan ketrampilan yang telah dipelajari ke dalam kehidupan nyata, dalam lembaga pendidikan baik formal maupun nonformal.
3. Dalam kegiatan PPL, masing-masing mahasiswa diberi kesempatan mengajar di kelas sesuai dengan program studinya minimal sebanyak 8 kali pertemuan.
4. Kemampuan menyampaikan ilmu dari pendidik kepada peserta didik merupakan inti dari proses pembelajaran dimana pendidikan menggunakan nilai-nilai moral.
5. Persiapan untuk materi merupakan hal yang sangat penting, dimana kegiatan yang memadukan teori, praktik, dan pengembangan lebih lanjut dari keilmuan yang dipelajari oleh mahasiswa.
6. PPL mendewasakan cara berfikir dan meningkatkan daya penalaran mahasiswa dalam melakukan penelaahan, perumusan, dan pemecahan masalah pendidikan.
7. Praktika dapat berinteraksi dan beradaptasi dengan seluruh keluarga besar SMK N 1 Kalasan yang berguna bagi praktikan di kemudian hari untuk memasuki dunia kerja, dan untuk mendewasakan cara berfikir dan meningkatkan daya penalaran mahasiswa dalam melakukan penelaahan, perumusan, dan pemecahan masalah pendidikan.

B. Saran

Kegiatan PPL khususnya bidang kependidikan dilaksanakan secara terus-menerus dan tampaknya hal itu sudah seharusnya menjadi kewajiban setiap mahasiswa. Untuk

memperbaiki beberapa kekurangan maka perlu diadakan perbaikan, baik bagi pihak sekolah, maupun pihak LPPMP UNY, Mahasiswa.

1. Bagi Pihak Sekolah

- a. Kedisiplinan dan tata tertib yang telah berlaku dan berjalan dengan tertib dan baik, hendaknya tetap dipertahankan dan ditingkatkan lagi.
- b. Sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sudah cukup lengkap dan hendaknya dimanfaatkan lebih baik lagi serta perawatan yang baik.
- c. Semua elemen sekolah diharapkan ikut berperan serta dalam program KKN-PPL.

2. Bagi Pihak LPPMP UNY

- a. Perlu adanya koordinasi yang lebih baik lagi dalam penanganan kegiatan PPL
- b. Meningkatkan jalinan kerja sama dengan instansi ataupun perusahaan untuk mendukung kelancaran pelaksanaan program baik berupa dana maupun sarana prasarana.

3. Bagi Pihak Mahasiswa

- a. Meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab serta selalu menjaga nama baik almamater.
- b. Perlu adanya toleransi dan kerjasama antara mahasiswa demi terciptanya kesuksesan bersama.
- c. Rasa setia kawan, solidaritas serta kekompakan perlu dijaga dan diteruskan hingga Program KKN-PPL ini selesai dan diluar program tersebut serta dapat memanfaatkan apa yang telah didapatkan dari KKN-PPL sebagai bekal di masa mendatang

DAFTAR PUSTAKA

Tim Penyusun Panduan PPL UNY. (2014). Panduan PPL.Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

DASAR-DASAR DESAIN
KELAS X KRIYA KULIT
(UNSUR-UNSUR DESAIN)

DESAIN PRODUK
KELAS X KRIYA KULIT
(DESAIN KRIYA KERAMIK)

DASAR-DASAR DESAIN
KELAS XI KRIYA KULIT
GAMBAR ILUSTRASI

KRIYA

KELAS XI KRIYA KULIT

(TATAH SUNGGING)

KRIYA

KELAS XII KRIYA KULIT

(ALAS KAKI SANDAL)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kalasan
Mata Pelajaran : Dasar-dasar Desain
Kelas/Semester : X/ 1
Materi Pokok : Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain
: Memahami unsur-unsur desain
: Memahami pengertian dari titik, garis, bidang, warna.
: Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat
Alokasi Waktu : 4 Jpl @ 45 menit (2X pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
2. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain
3. Memahami, menganalisis serta menerapkan pengetahuan faktual, konseptual , prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian	3.1 Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain 3.2 Memahami unsur-unsur desain 3.3 Memahami pengertian titik, garis, bidang, warna. 3.4 Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Menggunakan metode desain berdasar pendekatan keilmuan 4.2 Menyajikan aplikasi desain secara komprehensif 4.3 Menerapkan dasar-dasar desain dalam mengembangkan produk karya seni 4.4 Melaporkan hasil proses pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan pertama dan kedua

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menghayati keanekaragaman dasar-dasar desain sebagai anugrah Tuhan
2. Menghargai orang lain dalam mendeskripsikan unsur-unsur desain
3. Menghayat keberagaman model desain sebagai anugrah Tuhan
4. Bersikap jujur dalam menanggapi keanekaragaman unsur-unsur dalam desain,
5. Bersikap percaya diri dalam menanggapi keanekaragaman unsur desain
6. Mengidentifikasi model pengkomposisian titik, garis, bidang, warna.

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1&2

1. Diskusi pengertian desain dan unsur-unsur desain (titik, garis, bidang, warna)
2. Pengertian desain
3. Pengertian unsur-unsur desain (titik, garis, bidang, warna)
4. Macam-macam desain komposisi unsur-unsur desain (titik, garis, bidang, warna)
5. Tugas membuat desain komposisi unsur titik

E. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Latihan
4. Presentasi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Video
2. Proyektor
3. Buku-buku
4. Contoh-contoh gambar

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama

1. **Kegiatan Pendahuluan**(10) menit
 - a. Mengucap salam.
 - b. Memeriksa kehadiran siswa dan kesiapan peserta didik
 - c. Pesertadidik mendiskusikan pengertian tentang materi yang sedang disampaikan oleh guru
 - d. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok
2. **Kegiatan Inti**
 - a. **Mengamati**
Menunjukkan macam-macam karya-karya komposisi desain
 - b. **Menanya**
Merumuskan masalah :apa pengertian desain dan apa saja unsur-unsur desain

c. Mengumpulkan Data

Menganalisis pengertian desain dan unsur-unsur desain.

d. Mengasosiasi

Mengolah dan mengidentifikasi pengertian, unsur-unsur, dan contoh-contoh desain

e. Mengkomunikasikan

Mendefinisikan unsur-unsur desain

Membuat karya desain komposisi tentang unsur-unsur desain

Mengapresiasikan karya yang dibuat bersama guru dan peserta didik yang lain.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru beserta peserta didik menyimpulkan pemahaman tentang pengertian dan unsur-unsur desain
- b. Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- c. Guru memberikan tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya yakni menggambar komposisi unsur desain titik.

Pertemuan kedua

1. Kegiatan pendahuluan(10) menit

- a. Mengucapkan salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Mengamati hasil karya tugas individual siswa tentang komposisi titik .
- b. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik mendesain.
- c. Mengumpulkan data unsur desain garis dan tehnik menggambar komposisi desain garis
- d. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan tehnik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya komposisi desain garis
- e. Menciptakan desain komposisi unsur desain garis
- f. Mempresentasikan hasil desain komposisi unsur desain garis untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya dasar desain
- b. Salam

Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap spiritual

- a. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- b. Bentuk Instrumen : Skala
- c. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
1.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
2.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai	2

	anugerah Tuhan	
3.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3
4.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda. (Diisi oleh peserta didik)

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain titik merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
2. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain garis merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
3. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain bidang merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
4. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain warna merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				

Keterangan: SS=Sangat Setuju, skor = 4 S= Setuju, skor = 3 TS = Tidak Setuju, = 2
STS=Sangat Tidak Setuju = 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari "sangat tidak setuju" dengan skor 1 sampai "sangat setuju" dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

2. Sikap sosial

- Teknik Penilaian : Pengamatan
- Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- Kisi-kisi :

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a : Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

KeteranganA = Sangat BaikB = BaikC = CukupD = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk kulit dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
1.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
2.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4
3.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6

b. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Objektif
- b. Bentuk Instrumen : Tes isian singkat
- c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Mengidentifikasi unsur-unsur macam dan karya dasar-dasar desain dengan benar	1-3
2.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik membuat karya dasar-dasar desain dengan benar	4-6

Instrumen: Soal Tertulis

1. Apa pengertian desain? Jelaskan!
2. Sebutkan unsur desain? Jelaskan!
3. Sebutkan alat dan bahan proses pembuatan karya komposisi unsur desain? Jelaskan!
4. Jelaskan langkah proses pembuatan karya komposisi unsur-unsur desain!
5. Sebutkan dan jelaskan proses pembuatan komposisi unsur-unsur desain. Jelaskan
6. Sebutkan dan jelaskan langkah cara membuat karya komposisi unsur desain dalam media 3 dimensi!

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 6 butir, maka jumlah skor $6 \times 5 = 30$ berkisar antara 0 sampai 30.

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes praktik
- b. Bentuk Instrumen: Tes uji petik kerja
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	No. Butir
1.	Membuat karya dasar-dasar desain dengan baik	1

In

Instrumen Soal Keterampilan :

1. Buatlah desain produk kriya dengan ketentuan sebagai berikut:

Unsur desain : titik, garis, bidang, warna

Alat :Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, rapido, mangkok plastik, palet.

Bahan :kertas A3 cat poster/ pewarna, tinta bak, media 3 dimensi

Ukuran produk : A3

Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Pengerjaan				

3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan:4 = Sangat Baik3 = Baik2 = Cukup1 = Kurang

REFLEKSI

1. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
2. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
3. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
4. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
5. Adakah jenis desain yang tidak ada disekitamu ?
6. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL



Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	
8. 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.	4.5 Menggunakan metode desain berdasar pendekatan keilmuan 4.6 Menyajikan aplikasi desain secara komprehensif 4.7 Menerapkan dasar-dasar desain dalam mengembangkan produk karya seni 4.8 Melaporkan hasil proses pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar

J. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan ketiga

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengkreasikan komposisi unsur desain garis
2. Menghargai orang lain dalam mendesain komposisi unsur desain garis
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya pengkomposisian desain garis

K. Materi Pembelajaran

Pertemuan 3

1. Dilanjutkan praktek membuat komposisi desain bidang
2. Mengapresiasikan karya masing-masing individu komposisi desain bidang
3. Evaluasi mengenai pembuatan komposisi desain bidang

L. Metode Pembelajaran

5. Ceramah
6. Diskusi
7. Latihan
8. Presentasi

M. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

5. Video
6. Proyektor
7. Buku-buku
8. Contoh-contoh gambar

N. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ketiga

1. Kegiatan pendahuluan(10) menit

- a. Mengucapkan salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik mendesain bidang.
- b. Mengumpulkan data unsur desain bidang dan tehnik menggambar komposisi desain bidang
- c. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan tehnik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya komposisi desain bidang
- d. Menciptakan desain komposisi unsur desain bidang
- e. Mempresentasikan hasil desain komposisi unsur desain bidang untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya dasar desain
- b. Salam

Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap spiritual

- d. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- e. Bentuk Instrumen : Skala
- f. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
5.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
6.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	2
7.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3
8.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
 Kelas : _____

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda. (Diisi oleh peserta didik)

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain titik merupakan anugerah Tuhan yang patut				
c. diterima.				
d. dihargai.				
5. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain garis merupakan anugerah Tuhan yang patut				
c. diterima.				
d. dihargai.				
6. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain bidang merupakan anugerah Tuhan yang patut				
c. diterima.				
d. dihargai.				
7. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain warna merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
c. dihargai.				

Keterangan: SS=Sangat Setuju, skor = 4
 S= Setuju, skor = 3
 TS = Tidak Setuju, = 2
 STS=Sangat Tidak Setuju = 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

2. Sikap sosial

- d. Teknik Penilaian : Pengamatan
- e. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- f. Kisi-kisi :

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a : Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____
 Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

Keterangan A = Sangat Baik B = Baik C = Cukup D = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk kulit dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
4.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
5.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4

6.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6

b. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Pengetahuan

- d. Teknik Penilaian : Tes Objektif
- e. Bentuk Instrumen : Tes isian singkat
- f. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
3.	Mengidentifikasi unsur-unsur macam dan karya dasar-dasar desain dengan benar	1-3
4.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik membuat karya dasar-dasar desain dengan benar	4-6

Instrumen: Soal Tertulis

- 7. Apa pengertian desain? Jelaskan!
- 8. Sebutkan unsur desain? Jelaskan!
- 9. Sebutkan alat dan bahan proses pembuatan karya komposisi unsur desain? Jelaskan!
- 10. Jelaskan langkah proses pembuatan karya komposisi unsur-unsur desain!
- 11. Sebutkan dan jelaskan proses pembuatan komposisi unsur-unsur desain. Jelaskan
- 12. Sebutkan dan jelaskan langkah cara membuat karya komposisi unsur desain dalam media 3 dimensi!

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 6 butir, maka jumlah skor 6 x 5 : 3 berkisar antara 0 sampai 10.

4. Keterampilan

- d. Teknik Penilaian : Tes praktik
- e. Bentuk Instrumen: Tes uji petik kerja
- f. Kisi-kisi:

No.	Indikator	No. Butir
-----	-----------	-----------

2.	Membuat karya dasar-dasar desain dengan baik	1
----	--	---

Instrumen Soal Ketrampilan :

2. Buatlah desain produk kriya dengan ketentuan sebagai berikut:

Unsur desain : titik, garis, bidang, warna

Alat :Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, rapido, mangkok plastik, palet.

Bahan :kertas A3 cat poster/ pewarna, tinta bak, media 3 dimensi

Ukuran produk : A3

Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Pengerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan:4 = Sangat Baik3 = Baik2 = Cukup1 = Kurang

REFLEKSI

7. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
8. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
9. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
10. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
11. Adakah jenis desain yang tidak ada disekitamu ?
12. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?


Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL



Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kalasan
Mata Pelajaran : Dasar-dasar Desain
Kelas/Semester : X/ 1
Materi Pokok : Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain
 : Memahami unsur-unsur desain
 : Memahami pengertian dari titik, garis, bidang, warna.
 : Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat
Alokasi Waktu : 2Jpl @ 45 menit (1X pertemuan)

O. Kompetensi Inti

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

P. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
9. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
10. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain
11. Memahami, menganalisis serta menerapkan pengetahuan faktual, konseptual , prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian	3.9 Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain 3.10 Memahami unsur-unsur desain 3.11 Memahami pengertian titik, garis, bidang, warna. 3.12 Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	
12. 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.	4.9 Menggunakan metode desain berdasar pendekatan keilmuan 4.10Menyajikan aplikasi desain secara komprehensif 4.11Menerapkan dasar-dasar desain dalam mengembangkan produk karya seni 4.12Melaporkan hasil proses pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar

Q. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan keempat

1. Evaluasi mengenai materi yang telah disampaikan
2. Menghargai orang lain dalam mendesain komposisi unsur desain bidang
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya pengkomposisian desain bidang

R. Materi Pembelajaran

Pertemuan 4

1. Evaluasi
2. Mengerjakan soal teori dan praktek kombinasi komposisi garis dan titik

S. Metode Pembelajaran

9. Ceramah
10. Diskusi
11. Latihan
12. Presentasi

T. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

9. Video
10. Proyektor
11. Buku-buku
12. Contoh-contoh gambar

U. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan keempat

1. Kegiatan pendahuluan(10) menit

- a. Mengucap salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik mendesain
- b. Mengumpulkan data unsur desain warna dan tehnik menggambar komposisi desain
- c. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan tehnik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya komposisi desain
- d. Menciptakan desain komposisi unsur desain
- e. Mempresentasikan hasil desain komposisi unsur desain untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya dasar desain
- b. Salam

Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap spiritual

- g. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- h. Bentuk Instrumen : Skala
- i. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
9.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
10.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	2
11.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3
12.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
 Kelas : _____

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda.**(Diisi oleh peserta didik)**

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain titik merupakan anugerah Tuhan yang patut				
e. diterima.				
f. dihargai.				
8. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain garis merupakan anugerah Tuhan yang patut				
e. diterima.				
f. dihargai.				
9. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain bidang merupakan anugerah Tuhan yang patut				
e. diterima.				
f. dihargai.				
10. Keunikan dan keragaman karya komposisi unsur desain warna merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
d. dihargai.				

Keterangan: SS=Sangat Setuju, skor = 4S= Setuju, skor = 3TS = Tidak Setuju, = 2
 STS=Sangat Tidak Setuju = 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

2. Sikap sosial

- g. Teknik Penilaian : Pengamatan
- h. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- i. Kisi-kisi :

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a : Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____
 Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

Keterangan A = Sangat Baik B = Baik C = Cukup D = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk kulit dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
7.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
8.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4

9.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6

b. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Pengetahuan

- g. Teknik Penilaian : Tes Objektif
- h. Bentuk Instrumen : Tes isian singkat
- i. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
5.	Mengidentifikasi unsur-unsur macam dan karya dasar-dasar desain dengan benar	1-3
6.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik membuat karya dasar-dasar desain dengan benar	4-6

Instrumen: Soal Tertulis

- 13. Apa pengertian desain? Jelaskan!
- 14. Sebutkan unsur desain? Jelaskan!
- 15. Sebutkan alat dan bahan proses pembuatan karya komposisi unsur desain? Jelaskan!
- 16. Jelaskan langkah proses pembuatan karya komposisi unsur-unsur desain!
- 17. Sebutkan dan jelaskan proses pembuatan komposisi unsur-unsur desain. Jelaskan
- 18. Sebutkan dan jelaskan langkah cara membuat karya komposisi unsur desain dalam media 3 dimensi!

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 6 butir, maka jumlah skor $6 \times 5 = 30$ berkisar antara 0 sampai 30.

4. Keterampilan

- g. Teknik Penilaian : Tes praktik
- h. Bentuk Instrumen: Tes uji petik kerja
- i. Kisi-kisi:

No.	Indikator	No. Butir
-----	-----------	-----------

3.	Membuat karya dasar-dasar desain dengan baik	1
----	--	---

Instrumen Soal Ketrampilan :

3. Buatlah desain produk kriya dengan ketentuan sebagai berikut:

Unsur desain : titik, garis, bidang, warna

Alat :Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, rapido, mangkok plastik, palet.

Bahan :kertas A3 cat poster/ pewarna, tinta bak, media 3 dimensi

Ukuran produk : A3

Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Pengerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan:4 = Sangat Baik3 = Baik2 = Cukup1 = Kurang

REFLEKSI

13. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
14. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
15. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
16. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
17. Adakah jenis desain yang tidak ada disekitamu ?
18. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL



Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

	NANDA75										
25.	RISQI ANTON PRASETYO										75
26.	ROMADHON APDHULAJHIS										
27.	RULLY ASTANTI										73
28.	SEPTI LESTARI										73
29.	SITI NURIYAH										70
30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA										70
31.	ULFATIN INFROATUN										70
32.	UMU HANIFATULJANA										70
33.	WIDI SETYANINGRUM										72
34.	YUSUF FAKIH										

INDIKATOR :

- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

Kriteria penilaian individu

- Sikap : 20%
- Pengetahuan : 35%
- Ketrampilan : 45%

25.	RISQI ANTON PRASETYO										75
26.	ROMADHON APDHULAJHIS										
27.	RULLY ASTANTI										74
28.	SEPTI LESTARI										73
29.	SITI NURIYAH										70
30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA										73
31.	ULFATIN INFROATUN										74
32.	UMU HANIFATULJANA										73
33.	WIDI SETYANINGRUM										74
34.	YUSUF FAKIH										

INDIKATOR :

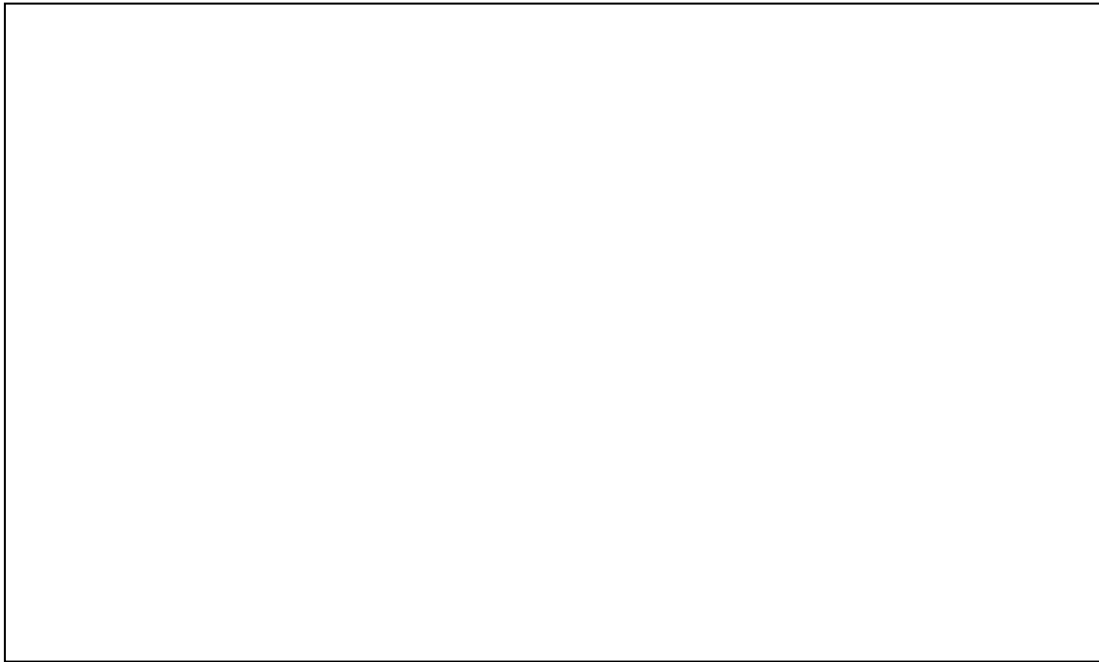
- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

Kriteria penilaian individu

- Sikap : 20%
- Pengetahuan : 35%
- Ketrampilan : 45%

Soal evaluasi

1. Sebutkan dan jelaskan macam-macam garis, serta jelaskan masing-masing wataknya!
2. Apakah yang kalian ketahui tentang titik?
3. Apakah yang kalian ketahui tentang garis?
4. Bagaimana menurut pendapat kalian jika terdapat titik-titik yang saling berjajar, apa yang akan terjadi?
5. Buatlah gambar desain komposisi titik dan garis!



Jawab

1. Garis merupakan unsur desain tertua yang pernah digunakan untuk mewujudkan emosi. Secara garis besar, garis ada 2 macam, yaitu garis lurus dan garis lengkung.
Ditinjau dari watak suatu garis, garis lurus menggambarkan suatu ketegasan, kepastian, kekakuan, dan ketegangan. Sedangkan garis lengkung menggambarkan kelembutan, Keluwesan.
2. Titik/bintik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Semua wujud dihasilkan mulai dari titik. Titik dapat pula menjadi pusat perhatian, bila berkumpul atau berwarna beda. Titik yang membesar biasa disebut bintik.
3.
 - Suatu goresan yang diakibatkan karena sebuah titik bergerak lurus sehingga membentuk jejak.
 - Batas limit dari suatu benda, masa, ruang, warna, susunan dari obyek – obyek.
 - Kumpulan titik – titik yang lurus
4. Jika suatu titik saling berjajar maka akan membentuk suatu **garis**.

	NANDA75										
25.	RISQI ANTON PRASETYO										80
26.	ROMADHON APDHULAJHIS										88
27.	RULLY ASTANTI										86
28.	SEPTI LESTARI										84
29.	SITI NURIYAH										82
30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA										88
31.	ULFATIN INFROATUN										82
32.	UMU HANIFATULJANA										85
33.	WIDI SETYANINGRUM										84
34.	YUSUF FAKIH										86

INDIKATOR :

- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

Kriteria penilaian individu

- Sikap : 20%
- Pengetahuan : 35%
- Ketrampilan : 45%

Penilaian akhir

Seluruh skor ada dijumlah

Jumlah skor per pertemuan

No	NamaSiswa	pertemuan ke			TOTAL SCORE
		2	3	4	
1.	AYU AGUSTIN	74	85	98	86
2.	DANI WAHYU ISMAIL			88	30
3.	DEAR MALIKA EIGHTAPRILIA	75	85	90	84
4	DESI ASTUTI	70	73	80	75
5.	DESTANIA ANGGRAINI	74	77	86	79
6.	DEWI YULIANTI	73	77	82	78
7.	DIAN HASTRINI	72	74	86	78
8.	DWI NOVITASARI	75	78	88	81
9.	EFI MAHANANI	70	70	80	74
10.	EMA SUDADI	70	80	90	80
11.	FAJRI ISROH FAUZI	74	73	83	77
12.	FITA KURNIAWATI	70	70	84	75
13.	IRA KUSUMA WATI	74	70	84	76
14.	KRISTIANA	72	70	90	78
15.	MUHAMMAD SHOLIHUN	75	80	86	81
16	MUSLIH HANDAYAWAN			90	30
17.	NADYA DWI LYANA	77	78	82	79
18.	NAYAKA AJI MANTASA			86	29
19.	NINING NILAWATI	74	79	98	84
20.	NOR FEBRIYANTI	77	74	90	81
21.	NOVI DIANA SAPUTRI	70	77	84	77
22.	NUR ALIFAH	74	73	90	79
23.	NUR RIZQI SARI	75	79	84	80
24.	RAFIKA ZULVI NANDA75	73	73	82	76
25.	RISQI ANTON PRASETYO	75	75	80	77
26.	ROMADHON			88	30

	APDHULAJHIS				
27.	RULLY ASTANTI	73	74	86	78
28.	SEPTI LESTARI	73	73	84	77
29.	SITI NURIYAH	70	70	82	74
30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA	70	73	88	77
31.	ULFATIN INFROATUN	70	74	82	76
32.	UMU HANIFATULJANA	70	73	85	76
33.	WIDI SETYANINGRUM	72	74	84	77
34	YUSUF FAKIH			86	29

DAFTAR HADIR SISWA

No	NamaSiswa	Tanggal			
		12-08-2014	19-08-2014	26-08-2014	02-09-2014
1.	AYU AGUSTIN	V	V	V	V
2.	DANI WAHYU ISMAIL	V	V	V	V
3.	DEAR MALIKA EIGHTAPRILIA	V	V	V	V
4.	DESI ASTUTI	V	V	V	V
5.	DESTANIA ANGGRAINI	V	V	V	V
6.	DEWI YULIANTI	V	V	V	V
7.	DIAN HASTRINI	V	V	V	V
8.	DWI NOVITASARI	V	V	V	V
9.	EFI MAHANANI	V	V	V	V
10.	EMA SUDADI	V	V	V	V
11.	FAJRI ISROH FAUZI	V	V	V	V
12.	FITA KURNIAWATI	V	V	V	V
13.	IRA KUSUMA WATI	V	V	V	V
14.	KRISTIANA	V	V	V	V
15.	MUHAMMAD SHOLIHUN	V	V	V	V
16.	MUSLIH HANDAYAWAN	V	V	V	V
17.	NADYA DWI LYANA	V	V	V	V
18.	NAYAKA AJI MANTASA	V	V	V	V
19.	NINING NILAWATI	V	V	V	V
20.	NOR FEBRIYANTI	V	V	V	V
21.	NOVI DIANA SAPUTRI	V	V	V	V
22.	NUR ALIFAH	V	V	V	V
23.	NUR RIZQI SARI	V	V	V	V
24.	RAFIKA ZULVI NANDA75	V	V	V	V
25.	RISQI ANTON PRASETYO	V	V	V	V
26.	ROMADHON APDHULAJHIS	V	V	V	V
27.	RULLY ASTANTI	V	V	V	V
28.	SEPTI LESTARI	V	V	V	V

29.	SITI NURIYAH	V	V	V	V
30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA	V	V	V	V
31.	ULFATIN INFROATUN	V	V	V	V
32.	UMU HANIFATULJANA	V	V	V	V
33	WIDI SETYANINGRUM	V	V	V	V
34	YUSUF FAKIH	V	V	V	V

Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL



Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033



DASAR-DASAR DESAIN

LATAR BELAKANG PERKEMBANGAN DESAIN

FAKTOR PENDORONG

1. Dorongan dari dalam

- a. Kebutuhan Jasmani
- b. Kebutuhan Rokhani

2. Dorongan dari luar

- a. Hal-Hal yang berhubungan dengan kebutuhan jasmani
 - b. Hal-Hal yang berhubungan dengan kebutuhan rokhani
-

PERKEMBANGAN DESAIN

a. Jaman pra sejarah



b. Jaman Purba

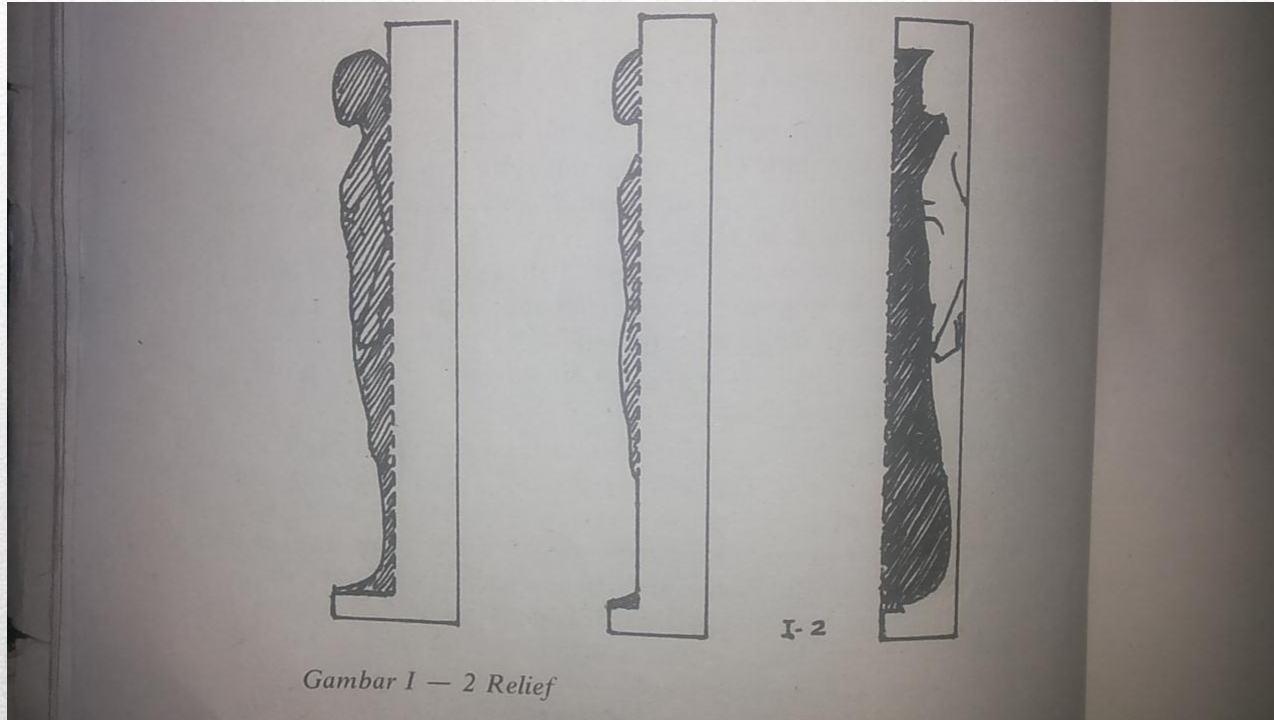
1. Seni bangunan (candi, stupa, gerbang, rumah-rumah pemujaan)







2. Bentuk Hiasan



3. Seni Kerajinan



c. Jaman Madya

merupakan suatu perpindahan, batar anatar sejarah seni rupa Hindu-Jawa ke sejarah seni rupa Islam.

Masjid, Bnetuk Kubah

d. Jaman Modern


Perkembangan desain sudah sangat maju.

Contoh : alat-alat pertanian semula orang membajak sawah menggunakan kerbau tetapi sekarang sudah menggunakan traktor

Pengertian desain secara umum

Desain ialah :

- rancangan
 - gambar rencana
 - gambar unutm merencanakan suatu bentuk benda
 - gambar rencana suatu karya
 - konsep suatu rencana
-



Pengertian desain dalam arti khusus :
Desain yang ada kaitannya dengan
kegunaan benda

DESAIN adalah sebuah karya, maka nirmana atau dikenal juga dengan rupa dasar memberikan sikap dan pengetahuan dasar bagaimana seseorang mampu menghasilkan sebuah bentuk karya.

Berfungsi melatih kepekaan estetis, dan menggali kemampuan kreatif.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya,

Metode Desain

Suatu cara yang dilakukan oleh desainer untuk menghasilkan suatu karya desain.

Beberapa metode yang umum digunakan, antara lain :

- Explosing* : mencari inspirasi dengan berpikir secara kritis untuk menghasilkan suatu desain yang belum pernah diciptakan.
 - Redefining* : mengolah kembali suatu desain agar menjadi bentuk yang berbeda dan lebih baik.
 - Managing* : menciptakan desain secara berkelanjutan dan terus-menerus.
 - Phototyping* : memperbaiki dan atau memodifikasi desain warisan nenek moyang.
 - Trendspotting* : membuat suatu desain berdasarkan tren yang sedang berkembang.
-

Nirmana

Nirmana berasal dari kata *nir* dan *mana*. *Nir* artinya tidak berbentuk atau tidak berwujud sedangkan *Mana* artinya makna atau arti.

Dari kedua kata di atas kita dapat menyimpulkan bahwa nirmana adalah *sesuatu yang tidak mempunyai bentuk akan tetapi mempunyai makna*

Prinsip Penyusunan Elemen Seni

1. Irama (rhythme)

Suatu bentuk pengulangan yang terus menerus dan teratur dari suatu unsur-unsur tertentu.

2. Balance (keseimbangan)

Keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

3. Proporsi

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan-perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang.

4. Kesatuan (unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

5. Dominasi (domination)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan deisan. Dominasi berasal dari kata Dominance yang berarti keunggulan . Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsure sebagai penarik dan pusat perhatian.



Titik

Garis

Bentuk

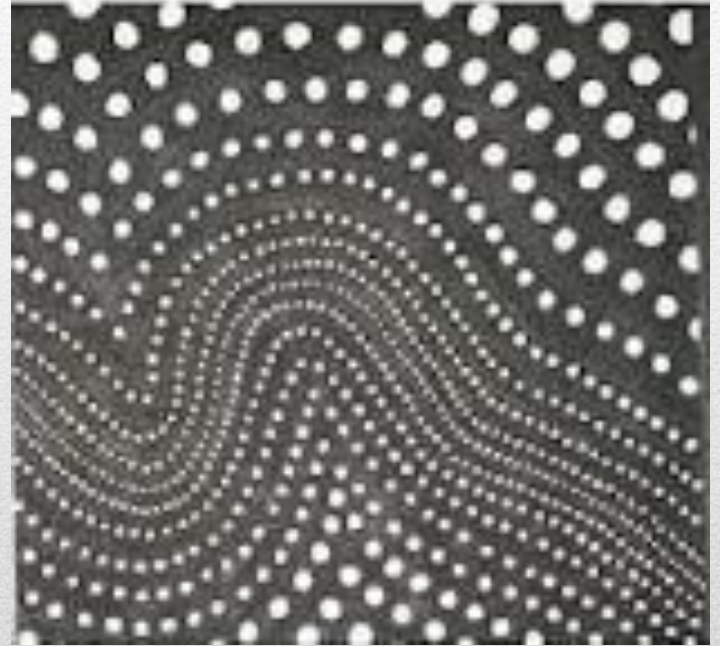
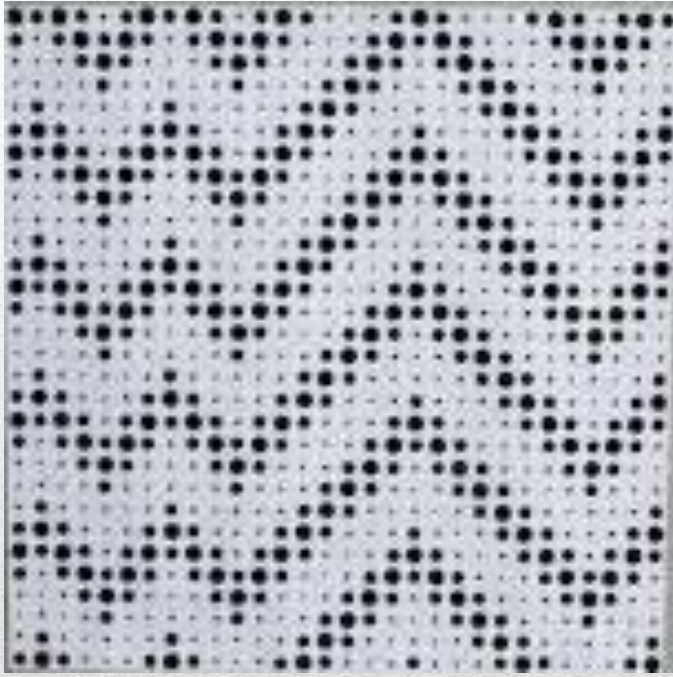
Tekstur

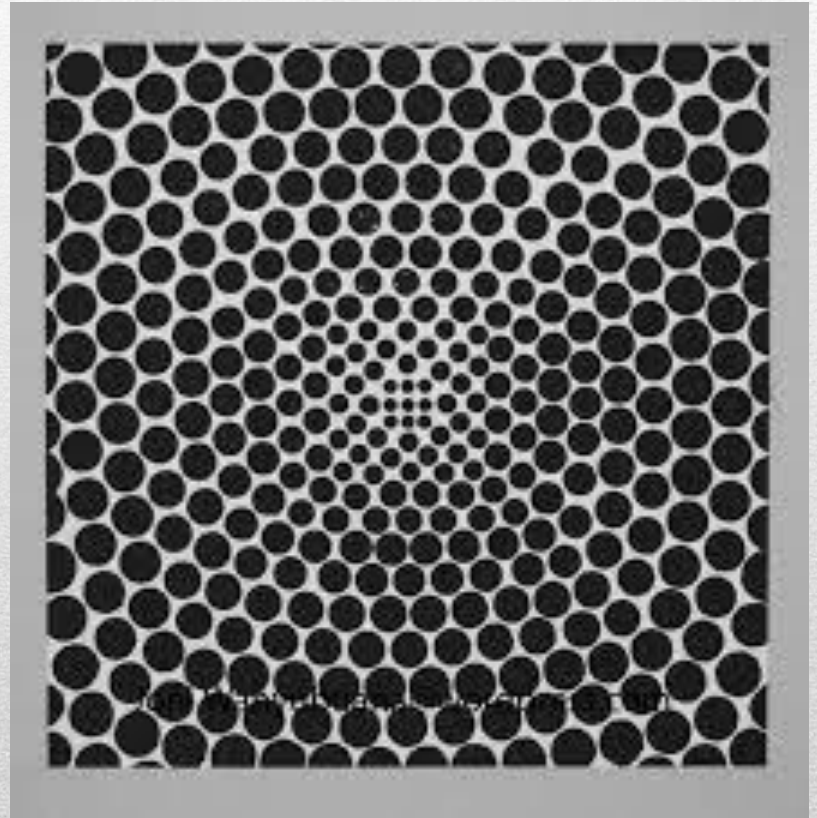
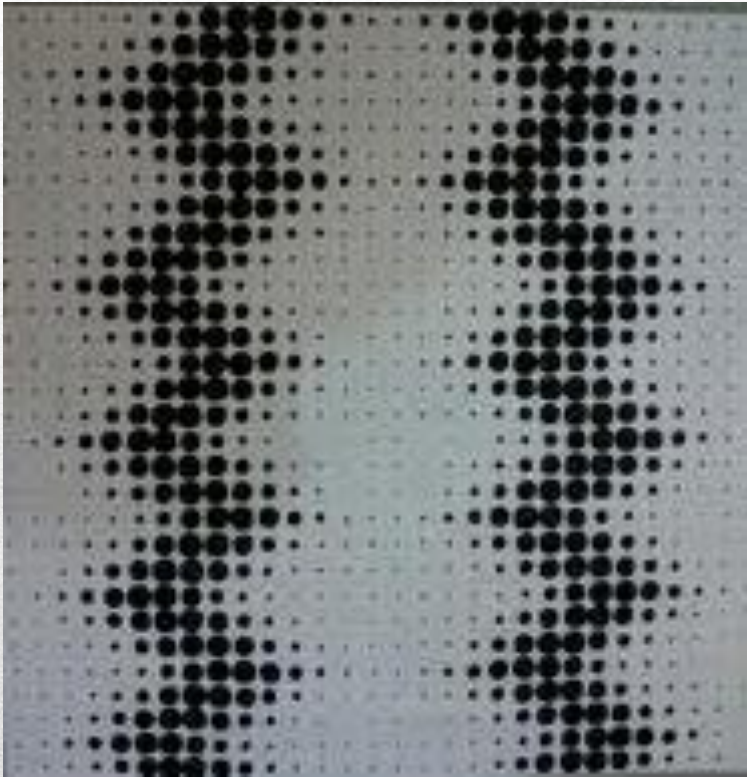
Warna

TITIK

Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah.

Menurut dalil dalam ilmu pasti “garis ialah kumpulan titik-titik”.





Garis

- Suatu goresan yang diakibatkan karena sebuah titik bergerak lurus sehingga membentuk jejak.
 - Batas limit dari suatu benda, masa, ruang, warna, susunan dari obyek – obyek.
 - Kumpulan titik – titik yang lurus.
-

Garis Menurut Para Ahli

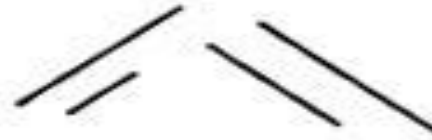
- **Lillian Gareth** mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis.
 - **Leksikon Grafika** : benda dua dimensi tipis memanjang
-

Macam-macam Garis

Garis
Lurus



Horizontal



Diagonal



Vertikal

Garis
Lengkung



Kubah

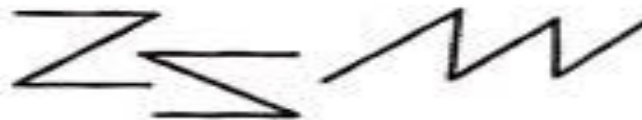


Busur



Lengkung arah Bebas

Garis
Majemuk



Garis zig-zag



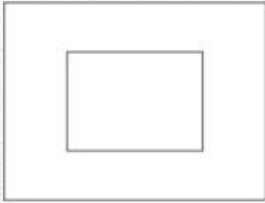
Lengkung S

Garis
Gabungan

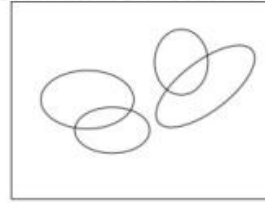
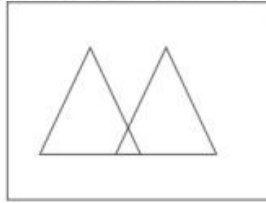


Garis Gabungan Bebas

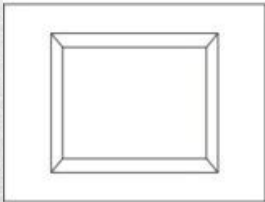
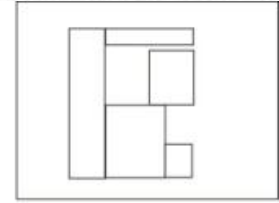
Garis fungsi dan peranan, dibedakan menjadi :



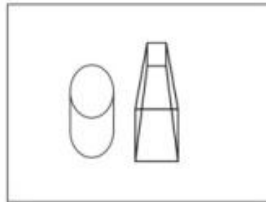
GARIS PEMBENTUK BIDANG



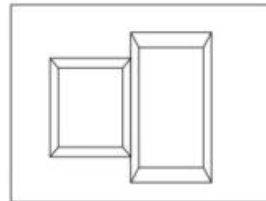
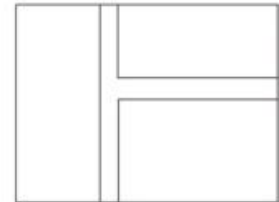
GARIS PEMBENTUK POLA



GARIS PEMBENTUK RUANG

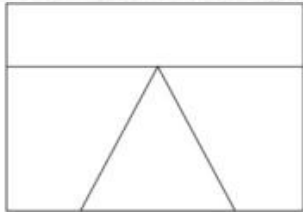


GARIS PEMBATAS RUANG

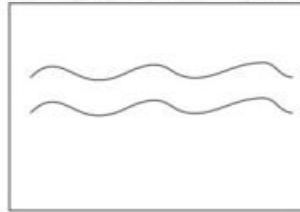


GARIS PEMBATAS ANTAR BIDANG

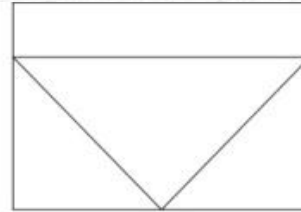
Garis sebagai lambang / simbol



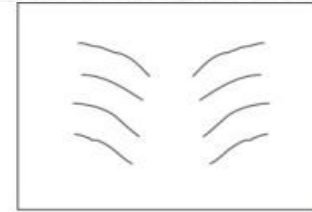
GARIS KERINDUAN



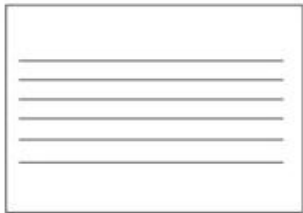
GARIS MERAYU



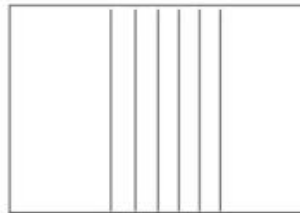
GARIS KEKUASAAN



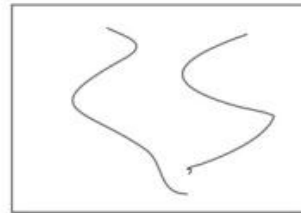
GARIS TUMBUH



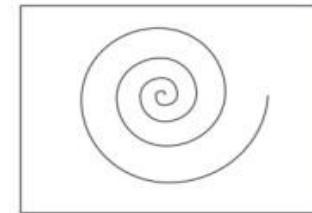
GARIS KETENANGAN



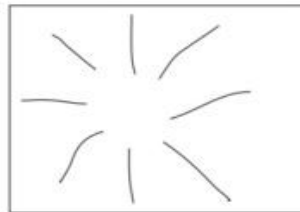
GARIS STABIL



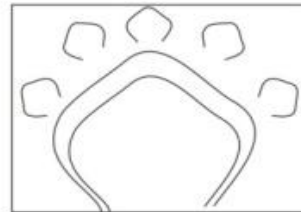
GARIS MALAS



GARIS PUSING



GARIS LEDAKAN



GARIS MIMPI

HORISONTAL = CALM. TENANG, DAMAI



VERTIKAL = STABILITY, TIDAK BERGERAK, KEMEGAHAN, KEKUATAN



DIAGONAL = MOVEMENT, GERAK



UPER HEMISPHERE = PELAMPUNG, RINGAN










ZIG-ZG = MERANGSANG SEMANGAT / GAIRAH



LINE OF BEAUTY = LINCAH, ENERGIK, JENAKA, INDAH MELIUK-LIUK

MACAM-MACAM TUBUH GARIS

	SEJAJAR
	BERGERIGI
	BERDURI
	BERBONGGOL
	MEMBESAR
	MENGECIL
	TEBAL-TIPIS

CONTOH KOMPOSISI GARIS



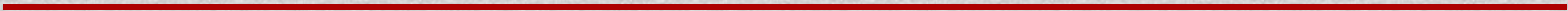
GARIS DIAGONAL DAN VERTIKAL



GARIS LENGKUNG



GARIS ZIG-ZAG. LENGKUNG, DIAGONAL



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kalasan
Mata Pelajaran : Desain Produk (Kriya Keramik)
Kelas/Semester : X/ 1
Materi Pokok : Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain
: Memahami pengertian keramik
: Memahami macam-macam alat dan bahan pembuatan keramik
: Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat
Alokasi Waktu : 10 Jpl @ 45 menit (5X pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
2. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain
3. Memahami, menganalisis serta menerapkan pengetahuan faktual, konseptual , prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian	3.1 Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain 3.2 Memahami unsur-unsur desain 3.3 Memahami pengertian titik, garis, bidang, warna. 3.4 Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Menggunakan metode desain berdasar pendekatan keilmuan 4.2 Menyajikan aplikasi desain secara komprehensif 4.3 Menerapkan dasar-dasar desain dalam mengembangkan produk karya seni 4.4 Melaporkan hasil proses pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan pertama

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menghayati keanekaragaman desain produk kriya keramik sebagai anugrah Tuhan
2. Menghargai orang lain dalam mendeskripsikan desain produk kriya keramik
3. Menghayat keberagaman model desain produk kriya keramik sebagai anugrah Tuhan
4. Bersikap jujur dalam menanggapi keanekaragaman desain produk kriya keramik,
5. Bersikap percaya diri dalam menanggapi keanekaragaman desain produk kriya keramik
6. Mengidentifikasi teknik pembuatan produk kriya keramik (pilin, pijat, slap).

Pertemuan Kedua

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengkreasikan desain produk kriya keramik pilin
2. Menghargai orang lain dalam mendesain produk kriya keramik pilin
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya desain produk kriya keramik pilin

Pertemuan ketiga

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengkreasikan desain produk kriya keramik pijat
2. Menghargai orang lain dalam desain produk kriya keramik pijat
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya desain produk kriya keramik pijat

Pertemuan keempat

1. Mengkreasikan komposisi desain produk kriya keramik slap
2. Menghargai orang lain dalam mendesain produk kriya keramik slap
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya desain produk kriya keramik slap

Pertemuan kelima

1. Mengaplikasikan kombinasi dari unsur desain pada benda 3 dimensi
2. Mempresentasikan hasil karya desain yang sudah dibuat
3. Menghargai orang lain dalam menanggapi dan mengapresiasi hasil pengkomposisian teknik desain produk kriya keramik.

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Diskusi pengertian desain
2. Pengertian desain
3. Pengertian kriya keramik
4. Macam-macam desain produk kriya keramik
5. Macam-macam teknik pembuatan desain produk kriya keramik
6. Tugas membuat desain produk kriya keramik pilin

Pertemuan 2

1. Praktek mengkomposisikan teknik pembuatan desain produk kriya keramik pilin
2. Pengertian teknik pilin

3. Praktek pembuatan desain produk kriya keramik pilin
4. Tugas membuat desain produk kriya keramik pijat

Pertemuan 3

1. Dilanjutkan praktek membuat desain produk kriya keramik pijat
2. Mengapresiasikan karya masing-masing individu
3. Evaluasi mengenai pembuatan desain produk kriya keramik pijat

Pertemuan 4

1. Pengertian desain produk kriya keramik slap
2. Praktek pembuatan desain produk kriya keramik slap

Pertemuan 5

1. Menerapkan teknik pilin, pijat, slap pada bidang yang sudah di sediakan
2. Mengevaluasi hasil karya yang sudah dibuat

E. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Latihan
4. Presentasi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Video
2. Proyektor
3. Buku-buku
4. Contoh-contoh gambar

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama

1. Kegiatan Pendahuluan (10) menit

- a. Mengucapkan salam.
- b. Memeriksa kehadiran siswa dan kesiapan peserta didik
- c. Peserta didik mendiskusikan pengertian tentang materi yang sedang disampaikan oleh guru
- d. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

2. Kegiatan Inti

a. Mengamati

Menunjukkan macam-macam karya-karya desain produk kriya keramik

b. Menanya

Merumuskan masalah : apa pengertian desain produk kriya keramik

c. Mengumpulkan Data

Menganalisis pengertian desain dan unsur-unsur desain.

d. Mengasosiasi

Mengolah dan mengidentifikasi pengertian, unsur-unsur, dan contoh-contoh desain produk kriya keramik

e. Mengkomunikasikan

Mendefinisikan unsur-unsur desain produk kriya keramik

Membuat karya desain komposisi tentang unsur-unsur desain produk kriya keramik

Mengapresiasikan karya yang dibuat bersama guru dan peserta didik yang lain.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru beserta peserta didik menyimpulkan pemahaman tentang pengertian dan unsur-unsur desain produk kriya keramik
- b. Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.

- c. Guru memberikan tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya yakni menggambar desain produk kriya keramik pilin, pijat, slap.

d. Pertemuan kedua

1. Kegiatan pendahuluan(10) menit

- a. Mengucap salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Mengamati hasil karya tugas individual siswa tentang desain produk kriya keramik.
- b. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik mendesain produk kriya keramik.
- c. Mengumpulkan data contoh desain produk kriya keramik pilin
- d. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan tehnik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya desain produk kriya keramik pilin
- e. Menciptakan desain produk kriya keramik pilin
- f. Mempresentasikan hasil desain produk kriya keramik pilin untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya desain produk kriya keramik pilin
- b. Salam

Pertemuan ketiga

1. Kegiatan pendahuluan(10) menit

- a. Mengucap salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik mendesain produk kriya keramik teknik pijat
- b. Mengumpulkan data desain produk kriya keramik pijat
- c. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan tehnik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya desain produk kriya keramik pijat
- d. Menciptakan desain produk kriya keramik teknik pijat
- e. Mempresentasikan hasil desain produk kriya keramik teknik pijat untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya desain
- b. Salam

Pertemuan keempat

1. Kegiatan pendahuluan(10) menit

- a. Mengucap salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik mendesain produk kriya keramik teknik slap.

- b. Mengumpulkan data desain produk kriya keramik teknik slap
- c. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan tehnik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya desain produk kriya keramik treknik slap
- d. Menciptakan desain produk kriya keramik teknik slap
- e. Mempresentasikan hasil desain produk kriya keramik teknik slap untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya dasar desain
- b. Salam

Pertemuan kelima

1. Kegiatan pendahuluan(10) menit

- a. Mengucap salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik seluruh unsur desain pada media 3 dimensi.
- b. Mengumpulkan data unsur-unsur desain bidang dan menciptakan komposisi desain gabungannya pada media 3 dimensi
- c. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan tehnik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya komposisi unsur-unsur desain pada bidang 3 dimensi
- d. Menciptakan desain komposisi unsur-unsur desain pada bidang 3 dimensi.
- e. Mempresentasikan hasil desain komposisi unsur-unsur desain pada media 3 dimensi untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya desain
- b. Salam

Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap spiritual

- a. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- b. Bentuk Instrumen : Skala
- c. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
1.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan desain produk kriya keramik sebagai anugerah Tuhan	1
2.	Menghargai keragaman dan keunikan desain produk kriya keramik sebagai anugerah Tuhan	2
3.	Menghargai keragaman dan keunikan desain produk kriya keramik	3

	sebagai anugerah Tuhan	
4.	Menghargai keragaman dan keunikan desain produk kriya keramik sebagai anugerah Tuhan	4

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda. (Diisi oleh peserta didik)

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya desain produk kriya keramik merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
2. Keunikan dan keragaman karya desain produk kriya keramik teknik pilin merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
3. Keunikan dan keragaman karya desain produk kriya keramik teknik pijat merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
4. Keunikan dan keragaman karya desain produk kriya keramik teknik slap merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				

Keterangan: SS=Sangat Setuju, skor = 4S= Setuju, skor = 3TS = Tidak Setuju, = 2

STS=Sangat Tidak Setuju = 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari "sangat tidak setuju" dengan skor 1 sampai "sangat setuju" dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

2. Sikap sosial

- Teknik Penilaian : Pengamatan
- Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- Kisi-kisi :

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2

3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3
---	----------	--	---

a : Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

KeteranganA = Sangat Baik B = Baik C = Cukup D = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk kulit dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
1.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya desain produk kriya keramik	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya desain produk kriya keramik	2
2.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya desain produk kriya keramik	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya desain produk kriya keramik	4
3.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya desain produk kriya keramik	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya desain produk kriya keramik	6

b. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya desain produk		

	kriya keramik		
2	Menghargai orang lain dalam karya desain produk kriya keramik		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya desain produk kriya keramik		
4	Bersikap disiplin dalam karya desain produk kriya keramik		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Objektif
- b. Bentuk Instrumen : Tes isian singkat
- c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Mengidentifikasi unsur-unsur macam dan karya desain produk kriya keramik dengan benar	1-3
2.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik membuat karya desain produk kriya keramik dengan benar	4-6

Instrumen: Soal Tertulis

1. Apa pengertian desain ?Jelaskan!
2. Apa pengertian keramik
3. Sebutkan teknik produk kriya keramik? Jelaskan!
4. Sebutkan alat dan bahan proses pembuatan karya kriya keramik? Jelaskan!
5. Jelaskan langkah proses pembuatan karya kriya keramik!
6. Sebutkan dan jelaskan proses pembuatan desain produk kriya keramik. Jelaskan
7. Sebutkan dan jelaskan langkah cara membuat karya komposisi unsur desain dalam media 3 dimensi!

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 6 butir, maka jumlah skor 6 x 5 : 3 berkisar antara 0 sampai 10.

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes praktik
- b. Bentuk Instrumen: Tes uji petik kerja
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	No. Butir
1.	Membuat karya desain produk kriya keramik dengan baik	1

Instrumen Soal Keterampilan :

1. Buatlah desain produk kriya dengan ketentuan sebagai berikut:

Teknik: pilin, pijat, slap

Alat :Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, gayung air, butsir, ampelas.

Bahan : tanah liat

Ukuran produk : bebas

Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Pengerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan: 4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang

REFLEKSI

1. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
2. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik desain produk kriya keramik?
3. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik desain produk kriya keramik?
4. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik desain produk kriya keramik?
5. Adakah jenis desain yang tidak ada disekitamu ?
6. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

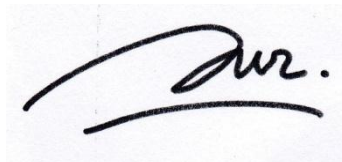
Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL



Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

29.	SITI NURIYAH										87
30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA										73
31.	ULFATIN INFROATUN										73
32.	UMU HANIFATULJANA										87
33.	WIDI SETYANINGRUM										87
34	YUSUF FAKIH										85

INDIKATOR :

- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

Kriteria penilaian individu

- Sikap : 20%
- Pengetahuan : 35%
- Ketrampilan : 45%

30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA										
31.	ULFATIN INFROATUN										85
32.	UMU HANIFATULJANA										80
33.	WIDI SETYANINGRUM										90
34	YUSUF FAKIH										85

INDIKATOR :

- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

Kriteria penilaian individu

- Sikap : 20%
- Pengetahuan : 35%
- Ketrampilan : 45%

30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA										83
31.	ULFATIN INFROATUN										95
32.	UMU HANIFATULJANA										95
33.	WIDI SETYANINGRUM										98
34	YUSUF FAKIH										85

INDIKATOR :

- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

Kriteria penilaian individu

- Sikap : 20%
- Pengetahuan : 35%
- Ketrampilan : 45%

30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA										83
31.	ULFATIN INFROATUN										85
32.	UMU HANIFATULJANA										85
33.	WIDI SETYANINGRUM										85
34	YUSUF FAKIH										85

INDIKATOR :

- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

Kriteria penilaian individu

- Sikap : 20%
- Pengetahuan : 35%
- Ketrampilan : 45%

Penilaian akhir

Seluruh skor ada dijumlah

Jumlah skor per pertemuan

No	NamaSiswa	pertemuan ke				TOTAL SCORE
		2	3	4	5	
1.	AYU AGUSTIN	80				
2.	DANI WAHYU ISMAIL	73				
3.	DEAR MALIKA EIGHTAPRILIA	87				
4	DESI ASTUTI	87				
5.	DESTANIA ANGGRAINI	83				
6.	DEWI YULIANTI	73				
7.	DIAN HASTRINI	83				
8.	DWI NOVITASARI	87				
9.	EFI MAHANANI	85				
10.	EMA SUDADI	87				
11.	FAJRI ISROH FAUZI	73				
12.	FITA KURNIAWATI	73				
13.	IRA KUSUMA WATI	80				
14.	KRISTIANA	83				
15.	MUHAMMAD SHOLIHUN	85				
16	MUSLIH HANDAYAWAN	85				
17.	NADYA DWI LYANA	80				
18.	NAYAKA AJI MANTASA	73	80	83	75	78
19.	NINING NILAWATI	85	86	85	85	85
20.	NOR FEBRIYANTI	87	80	88	88	86
21.	NOVI DIANA SAPUTRI	80	82	88	88	85
22.	NUR ALIFAH	83	85	88	88	86
23.	NUR RIZQI SARI	73	85	95	83	84
24.	RAFIKA ZULVI NANDA75	83	80	93	83	85
25.	RISQI ANTON PRASETYO	85		83	83	63
26.	ROMADHON APDHULAJHIS	73	85	83	83	81
27.	RULLY ASTANTI	85	85	95	85	88
28.	SEPTI LESTARI	85	80	95	85	87
29.	SITI NURIYAH	87	80	93	83	86
30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA	73		83	83	60
31.	ULFATIN INFROATUN	73	85	95	85	85
32.	UMU	87	80	95	85	87

	HANIFATULJANA					
33.	WIDI SETYANINGRUM	87	90	98	85	90
34	YUSUF FAKIH	85	85	85	85	85

DAFTAR HADIR SISWA

No	NamaSiswa	Tanggal				
		09-08-2014	16-08-2014	23-08-2014	30-08-2014	06-09-2014
1.	AYU AGUSTIN	V	V	Kelas desain produk kriya kulit	Kelas desain produk kriya kulit	Kelas desain produk kriya kulit
2.	DANI WAHYU ISMAIL	V	V			
3.	DEAR MALIKA EIGHTAPRILIA	V	V			
4	DESI ASTUTI	V	V			
5.	DESTANIA ANGGRAINI	V	V			
6.	DEWI YULIANTI	V	V			
7.	DIAN HASTRINI	V	V			
8.	DWI NOVITASARI	V	V			
9.	EFI MAHANANI	V	V			
10.	EMA SUDADI	V	V			
11.	FAJRI ISROH FAUZI	V	V			
12.	FITA KURNIAWATI	V	V			
13.	IRA KUSUMA WATI	V	V			
14.	KRISTIANA	V	V			
15.	MUHAMMAD SHOLIHUN	V	V			
16	MUSLIH HANDAYAWAN	V	V			
17.	NADYA DWI LYANA	V	V			
18.	NAYAKA AJI MANTASA	V	V	V	V	V
19.	NINING NILAWATI	V	V	V	V	V
20.	NOR FEBRIYANTI	V	V	V	V	V
21.	NOVI DIANA SAPUTRI	V	V	V	V	V
22.	NUR ALIFAH	V	V	V	V	V
23.	NUR RIZQI SARI	V	V	V	V	V
24.	RAFIKA ZULVI NANDA75	V	V	V	V	V
25.	RISQI ANTON PRASETYO	V	V	V	V	V
26.	ROMADHON APDHULAJHIS	V	V	V	V	V
27.	RULLY ASTANTI	V	V	V	V	V
28.	SEPTI LESTARI	V	V	V	V	V
29.	SITI NURIYAH	V	V	V	V	V
30.	SYAHRIZAL RAMA ASWANDA UTAMA	V	V	V	V	V
31.	ULFATIN INFROATUN	V	V	V	V	V
32.	UMU HANIFATULJANA	V	V	V	V	V
33	WIDI SETYANINGRUM	V	V	V	V	V

34	YUSUF FAKIH	V	V	V	V	V
----	-------------	---	---	---	---	---

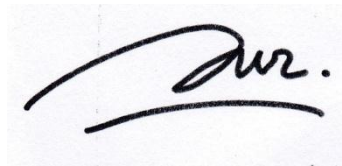
Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Kalasan, 7 Agustus 2014

Mahasiswa PPL



Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kalasan
Mata Pelajaran : Dasar-dasar Desain
Kelas/Semester : XI/ 1
Materi Pokok : Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain
: Memahami Ilustrasi
: Memahami pengertian Ilustrasi
Alokasi Waktu : 4 Jpl @ 45 menit (2X pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
2. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur,

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
dunia.	disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain
3. Memahami, menganalisis serta menerapkan pengetahuan faktual, konseptual , prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	3.1 Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain 3.2 Memahami unsur-unsur desain 3.3 Memahami pengertian titik, garis, bidang, warna. 3.4 Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat
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.	4.1 Menggunakan metode desain berdasar pendekatan keilmuan 4.2 Menyajikan aplikasi desain secara komprehensif 4.3 Menerapkan dasar-dasar desain dalam mengembangkan produk karya seni 4.4 Melaporkan hasil proses pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan pertama dan kedua

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menghayati keanekaragaman dasar-dasar desain sebagai anugrah Tuhan
2. Menghargai orang lain dalam mendeskripsikan pengertian tentang desain dan ilustrasi
3. Menghayat keberagaman model desain ilustrasi sebagai anugrah Tuhan
4. Bersikap jujur dalam menanggapi keanekaragaman desain ilustrasi,
5. Bersikap percaya diri dalam menanggapi keanekaragaman desain ilustrasi
6. Mengidentifikasi model desain ilustrasi.
7. Mengkreasikan beberapa jenis desain ilustrasi (realis, karikatural, dekoratif)
8. Menghargai orang lain dalam mendesain ilustrasi realis
9. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya desain ilustrasi realis

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1&2

1. Diskusi pengertian desain dan ilustrasi (realis, karikatural, dekoratif)

2. Pengertian desain
3. Pengertian ilustrasi (realis, karikatural, dekoratif)
4. Macam-macam desain ilustrasi (realis, karikatural, dekoratif)
5. Praktek mengkreasikan desain ilustrasi realis

E. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Latihan
4. Presentasi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Video
2. Proyektor
3. Buku-buku
4. Contoh-contoh gambar

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama dan kedua

1. Kegiatan Pendahuluan (10) menit

- a. Mengucap salam.
- b. Memeriksa kehadiran siswa dan kesiapan peserta didik
- c. Peserta didik mendiskusikan pengertian tentang materi yang sedang disampaikan oleh guru
- d. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

2. Kegiatan Inti

a. Mengamati

Menunjukkan macam-macam karya-karya desain ilustrasi

b. Menanya

Merumuskan masalah : apa pengertian desain dan apa saja desain ilustrasi

c. Mengumpulkan Data

Menganalisis pengertian desain dan ilustrasi.

d. Mengasosiasi

Mengolah dan mengidentifikasi pengertian, unsur-unsur, dan contoh-contoh desain ilustrasi

e. Mengkomunikasikan

Mendefinisikan desain ilustrasi

Membuat karya desain ilustrasi

Mengapresiasikan karya yang dibuat bersama guru dan peserta didik yang lain.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru beserta peserta didik menyimpulkan pemahaman tentang pengertian desain dan ilustrasi
- b. Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.

- c. Guru memberikan tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya yakni menggambar desain ilustrasi realis

Pertemuan kedua

- 1. Kegiatan pendahuluan(10) menit**
 - a. Mengucap salam
 - b. Memeriksa kehadiran siswa
 - c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain
- 2. Kegiatan inti**
 - a. Mengamati contoh hasil karya desain ilustrasi realis
 - b. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik mendesain ilustrasi realis.
 - c. Mengumpulkan data desain ilustrasi dan tehnik mengambar desain ilustrasi realis
 - d. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan tehnik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya desain ilustrasi realis
 - e. Menciptakan desain ilustrasi realis
 - f. Mempresentasikan hasil desain desain ilustrasi realis untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.
- 3. Penutup**
 - a. Guru dan siswa melakukan do’a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya desain ilustrasi realis
 - b. Salam

PenilaianHasilBelajar

1. Sikap spiritual

- a. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- b. Bentuk Instrumen : Skala
- c. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
1.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
2.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	2
3.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3
4.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda. **(Diisi oleh peserta didik)**

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
2. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi realis merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
3. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi karikatural merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
4. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi dekoratif merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				

Keterangan: SS=Sangat Setuju, skor = 4
S= Setuju, skor = 3
TS = Tidak Setuju, = 2
STS=Sangat Tidak Setuju = 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

2. Sikap sosial

- Teknik Penilaian : Pengamatan
- Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- Kisi-kisi :

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1

2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a : Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

KeteranganA = Sangat Baik
B = Baik
C = Cukup
D = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan "Ya" diberi skor 1, sedangkan pilihan "Tidak" diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk kulit dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
1.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
2.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4
3.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5

	Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6
--	--	---

b. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Pengetahuan

- Teknik Penilaian : Tes Objektif
- Bentuk Instrumen : Tes isian singkat
- Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Mengidentifikasi unsur-unsur macam dan karya dasar-dasar desain dengan benar	1-3
2.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik membuat karya dasar-dasar desain dengan benar	4-6

Instrumen: Soal Tertulis

- Apa pengertian desain dan ilustrasi? Jelaskan!
- Sebutkan jenis desain ilustrasi? Jelaskan!
- Sebutkan alat dan bahan proses pembuatan karya desain ilustrasi? Jelaskan!
- Jelaskan langkah proses pembuatan karya desain ilustrasi!
- Sebutkan dan jelaskan proses pembuatan desain ilustrasi. Jelaskan!
- Sebutkan dan jelaskan langkah cara membuat karya desain ilustrasi!

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 6 butir, maka jumlah skor $6 \times 5 = 30$ berkisar antara 0 sampai 30.

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes praktik
- b. Bentuk Instrumen: Tes uji petik kerja
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	No. Butir
1.	Membuat karya dasar-dasar desain dengan baik	1

Instrumen Soal Keterampilan :

1. Buatlah desain produk kriya dengan ketentuan sebagai berikut:

Unsur desain : titik, garis, bidang, warna

Alat :Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, rapido, mangkok plastik, palet.

Bahan :kertas seukuran postcard ,cat poster/ pewarna, tinta bak.

Ukuran produk : post card

Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Pengerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan:4 = Sangat Baik3 = Baik2 = Cukup1 = Kurang

REFLEKSI

1. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
2. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
3. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
4. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
5. Adakah jenis desain yang tidak ada disekitamu ?
6. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

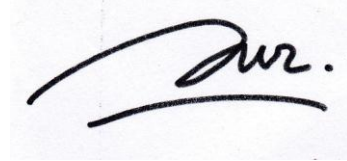
Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Gunadi Winarno', with a stylized flourish at the end.

Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rizky Nur Rohma', with a horizontal line underneath.

Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kalasan
Mata Pelajaran : Dasar-dasar Desain
Kelas/Semester : XI/ 1
Materi Pokok : Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain
: Memahami Ilustrasi
: Memahami pengertian Ilustrasi
Alokasi Waktu : 2Jpl @ 45 menit (1X pertemuan)

H. Kompetensi Inti

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

I. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
5. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
6. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur,

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
dunia.	disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain
7. Memahami, menganalisis serta menerapkan pengetahuan faktual, konseptual , prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	3.5 Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain 3.6 Memahami unsur-unsur desain 3.7 Memahami pengertian titik, garis, bidang, warna. 3.8 Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat
8. 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.	4.5 Menggunakan metode desain berdasar pendekatan keilmuan 4.6 Menyajikan aplikasi desain secara komprehensif 4.7 Menerapkan dasar-dasar desain dalam mengembangkan produk karya seni 4.8 Melaporkan hasil proses pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar

J. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan ketiga

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengapresiasi karya lewat diskusi kelompok melalui tayangan video
2. Mempresentasikan hasil apresiasi didepan kelas
3. Menghargai orang lain dalam mengapresiasi karya gambar ilustrasi
4. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil diskusi apresiasi karya gambar ilustrasi

K. Materi Pembelajaran

Pertemuan 3

1. Mengulang peembahasan materi minggu lalu
2. Berdiskusi kelompok mengapresiasi karya gambar ilustrasi melalui tayangan video
3. Presentasi hasil diskusi didepan kelas

L. Metode Pembelajaran

5. Ceramah
6. Diskusi
7. Latihan

8. Presentasi

M. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

5. Video

6. Proyektor

7. Buku-buku

8. Contoh-contoh gambar

N. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ketiga

1. Kegiatan pendahuluan (10) menit

- a. Mengucapkan salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Merumuskan masalah pokok : bagaimana mengapresiasi karya gambar ilustrasi melalui video
- b. Mengumpulkan data unsur desain ilustrasi dan teknik gambar ilustrasi
- c. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan tehnik sehingga peserta didik mampu mengapresiasi video yang ditampilkan di depan kelas dengan berdiskusi kelompok
- d. Mempresentasikan hasil desain ilustrasi karikatural untuk didiskusikan dan mendapatkan respon atau tanggapan dari peserta didik dan guru.

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya desain ilustrasi
- b. Salam

Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap spiritual

- d. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- e. Bentuk Instrumen : Skala
- f. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
5.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
6.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	2

7.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3
8.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
 Kelas : _____

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda. (Diisi oleh peserta didik)

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi merupakan anugerah Tuhan yang patut				
c. diterima.				
d. dihargai.				
5. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi realis merupakan anugerah Tuhan yang patut				
c. diterima.				
d. dihargai.				
6. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi karikatural merupakan anugerah Tuhan yang patut				
c. diterima.				
d. dihargai.				
7. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi dekoratif merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
c. dihargai.				

Keterangan: SS=Sangat Setuju, skor = 4 S= Setuju, skor = 3 TS = Tidak Setuju, = 2
 STS=Sangat Tidak Setuju = 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

2. Sikap sosial

- d. Teknik Penilaian : Pengamatan
- e. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- f. Kisi-kisi :

a. Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a : Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

Keterangan A = Sangat Baik B = Baik C = Cukup D = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan "Ya" diberi skor 1, sedangkan pilihan "Tidak" diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk kulit dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
4.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
5.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3

		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4
6.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6

b. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Pengetahuan

d. Teknik Penilaian : Tes Objektif

e. Bentuk Instrumen : Tes isian singkat

f. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
3.	Mengidentifikasi unsur-unsur macam dan karya dasar-dasar desain dengan benar	1-3
4.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik membuat karya dasar-dasar desain dengan benar	4-6

Instrumen: Soal Tertulis

7. Apa pengertian desain dan ilustrasi?Jelaskan!
8. Sebutkan jenis desain ilustrasi? Jelaskan!
9. Sebutkan alat dan bahan proses pembuatan karya desain ilustrasi? Jelaskan!
10. Jelaskan langkah proses pembuatan karya desain ilustrasi!
11. Sebutkan dan jelaskan proses pembuatan desain ilustrasi. Jelaskan!
12. Sebutkan dan jelaskan langkah cara membuat karya desain ilustrasi!

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 6 butir, maka jumlah skor $6 \times 5 = 30$ berkisar antara 0 sampai 30.

4. Keterampilan

- d. Teknik Penilaian : Tes praktik
- e. Bentuk Instrumen: Tes uji petik kerja
- f. Kisi-kisi:

No.	Indikator	No. Butir
2.	Membuat karya dasar-dasar desain dengan baik	1

Instrumen Soal Keterampilan :

2. Buatlah desain produk kriya dengan ketentuan sebagai berikut:
Unsur desain : titik, garis, bidang, warna

Alat :Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, rapido, mangkok plastik, palet.

Bahan :kertas seukuran postcard ,cat poster/ pewarna, tinta bak.

Ukuran produk : post card

Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Pengerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan:4 = Sangat Baik3 = Baik2 = Cukup1 = Kurang

REFLEKSI

7. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
8. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
9. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
10. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?

11. Adakah jenis desain yang tidak ada disekitamu ?
12. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL



Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kalasan
Mata Pelajaran : Dasar-dasar Desain
Kelas/Semester : XI/ 1
Materi Pokok : Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain
: Memahami Ilustrasi
: Memahami pengertian Ilustrasi
Alokasi Waktu : 2Jpl @ 45 menit (1X pertemuan)

O. Kompetensi Inti

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

P. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
9. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
10. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur,

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
pergaulan dunia.	disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain
11. Memahami, menganalisis serta menerapkan pengetahuan faktual, konseptual , prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah	3.9 Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain 3.10 Memahami unsur-unsur desain 3.11 Memahami pengertian titik, garis, bidang, warna. 3.12 Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat
12. 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.	4.9 Menggunakan metode desain berdasar pendekatan keilmuan 4.10 Menyajikan aplikasi desain secara komprehensif 4.11 Menerapkan dasar-dasar desain dalam mengembangkan produk karya seni 4.12 Melaporkan hasil proses pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar

Q. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan keempat

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengkreasikan desain ilustrasi dekoratif
2. Menghargai orang lain dalam mendesain ilustrasi dekoratif
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya desain ilustrasi dekoratif

R. Materi Pembelajaran

Pertemuan 4

1. Evaluasi tentang pembahasan desain ilustrasi
2. Memberi tayangan tentang film yang berkaitan dengan gambar ilustrasi

S. Metode Pembelajaran

9. Ceramah
10. Diskusi
11. Latihan
12. Presentasi

T. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

9. Video
10. Proyektor
11. Buku-buku
12. Contoh-contoh gambar

U. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan keempat

1. Kegiatan pendahuluan (10) menit

- a. Mengucapkan salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik mendesain ilustrasi
- b. Mengumpulkan data unsur desain warna dan tehnik menggambar desain ilustrasi
- c. Menganalisis karakteristik obyek yang digambar, perspektif, komposisi, serta prosedur dan tehnik untuk mewujudkan gagasan siswa dalam menciptakan karya desain ilustrasi
- d. Menciptakan desain ilustrasi
- e. Mengevaluasi peserta didik mengenai seluruh materi pembahasan gambar ilustrasi

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya dasar desain
- b. Salam

Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap spiritual

- g. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- h. Bentuk Instrumen : Skala
- i. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
9.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	1
10.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	2
11.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	3

12.	Menghargai keragaman dan keunikan dasar-dasar desain sebagai anugerah Tuhan	4
-----	---	---

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
 Kelas : _____

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda.**(Diisi oleh peserta didik)**

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi merupakan anugerah Tuhan yang patut				
e. diterima.				
f. dihargai.				
8. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi realis merupakan anugerah Tuhan yang patut				
e. diterima.				
f. dihargai.				
9. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi karikatural merupakan anugerah Tuhan yang patut				
e. diterima.				
f. dihargai.				
10. Keunikan dan keragaman karya desain ilustrasi dekoratif merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
d. dihargai.				

Keterangan: SS=Sangat Setuju, skor = 4S= Setuju, skor = 3TS = Tidak Setuju, = 2
 STS=Sangat Tidak Setuju = 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

2. Sikap sosial

- g. Teknik Penilaian : Pengamatan
- h. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- i. Kisi-kisi :

a.Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
-----	-------	-----------	-----------

1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi dengan disiplin	3

a : Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

KeteranganA = Sangat BaikB = BaikC = CukupD = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk kulit dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
7.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya dasar-dasar desain	2
8.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya dasar-dasar desain	4

9.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya dasar-dasar desain	6

b. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
2	Menghargai orang lain dalam karya dasar-dasar desain		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya dasar-dasar desain		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Pengetahuan

g. Teknik Penilaian : Tes Objektif

h. Bentuk Instrumen : Tes isian singkat

i. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
5.	Mengidentifikasi unsur-unsur macam dan karya dasar-dasar desain dengan benar	1-3
6.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik membuat karya dasar-dasar desain dengan benar	4-6

Instrumen: Soal Tertulis

13. Apa pengertian desain dan ilustrasi?Jelaskan!

14. Sebutkan jenis desain ilustrasi? Jelaskan!

15. Sebutkan alat dan bahan proses pembuatan karya desain ilustrasi? Jelaskan!

16. Jelaskan langkah proses pembuatan karya desain ilustrasi!

17. Sebutkan dan jelaskan proses pembuatan desain ilustrasi. Jelaskan!

18. Sebutkan dan jelaskan langkah cara membuat karya desain ilustrasi!

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 6 butir, maka jumlah skor $6 \times 5 = 30$ berkisar antara 0 sampai 30.

4. Keterampilan

- g. Teknik Penilaian : Tes praktik
- h. Bentuk Instrumen: Tes uji petik kerja
- i. Kisi-kisi:

No.	Indikator	No. Butir
3.	Membuat karya dasar-dasar desain dengan baik	1

Instrumen Soal Keterampilan :

3. Buatlah desain produk kriya dengan ketentuan sebagai berikut:

Unsur desain : titik, garis, bidang, warna

Alat :Pensil, pensil warna, jangka, mistar ukur penggaris, penghapus, gunting, pisau kuas, rapido, mangkok plastik, palet.

Bahan :kertas seukuran postcard ,cat poster/ pewarna, tinta bak.

Ukuran produk : post card

Waktu : 90 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Pengerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan:4 = Sangat Baik3 = Baik2 = Cukup1 = Kurang

REFLEKSI

- 13. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
- 14. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
- 15. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
- 16. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik dasar-dasar desain?
- 17. Adakah jenis desain yang tidak ada disekitamu ?
- 18. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?


Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing

Handwritten signature of Gunadi Winarno in black ink.

Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL

Handwritten signature of Rizky Nur Rohma in black ink.

Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

LAPORAN LEMBAR PENILAIAN

Kriteria diskusi kelompok

No.	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SCORE
1.	Keaktifan	Sikapdanperilakuaktifsudahmembudayakan = SangatBaik	45
		Sikapdanperilakuaktifmulaiberkembang = Baik	35
		Sikapdanperilakuaktifbelumtampak = KurangBaik	20
2.	Kerjasama	Sikapdanperilakukerjasamasudahmembudayakan = SangatBaik	45
		Sikapdanperilakukerjasamamulaiberkembang = Baik	35
		Sikapdanperilakujujurbelumtampak = KurangBaik	20
3.	Toleransi	Sikapdanperilakutoleransisudahmembudaya = SangatBaik	45
		Sikapdanperilakutoleransimulaiberkembang = Baik	35
		Sikapdanperilakutoleransibelumtampak = KurangBaik	20

Score : $\frac{\text{Score yang dicapai}}{\text{Jumlah score maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$

Pembagian kelompok (diskusi gambar)

Kelompok 1 :

1. Riska Budi Triana (25)
2. Rini Lestari (23)
3. Desi Susanti (05)
4. Depi Andriyati (04)

Kelompok 2 :

1. Aji Surya S (01)
2. Al-Husni Shohibul F (02)
3. Edo Danang S (08)
4. Nugroho Edi S (18)

Kelompok 3 :

1. Nita Febriana (16)
2. Murni Ageng S (15)
3. Rina Tri B. A (22)
4. Rudi Kurniawan (27)

Kelompok 4 :

1. Avi Isnaini (03)
2. Dewanti Mustika (06)
3. Nur Pujiastuti (19)
4. Windi Cahyani (32)

Kelompok 5 :

1. Lita Dwi S (13)
2. Novi Saraswati (17)
3. Tri Wahyuni (30)
4. Tutik Lestari (31)

Kelompok 6 :

1. Dwi Hermawan (07)
2. Kamtini (12)
3. Muhammad Galih S (14)
4. Risa Larasati (24)

Kelompok 7 :

1. Erix Prasetyo (09)
2. Ian Supriyanto (10)
3. Tri Patmo N (29)
4. Puji Rahayu (20)

kelompok 8 :

1. Ismail Putra Nusantara (11)
2. Rian Tri Utomo (21)
3. Rizki Anggoro (26)
4. Septiawan Cahyo Pamungkas (28)

Lembar Penilaian
Mata Pelajaran: D3 (Gambar Ilustrasi)
Diskusi kelompok (Gambar)
XI Kulit
Pertemuan ke 2
(Selasa, 19 Agustus 2014)

No	NamaSiswa	PenilaianSikap									SCORE
		Aktif			Bekerjasama			Toleran			
		KB	B	S B	KB	B	SB	KB	B	SB	
1.	Aji Surya Saputra		-			-			-		75
2.	AL HusnishohibulFajri		-			-			-		75
3.	Aviisnainilu'ijanah			-			-		-		80
4.	DepiAdriyati		-				-			-	85
5.	DesiSusanti			-			-		-		85
6.	DewantiMustika Sari			-		-				-	80
7.	DwiHermawan		-			-			-		80
8.	Edo DanangSaputra		-			-			-		75
9.	ErixPrasetyo		-				-			-	80
10.	Ian Supriyanto		-			-				-	80
11.	Ismail Putra Nusantara										85
12.	Kamtini		-				-		-		80
13.	LitaDwiSujiyanti			-		-			-		85
14.	Muhammad GalihSaputro			-		-			-		80
15.	MurniAgengSaputr o		-			-				-	85
16.	Nita Febrianna		-			-			-		85
17.	Novi Saraswati										85
18.	Nugroho Edi Saputro		-			-			-		75
19.	NurPujiAstuti		-			-			-		80
20.	PujiRahayu		-			-			-		80
21.	Rian Tri Utomo										85
22.	Rina Tri Budi Astuti			-			-		-		85
23.	Rini Lestari			-		-				-	85
24.	RisaLarasati		-			-				-	80
25.	Riska Budi Triana		-				-			-	85
26.	RiskiAnggoro		-				-			-	85
27.	Rudi Kurniawan			-		-				-	85

28.	SeptiawanCahyoP amungkas		-			-				-	85
29.	Tri PatmoNugroho		-			-				-	80
30.	Tri Wahyuni										85
31.	Tutik Lestari		-				-			-	85
32.	WidiCahyani		-			-				-	80

INDIKATOR :

- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

Pembagian kelompok (Diskusi Video)

Kelompok 1 :

1. Dwi hermawan (07)
2. M. Galih Saputro (14)
3. Kamtini (12)
4. Risa Larasati (24)

Kelompok 2 :

1. Edo Danang Saputra (08)
2. Rian Tri Utomo (21)
3. Riski Anggoro (26)
4. Septiawan Cahyo .P. (28)

Kelompok 3 :

1. Ian Supriyanto (10)
2. Nugroho Edi S (18)

Kelompok 4 :

1. Nita Febriana (16)
2. Murni Ageng S (15)
3. Rina Tri B. A (22)
4. Rudi Kurniawan (27)

Kelompok 5 :

1. Erix Prasetyo (09)
2. Tri Patmo N (29)
3. Puji Rahayu (20)

Kelompok 6 :

1. Lita Dwi S (13)
2. Novi Saraswati (17)
3. Tri Wahyuni (30)
4. Tutik Lestari (31)

Kelompok 7 :

1. Riska Budi Triana (25)
2. Desi Susanti (05)
3. Depi Andriyati (04)

Kelompok 8 :

1. Avi Isnaini Lu'ijannah (03)
2. Dewanti Mutiara Sari (06)
3. Nur Puji Astuti (19)
4. Windi Cahyani (32)

Lembar Penilaian
Mata Pelajaran: D3 (Gambar Ilustrasi)
Diskusi kelompok (video)
XI Kulit
Pertemuan ke 3
(Selasa, 26 Agustus 2014)

No	NamaSiswa	PenilaianSikap									SCORE
		Aktif			Bekerjasama			Toleran			
		KB	B	S B	KB	B	SB	KB	B	SB	
1.	Aji Surya Saputra										-
2.	AL HusnishohibulFajri										-
3.	Aviisnainilu'ijanah			-			-			-	95
4.	Depi Adriyati			-			-			-	95
5.	Desi Susanti			-			-			-	95
6.	Dewanti Mustika Sari			-			-			-	95
7.	Dwi Hermawan			-			-			-	95
8.	Edo Danang Saputra			-			-			-	95
9.	Erix Prasetyo			-			-			-	95
10.	Ian Supriyanto			-			-			-	95
11.	Ismail Putra Nusantara										-
12.	Kamtini			-			-			-	95
13.	Lita Dwi Sujiyanti			-			-			-	95
14.	Muhammad Galih Saputro			-			-			-	95
15.	Murni Ageng Saputro			-			-			-	95
16.	Nita Febrianna			-			-			-	95
17.	Novi Saraswati			-			-			-	95
18.	Nugroho Edi Saputro			-			-			-	95
19.	Nur Puji Astuti			-			-			-	95
20.	Puji Rahayu			-			-			-	95
21.	Rian Tri Utomo			-			-			-	95
22.	Rina Tri Budi Astuti			-			-			-	95
23.	Rini Lestari										-
24.	Risa Larasati			-			-			-	95
25.	Riska Budi Triana			-			-			-	95
26.	Riski Anggoro			-			-			-	95
27.	Rudi Kurniawan			-			-			-	95

28.	Septiawan Cahyo Pamungkas			-			-			-	95
29.	Tri Patmo Nugroho			-			-			-	95
30.	Tri Wahyuni			-			-			-	95
31.	Tutik Lestari			-			-			-	95
32.	Widi Cahyani			-			-			-	95

INDIKATOR :

- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

Soal Evaluasi

1. Menurut kalian, apakah yang dimaksud dengan gambar ilustrasi?
2. Sebutkan fungsi gambar ilustrasi! Min. 5
3. Sebutkan Corak pada gambar ilustrasi, jelaskan masing-masing coraknya!
4. Buatlah satu gambar ilustrasi (corak bebas)!

Jawab:

1. Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa 2 dimensi yang bertujuan memperjelas suatu pengertian.
2.
 1. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
 2. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
 3. Memberikan bayangan langkah kerja
 4. Mengkomunikasikan cerita.
 5. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
 6. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
 7. Dapat menerangkan konsep yang disampaikan
3. **Realis** adalah gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang digambar.

Karikatural dibagi 2 yaitu: Karikatur dan Kartun.

Karikatur berasal dari bahasa Italia yaitu *caricature* yang berarti melebih-lebihkan atau mengubah bentuk (deformasi). Gambar karikatur hampir sama dengan gambar kartun tetapi menampilkan objek seseorang dengan karakter yang aneh dan lucu.

Pada umumnya penggambaran ditonjolkan pada bagian kepala dengan tidak meninggalkan karakter tokoh yang digambar. Biasanya gambar karikatur mengandung sindiran dan kritikan.

Kartun adalah gambar yang berfungsi untuk menghibur, karena berisikan humor, gambar kartun dapat berupa gambar tokoh binatang atau manusia.

Yang terkenal dengan bapak kartun modern

adalah William Hogart dari Inggris (1697-1764), sedangkan kartunis Indonesia diantaranya: Hari Pede, Gunawan Raharjo, Itos Budi Santoso dan sebagainya

dekoratif : menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah.

Gambar dekoratif adalah berupa gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan.

Penskoran

@25%

Atau masing-masing nomor mendapat skor 25 lalu dijumlah seluruhnya= 100

28.	Septiawan Cahyo Pamungkas											-90
29.	Tri Patmo Nugroho											95
30.	Tri Wahyuni											94
31.	Tutik Lestari											-90
32.	Widi Cahyani											90

INDIKATOR :

- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

Kriteria penilaian individu

- Sikap : 20%
- Pengetahuan : 35%
- Ketrampilan : 45%

Penilaian Akhir

No	NamaSiswa	pertemuan ke			TOTAL SCORE
		2	3	4	
1.	Aji Surya Saputra	75	-	-90	55
2.	AL Husnishohibul Fajri	75	-	90	55
3.	Aviisnainilu'ijannah	80	95	-90	89
4	Depi Adriyati	85	95	94	91
5.	Desi Susanti	85	95	-90	90
6.	Dewanti Mustika Sari	80	95	90	89
7.	Dwi Hermawan	80	95	90	89
8.	Edo Danang Saputra	75	95	90	87
9.	Erix Prasetyo	80	95	93	90
10.	Ian Supriyanto	80	95	90	89
11.	Ismail Putra Nusantara	85	-	-90	59
12.	Kamtini	80	95	95	90
13.	Lita Dwi Sujiyanti	85	95	94	91
14.	Muhammad Galih Saputro	80	95	94	90
15.	Murni Ageng Saputro	85	95	93	91
16	Nita Febrianna	85	95	93	91
17.	Novi Saraswati	85	95	90	90
18.	Nugroho Edi Saputro	75	95	90	87
19.	Nur Puji Astuti	80	95	93	90
20.	Puji Rahayu	80	95	92	89
21.	Rian Tri Utomo	85	95	94	91
22.	Rina Tri Budi Astuti	85	95	90	90
23.	Rini Lestari	85	-	92	59
24.	Risa Larasati	80	95	+90	89
25.	Riska Budi Triana	85	95	92	91
26.	Riski Anggoro	85	95	93	91
27.	Rudi Kurniawan	85	95	93	91
28.	Septiawan Cahyo Pamungkas	85	95	-90	90
29.	Tri Patmo Nugroho	80	95	95	90
30.	Tri Wahyuni	85	95	94	92

31.	Tutik Lestari	85	95	-90	90
32.	Widi Cahyani	80	95	90	89

Penskoran

Nilai Akhir

2+3+4

3

DAFTAR HADIR SISWA

No	NamaSiswa	Tanggal			
		12-08-2014	19-08-2014	26-08-2014	02-09-2014
1.	Aji Surya Saputra	V	V	S	V
2.	AL Husnishohibul Fajri	V	V	A	V
3.	Aviisnainilu'ijannah	V	V	V	V
4.	Depi Adriyati	V	V	V	V
5.	Desi Susanti	V	V	V	V
6.	Dewanti Mustika Sari	V	V	V	V
7.	Dwi Hermawan	V	V	V	V
8.	Edo Danang Saputra	V	V	V	V
9.	Erix Prasetyo	V	V	V	V
10.	Ian Supriyanto	V	V	V	V
11.	Ismail Putra Nusantara	V	V	S	V
12.	Kamtini	V	V	V	V
13.	Lita Dwi Sujiyanti	V	V	V	V
14.	Muhammad Galih Saputro	V	V	V	V
15.	Murni Ageng Saputro	V	V	V	V
16.	Nita Febrianna	V	V	V	V
17.	Novi Saraswati	V	V	V	V
18.	Nugroho Edi Saputro	V	V	V	V
19.	Nur Puji Astuti	V	V	V	V
20.	Puji Rahayu	V	V	V	V
21.	Rian Tri Utomo	V	V	V	V
22.	Rina Tri Budi Astuti	V	V	V	V
23.	Rini Lestari	V	V	A	V
24.	Risa Larasati	V	V	V	V
25.	Riska Budi Triana	V	V	V	V
26.	Riski Anggoro	V	V	V	V
27.	Rudi Kurniawan	V	V	V	V
28.	Septiawan Cahyo Pamungkas	V	S	V	V
29.	Tri Patmo Nugroho	V	V	V	V
30.	Tri Wahyuni	V	V	V	V

31.	Tutik Lestari	V	V	V	V
32.	Widi Cahyani	V	V	V	V


Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL

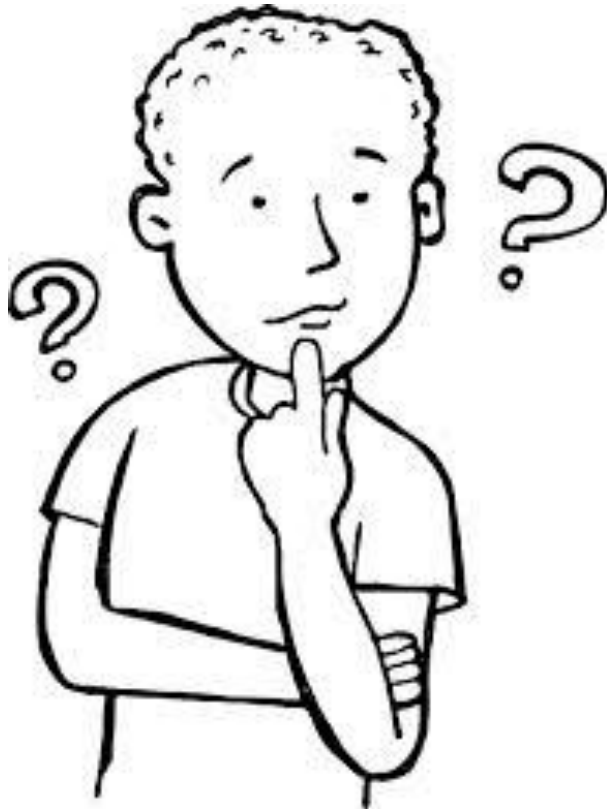


Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

GAMBAR

ILUSTRASI

ILUSTRASI ??



Ilustrasi

Hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing , lukisan , fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan ilustrasi

Untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

Fungsi

1. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
2. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
3. Memberikan bayangan langkah kerja
4. Mengkomunikasikan cerita.
5. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
6. Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
7. Dapat menerangkan konsep yang disampaikan

SEJARAH

Konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan hieroglif .

Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar , majalah , dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat inilah banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok Pre-Raphaelite dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti Arts and Crafts Movement , Art Nouveau , dan Les Nabis. Contohnya Walter Crane , Edmund Dulac , Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen.

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti Adobe Illustrator , Photoshop , CorelDraw , dan CAD . Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi.

Di Indonesia, sejarah tradisi ilustrasi dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

Pengertian gambar ilustrasi

Gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa 2 dimensi yang bertujuan memperjelas suatu pengertian.

BAGAIMANA GAMBAR ILUSTRASI YANG BAIK?

Gambar ilustrasi yang baik harus dapat menggambarkan dengan jelas pesan/hal yang ingin disampaikan/dijelaskan.

Sebelum menggambar, ketahuilah ragam ilustrasi yang hendak digambar. Tentukan coraknya dan media yang akan dipakai.

Tahap pengerjaan gambar ilustrasi

- mencari gagasan
- membuat sketsa
- pewarnaan

Corak gambar ilustrasi :

Realis, Karikatural dan dekoratif.

Realis adalah gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang digambar.

Karikatural dibagi 2 yaitu: Karikatur dan Kartun.

Karikatur berasal dari bahasa Italia yaitu *caricature* yang berarti melebih-lebihkan atau menubah bentuk (deformasi). Gambar karikatur hampir sama dengan gambar kartun tetapi menampilkan objek seseorang dengan karakter yang aneh dan lucu.

Pada umumnya penggambaran ditonjolkan pada bagian kepala dengan tidak meninggalkan karakter tokoh yang digambar. Biasanya gambar karikatur mengandung sindiran dan kritikan.

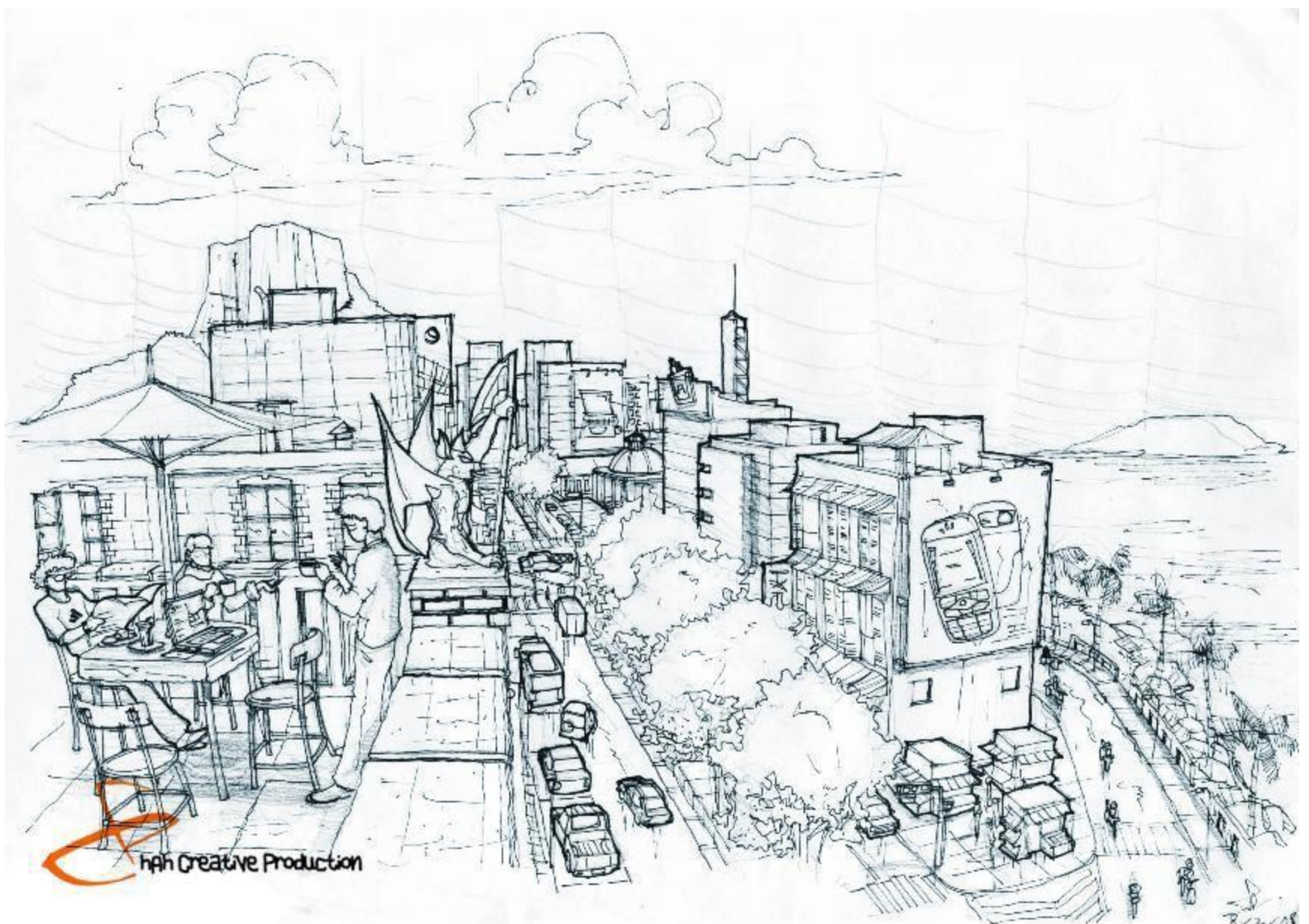
Kartun adalah gambar yang berfungsi untuk menghibur, karena berisikan humor, gambar kartun dapat berupa gambar tokoh binatang atau manusia.


Yang terkenal dengan bapak kartun modern adalah William Hogart dari inggris (1697-1764), sedangkan kartunis Indonesia diantaranya: Hari Pede, Gunawan Raharjo, Itos Budi Santoso dan sebagainya.



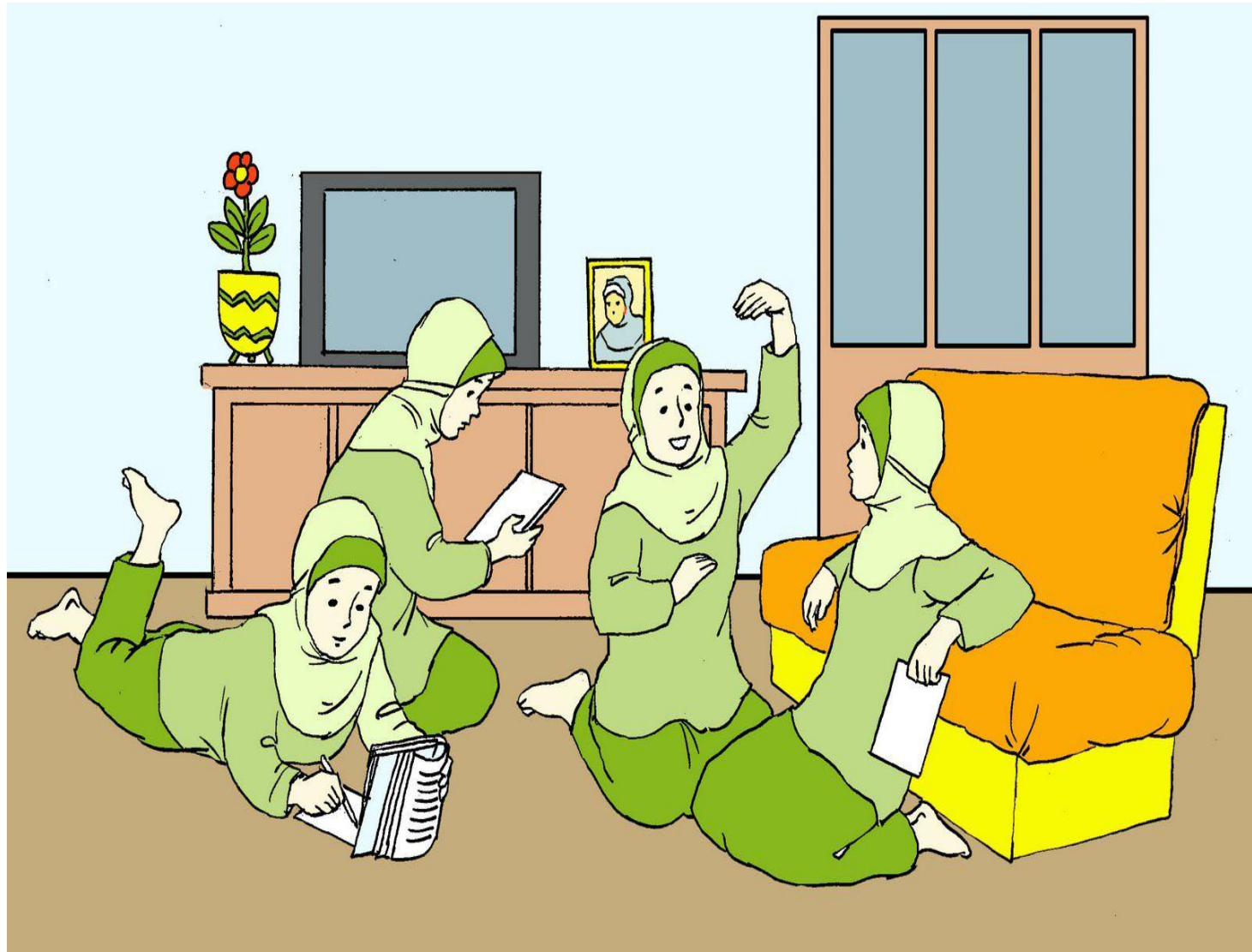






 hah Creative Production









DORAEMON

BY WYTHENTH UNIZSHON@LLPIPER.COM

2008年 1月
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

2008年 1月 1日 星期一









TOKEK ..
.. TUNGGU KOALISI
TOKEK ..
.. TUNGGU SURVEY
TOKEK ..
.. TUNGGU
TOKEK ..
.. KEK
.. KEK
.. KEK





**AH..LEBAY...
TEGAS DONG!
INDONESIA..
OH INDONESIA...**





dekoratif: menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah.

Gambar dekoratif adalah berupa gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh dekat atau gelap terang tidak terlalu ditonjolkan.

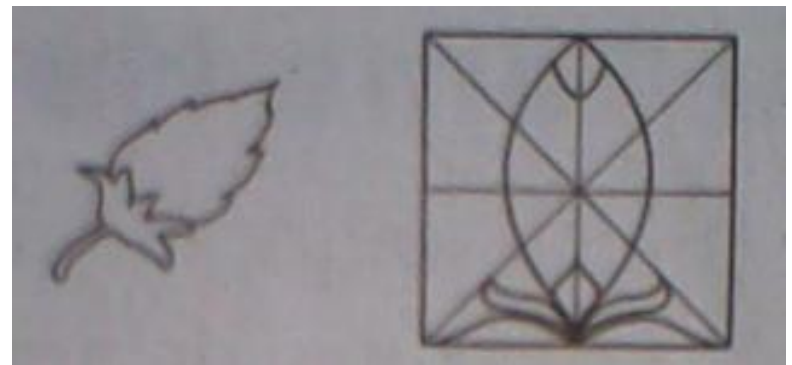
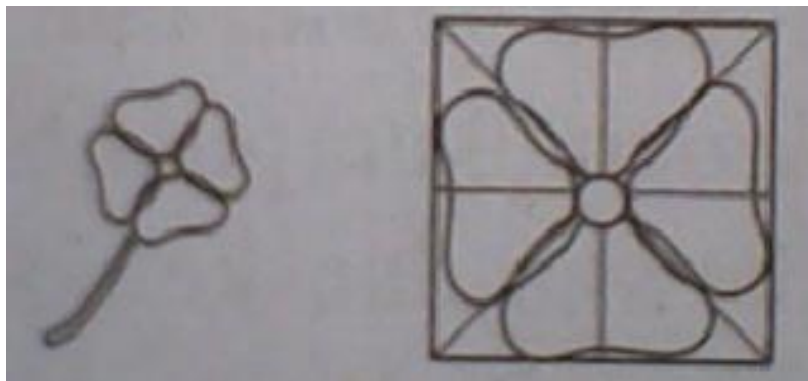
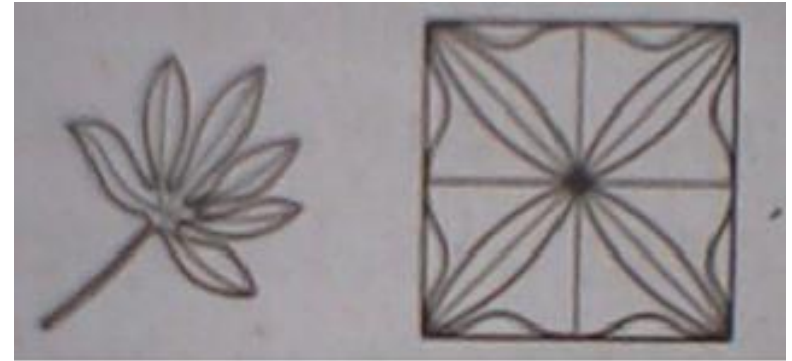
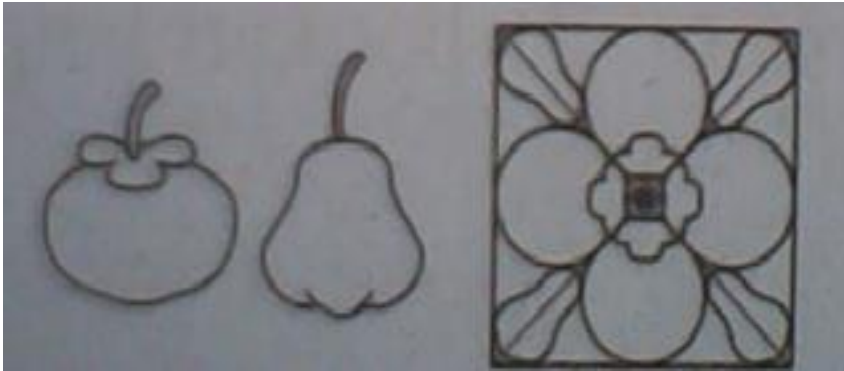
Untuk memperoleh objek gambar dekoratif, perlu dilakukan deformasi atau penstiliran alami.

Bentuk- bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya.

Misalnya **bunga, hewan, tumbuhan** yang digayakan.

Kesan tentang bunga, hewan, tumbuhan harus masih ada pada motif itu.

Berikut ini beberapa contoh motif bercorak tumbuhan



Motif-motif hias tersebut banyak dijumpai pada kain batik, kain songket, kain tenun, relief candi, dan ukiran wayang. Dalam menggambar dekoratif, bentuk-bentuk yang telah distilir ditempatkan pada bidang yang akan dihias agar menjadi lebih indah. Keindahan gambar dekoratif terletak pada komposisi, warna, garis dan bentuk motifnya. Sedangkan bidang-bidang yang dihias dapat berbentuk lingkaran, segitiga, persegi atau segi lima.





RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kalasan
Mata Pelajaran : KRIYA KULIT (tatah sungging)
Kelas/Semester : XI/ 1
Materi Pokok : Mengidentifikasi konsep kriya kulit tatah sungging
: Mengeksplorasi ide kriya kulit tatah sungging
: Model kriya sandal kulit
Alokasi Waktu : 30 Jpl @ 45 menit (5X pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
2. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain
3. Memahami, menganalisis serta menerapkan pengetahuan faktual, konseptual , prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik	3.1 Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain 3.2 Memahami unsur-unsur desain 3.3 Memahami pengertian titik, garis, bidang, warna. 3.4 Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
untuk memecahkan masalah	
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Menggunakan metode desain berdasar pendekatan keilmuan 4.2 Menyajikan aplikasi desain secara komprehensif 4.3 Menerapkan dasar-dasar desain dalam mengembangkan produk karya seni 4.4 Melaporkan hasil proses pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan pertama

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menghayati keanekaragaman produk kriya kulit tatah sungging sebagai anugrah Tuhan
2. Menghargai orang lain dalam mendeskripsikan produk kriya kulit tatah sungging
3. Menghayat keberagaman model kriya kulit tatah sungging sebagai anugrah Tuhan
4. Bersikap jujur dalam menanggapi keanekaragaman produk kriya kulit tatah sungging dalam desain,
5. Bersikap percaya diri dalam menanggapi keanekaragaman produk kriya kulit tatah sungging
6. Mengidentifikasi model produk kriya kulit tatah sungging

Pertemuan Kedua dan ketiga

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengkreasikan desain produk kriya kulit tatah sungging
2. Menghargai orang lain dalam mendesain produk kriya kulit tatah sungging
3. Teliti dalam membuat pola produk kriya kulit tatah sungging
4. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya produk kriya kulit tatah sungging

Pertemuan keempat dan kelima

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengerjakan tugas produk kriya kulit tatah sungging sesuai dengan pola yang telah dibuat.
2. Menghargai orang lain dalam menciptakan produk kriya kulit tatah sungging
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya produk kriya kulit tatah sungging

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Diskusi pengertian produk kriya kulit tatah sungging wayang
2. Macam-macam contoh gambar produk kriya kulit tatah sungging wayang
3. Membuat beberapa sket produk kriya kulit tatah sungging wayang secara individu

Pertemuan 2 & 3

1. Menentukan sket terpilih
2. Membuat gambar kerja
3. Membuat pecah pola dengan skala
4. Membuat pola dalam bentuk sebenarnya

Pertemuan 4 & 5

1. Menjiplak pola pada bahan
2. Memotong bahan
3. Menjahit
4. Finishing dan evaluasi karya

E. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi

3. Latihan
4. Presentasi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Video
2. Proyektor
3. Buku-buku
4. Contoh-contoh gambar

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama

1. Kegiatan Pendahuluan (10) menit

- a. Mengucapkan salam.
- b. Memeriksa kehadiran siswa dan kesiapan peserta didik
- c. Peserta didik mendiskusikan pengertian tentang materi yang sedang disampaikan oleh guru
- d. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

2. Kegiatan Inti

a. Mengamati

Menunjukkan macam-macam produk kriya kulit tatah sungging wayang

b. Menanya

Merumuskan masalah : bagaimana cara pembuatan produk kriya tatah sungging wayang

c. Mengumpulkan Data

Menganalisis pengertian dan macam-macam produk kriya tatah sungging wayang

d. Mengasosiasi

Mengolah dan mengidentifikasi pengertian, unsur-unsur, dan contoh-contoh produk kriya kulit tatah sungging wayang

Membuat sket-skets produk kriya kulit tatah sungging wayang

e. Mengkomunikasikan

Mendefinisikan produk kriya kulit tatah sungging wayang

Membuat karya produk kriya kulit tatah sungging wayang

Mengapresiasikan karya yang dibuat bersama guru dan peserta didik yang lain.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru beserta peserta didik menyimpulkan pemahaman tentang pengertian produk kriya kulit tatah sungging wayang
- b. Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- c. Guru memberikan tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya yakni membuat pola produk kriya kulit tatah sungging wayang

Pertemuan kedua dan ketiga

1. Kegiatan pendahuluan (10) menit

- a. Mengucapkan salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan pola

2. Kegiatan inti

- a. Mengamati hasil skets individu yang telah dibuat lalu memilih desain alternatif .
- b. Merumuskan masalah pokok : bagaimana membuat pola produk kriya kulit tatah sungging wayang
- c. Membuat gambar kerja produk kriya kulit tatah sungging wayang dengan skala
- d. Membuat pecah pola produk kriya kulit tatah sungging wayang
- e. Membuat pola produk kriya kulit tatah sungging wayang

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya produk kriya kulit tatah sungging wayang
- b. Salam

Pertemuan keempat dan kelima

1. Kegiatan pendahuluan(10) menit

- a. Mengucap salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik membuat produk kriya kulit tatah sungging wayang
- b. Menjiplak pola pada bahan kulit yang sudah disediakan
- c. Memotong bahan yang sudah bergambar pola
- d. Menatah, mengampelas, dan menyungging produk kriya kulit tatah sungging wayang
- e. Finishing dan mengevaluasi

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya dasar desain
- b. Salam

Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap spiritual

- a. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- b. Bentuk Instrumen: Skala
- c. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
1.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan produk kriya kulit tatah sungging wayang sebagai anugerah Tuhan	1
2.	Menghargai keragaman dan keunikan produk kriya kulit tatah sungging wayang sebagai anugerah Tuhan	2
3.	Menghargai keragaman dan keunikan produk kriya kulit tatah sungging wayang sebagai anugerah Tuhan	3
4.	Menghargai keragaman dan keunikan produk kriya kulit tatah sungging wayang sebagai anugerah Tuhan	4

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
 Kelas : _____

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda.(Diisi oleh peserta didik)

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya produk kriya kulit tatah sungging wayang merupakan anugerah Tuhan yang patut				

....				
a. diterima.				
b. dihargai.				
2. Keindahan produk kriya kulit tatah sungging wayang merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
3. Kemanfaatan produk kriya kulit tatah sungging wayang merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
4. kemandirian dalam membuat produk kriya kulit tatah sungging wayang merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				

Keterangan: SS=Sangat Setuju, skor = 4S= Setuju, skor = 3TS = Tidak Setuju, = 2
STS=Sangat Tidak Setuju = 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

2. Sikap sosial

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan
- b. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi :

a.Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi degan disiplin	3

a : Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik.(Diisi oleh guru)

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		

3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		
---	--	--	--

KeteranganA = Sangat BaikB = BaikC = CukupD = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk kulit dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
1.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya produk kriya kulit tatah sungging wayang	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya produk kriya kulit tatah sungging wayang	2
2.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya produk kriya kulit tatah sungging wayang	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya produk kriya kulit tatah sungging wayang	4
3.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya produk kriya kulit tatah sungging wayang	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya produk kriya kulit tatah sungging wayang	6

b. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk : _____

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya produk kriya kulit tatah sungging wayang		
2	Menghargai orang lain dalam karya produk kriya kulit tatah sungging wayang		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya produk kriya kulit tatah sungging wayang		
4	Bersikap disiplin dalam karya tatah sungging wayang		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Pengetahuan

a. Teknik Penilaian : Tes Objektif

b. Bentuk Instrumen : Tes isian singkat

c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
-----	-----------	-----------

1.	Mengidentifikasi unsur-unsur macam dan karya produk kriya kulit tatah sungging wayang dengan benar	1-3
2.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik membuat karya produk kriya kulit tatah sungging wayang dengan benar	4-6

Instrumen: Soal Tertulis

1. Apa pengertian tatah ?Jelaskan!
2. Apa pengertian sungging? Jelaskan!
3. Sebutkan alat dan bahan proses pembuatan karya tatah sungging wayang? Jelaskan!
4. Jelaskan langkah proses pembuatan karya tatah sungging wayang!
5. Sebutkan dan jelaskan proses pembuatan tatah sungging wayang. Jelaskan
6. Sebutkan teknik pewarnaan dalam membuat tatah sungging wayang!

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 6 butir, maka jumlah skor 6 x 5 : 3 berkisar antara 0 sampai 10.

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes praktik
- b. Bentuk Instrumen: Tes uji petik kerja
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	No. Butir
1.	Membuat karya produk kriya kulit alas kaki sandal dengan baik	1

Instrumen Soal Keterampilan :

1. Buatlah produk kriya kulit tatah sungging wayang dengan ketentuan sebagai berikut:
Motif: karakter wayang yang sudah ada

Alat :pensil, kertas hvs, pola, tatah, kuas

Bahan :kulit perkamen, pewarna, lem kayu, pilox,

Ukuran produk : miniatur wayang atau setengah dari ukuran asli

Waktu : 180 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Pengerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan:4 = Sangat Baik3 = Baik2 = Cukup1 = Kurang

REFLEKSI

1. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?

2. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik produk kriya kulit tatah sungging wayang?
3. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik produk kriya kulit tatah sungging wayang?
4. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik produk kriya kulit tatah sungging wayang?
5. Adakah jenis produk kriya kulit tatah sungging wayang yang tidak ada disekitamu ?
6. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

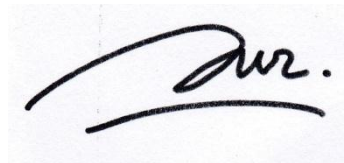
Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL



Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

LAPORAN LEMBAR PENILAIAN

Kriteria diskusi kelompok

No.	ASPEK	KRITERIA PENILAIAN	SCORE
1.	Keaktifan	Sikapdanperilakuaktif sudah membudayakan = SangatBaik	45
		Sikapdanperilakuaktif mulaiberkembang = Baik	35
		Sikapdanperilakuaktif belum tampak = KurangBaik	20
2.	Kerjasama	Sikapdanperilakukerjasamasudah membudayakan = SangatBaik	45
		Sikapdanperilakukerjasamamulaiberkembang = Baik	35
		Sikapdanperilakujujurbelum tampak = KurangBaik	20
3.	Toleransi	Sikapdanperilakutoleransisudah membudaya = SangatBaik	45
		Sikapdanperilakutoleransimulaiberkembang = Baik	35
		Sikapdanperilakutoleransibelum tampak = KurangBaik	20

Score : $\frac{\text{Score yang dicapai}}{\text{Jumlah score maksimal}} \times 100 = \dots\dots\dots$

Pembagian kelompok (diskusi gambar)

Kelompok 1 :

1. Novi Saraswati (17)
2. Rina Tri Budi A (22)
3. Tri Wahyuni (30)
4. Tutik Lestari (31)

Kelompok 2 :

1. Nugroho Edi S (18)
2. Rudi Kurniawan (27)
3. Septiawan Cahyo Pamungkas (28)
4. Rizki Anggoro (26)
5. Rian Tri Utomo (21)
6. Tri Patmo N (29)

Kelompok 3 :

1. Puji Rahayu (20)
2. Nur Puji Astuti (19)
3. Riska Budi Triana (25)
4. Risa Larasati (24)
5. Windi Cahyani (32)

Lembar Penilaian
Mata Pelajaran: D3 (Gambar Ilustrasi)
Diskusi kelompok (Gambar)
XI Kulit
Pertemuan ke 2
(Selasa, 19 Agustus 2014)

No	Nama Siswa	Penilaian Sikap									SCORE
		Aktif			Bekerjasama			Toleran			
		KB	B	S B	KB	B	SB	KB	B	SB	
1.	Aji Surya Saputra		-			-			-		Kelas Desain Produksi Busana Jacket dan Rompi
2.	AL HusnishohibulFajri		-			-			-		
3.	Aviisnainilu'ijanah			-			-		-		
4.	DepiAdriyati		-				-			-	
5.	DesiSusanti			-			-		-		
6.	DewantiMustika Sari			-		-				-	
7.	DwiHermawan		-			-			-		
8.	Edo DanangSaputra		-			-			-		
9.	ErixPrasetyo		-				-			-	
10.	Ian Supriyanto		-			-				-	
11.	Ismail Putra Nusantara										
12.	Kamtini		-				-		-		
13.	LitaDwiSujiyanti			-		-			-		
14.	Muhammad GalihSaputro			-		-			-		
15.	MurniAgengSaputro		-			-				-	
16.	Nita Febrianna		-			-			-		
17.	Novi Saraswati									95	
18.	Nugroho Edi Saputro		-			-			-	80	
19.	NurPujiAstuti		-			-			-	90	
20.	PujiRahayu		-			-			-	90	
21.	Rian Tri Utomo									80	
22.	Rina Tri Budi Astuti			-			-		-	95	
23.	Rini Lestari			-		-			-		
24.	RisaLarasati		-			-			-	90	
25.	Riska Budi Triana		-				-		-	90	
26.	RiskiAnggoro		-				-		-	80	
27.	Rudi Kurniawan			-		-			-	80	

28.	SeptiawanCahyoP amungkas		-			-				-	80
29.	Tri PatmoNugroho		-			-				-	80
30.	Tri Wahyuni										95
31.	Tutik Lestari		-				-			-	95
32.	Windi Cahyani		-			-				-	90

INDIKATOR :

- KB = KurangBaik
- B = Baik
- SB = SangatBaik

DAFTAR HADIR SISWA

No	Nama Siswa	Tanggal			
		07-08-2014	14-08-2014	21-08-2014	28-08-2014
1.	Aji Surya Saputra	Kelas Desain Produksi Busana Jacket dan Rompi			
2.	AL Husnishohibul Fajri				
3.	Aviisnainilu'ijannah				
4.	Depi Adriyati				
5.	Desi Susanti				
6.	Dewanti Mustika Sari				
7.	Dwi Hermawan				
8.	Edo Danang Saputra				
9.	Erix Prasetyo				
10.	Ian Supriyanto				
11.	Ismail Putra Nusantara				
12.	Kamtini				
13.	Lita Dwi Sujiyanti				
14.	Muhammad Galih Saputra				
15.	Murni Ageng Saputra				
16.	Nita Febrianna				
17.	Novi Saraswati	V	V	V	V
18.	Nugroho Edi Saputra	V	V	V	V
19.	Nur Puji Astuti	V	V	V	V
20.	Puji Rahayu	V	V	V	V
21.	Rian Tri Utomo	V	V	V	V
22.	Rina Tri Budi Astuti	V	V	V	V
23.	Rini Lestari	V	V	A	V
24.	Risa Larasati	V	V	V	V
25.	Riska Budi Triana	V	V	V	V
26.	Riski Anggoro	V	V	V	V
27.	Rudi Kurniawan	V	V	V	V
28.	Septiawan Cahyo Pamungkas	V	S	V	V
29.	Tri Patmo Nugroho	V	V	V	V
30.	Tri Wahyuni	V	V	V	V

31.	Tutik Lestari	V	V	V	V
32.	Widi Cahyani	V	V	V	V

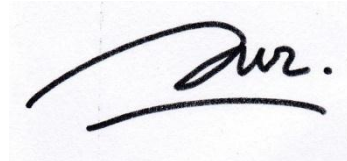
Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL



Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033



wayang

Dilihat dari segi fisiknya (dalam seni rupa)

- Wayang mempunyai bentuk fisik yang unik dan berbeda dengan bentuk relief dewa-dewa di candi yang cenderung gemuk.
- Yang paling unik dari bentuk fisik wayang adalah pundaknya. Karena bagian pundaknya terlihat paling mencolok.
- Posisi miring dalam seni rupa memberi kesan adanya gerak atau hidup.

- Untuk bagian kepala yang mempunyai bentuk rata di bagian depan namun menonjol di bagian belakang ini tampak pula pada bentuk wayang bagian bawah.
- Pada wayang jangkahan pun terlihat sesuatu yang khusus mengisi bidang yang tampak kosong dibelakang, misalnya kepuh(kampuh), atau keris.



alat

Tatah

Landesan

Pukul kayu

Ampelas

Grinda

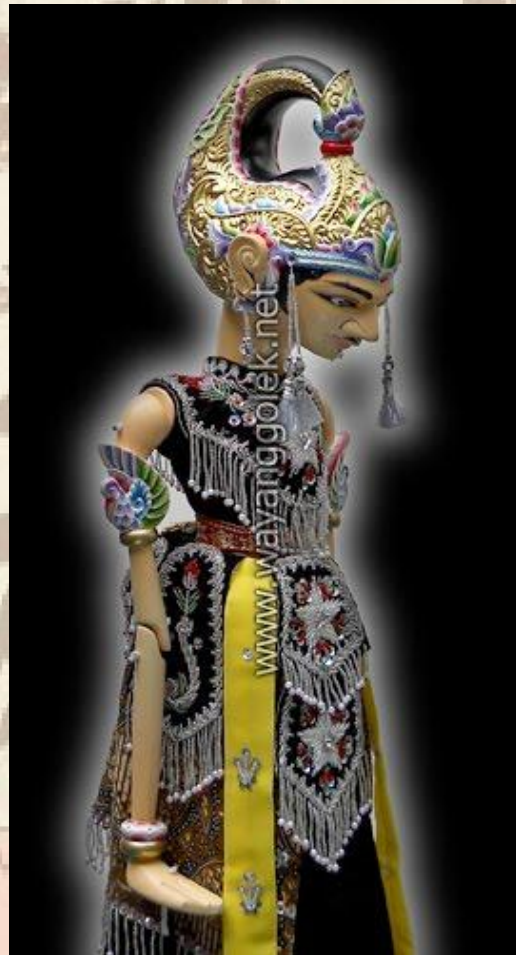
kuas

Trekpen

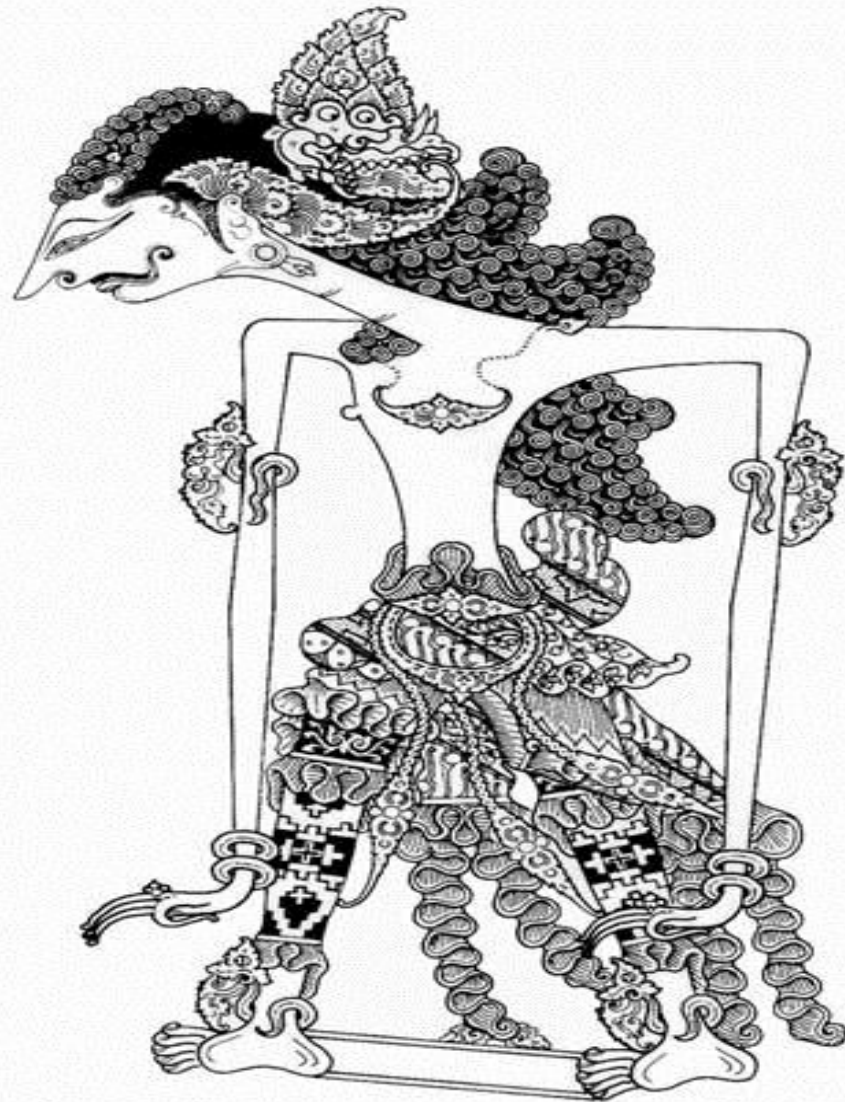
bahan

- Kulit perkamen
- Pewarna
- Gagang/ragangan
- Pilox

Contoh wayang









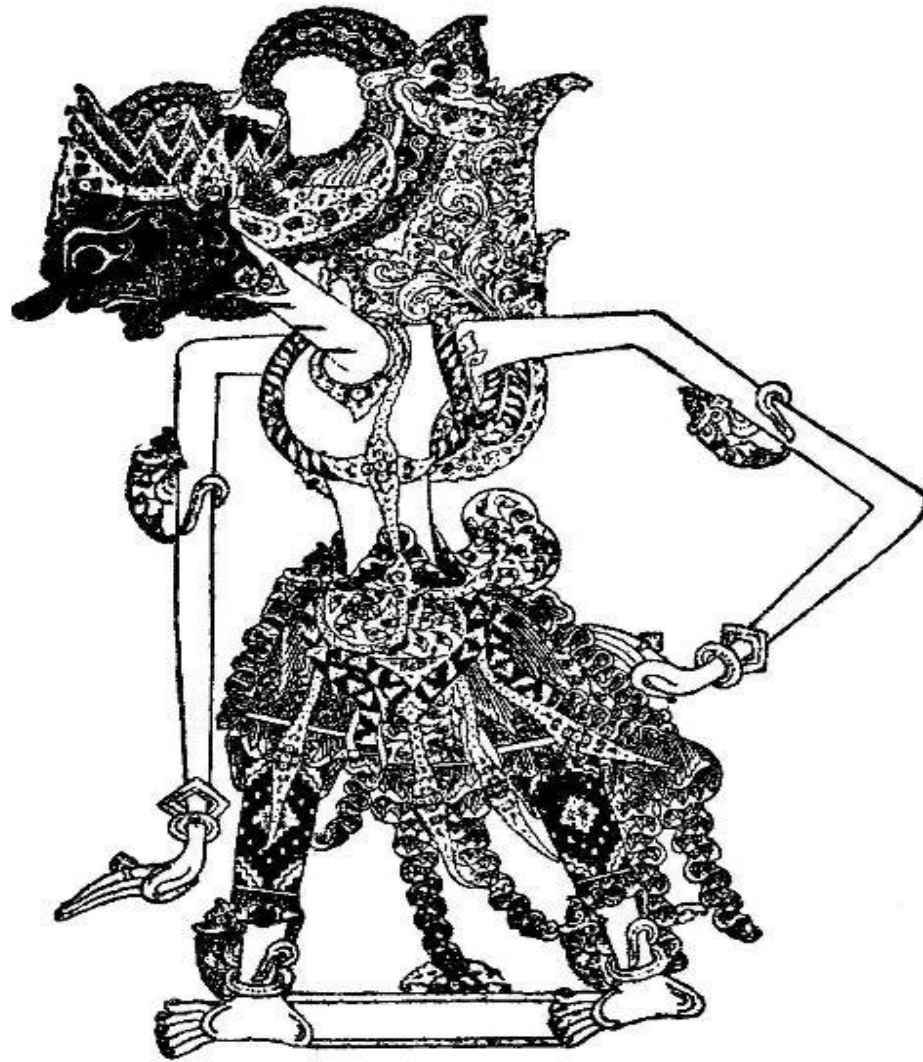




Anuggrahing wayang







www.bharatayudha.multiply.com



uMark Lite



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kalasan
Mata Pelajaran : KRIYA KULIT (alas kaki sandal)
Kelas/Semester : XII/ 1
Materi Pokok : Mengidentifikasi konsep kriya sandal kulit
: Mengeksplorasi ide kriya kulit
: Model kriya sandal kulit
Alokasi Waktu : 30 Jpl @ 45 menit (5X pertemuan)

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menghayati mata pelajaran dasar-dasar desain sebagai sarana untuk kesejahteraan dan kelangsungan hidup umat manusia.
2. Menghayati perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Menghayati sikap cermat, teliti dan tanggungjawab dalam mengidentifikasi kebutuhan, pengembangan alternatif dan desain dalam pelajaran dasar-dasar desain 2.2 Menghayati pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dalam pengembangan desain secara menyeluruh 2.3 Menghayati pentingnya kolaborasi dan jejaring untuk menemukan solusi dalam pengembangan desain 2.4 Menghayati pentingnya bersikap jujur, disiplin serta bertanggung jawab sebagai hasil dari pembelajaran dasar-dasar desain
3. Memahami, menganalisis serta menerapkan pengetahuan faktual, konseptual , prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik	3.1 Mengidentifikasi konsep dan lingkup desain 3.2 Memahami unsur-unsur desain 3.3 Memahami pengertian titik, garis, bidang, warna. 3.4 Menganalisis, dan mengevaluasi produk desain yang dibuat

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
untuk memecahkan masalah	
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	4.1 Menggunakan metode desain berdasar pendekatan keilmuan 4.2 Menyajikan aplikasi desain secara komprehensif 4.3 Menerapkan dasar-dasar desain dalam mengembangkan produk karya seni 4.4 Melaporkan hasil proses pengembangan desain produksi di lingkungan sekitar

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan pertama

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menghayati keanekaragaman produk kriya kulit alas kaki sandal sebagai anugrah Tuhan
2. Menghargai orang lain dalam mendeskripsikan produk kriya kulit alas kaki sandal
3. Menghayat keberagaman model kriya kulit alas kaki sandal sebagai anugrah Tuhan
4. Bersikap jujur dalam menanggapi keanekaragaman produk kriya kulit alas kaki sandal dalam desain,
5. Bersikap percaya diri dalam menanggapi keanekaragaman produk kriya kulit alas kaki sandal
6. Mengidentifikasi model produk kriya kulit alas kaki sandal

Pertemuan Kedua dan ketiga

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengkreasikan desain produk kriya kulit alas kaki sandal
2. Menghargai orang lain dalam mendesain produk kriya kulit alas kaki sandal
3. Teliti dalam membuat pola produk kriya kulit alas kaki sandal
4. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya produk kriya kulit alas kaki sandal

Pertemuan keempat dan kelima

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengerjakan tugas produk kriya kulit alas kaki sandal sesuai dengan pola yang telah dibuat.
2. Menghargai orang lain dalam menciptakan produk kriya kulit alas kaki sandal
3. Bersikap obyektif dalam menanggapi hasil karya produk kriya kulit alas kaki sandal

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Diskusi pengertian produk kriya kulit alas kaki desain
2. Macam-macam contoh gambar produk kriya kulit alas kaki sandal
3. Membuat beberapa sket produk kriya kulit alas kaki sandal secara individu

Pertemuan 2 & 3

1. Menentukan sket terpilih
2. Membuat gambar kerja
3. Membuat pecah pola dengan skala
4. Membuat pola dalam bentuk sebenarnya

Pertemuan 4 & 5

1. Menjiplak pola pada bahan
2. Memotong bahan
3. Menjahit
4. Finishing dan evaluasi karya

E. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi

3. Latihan
4. Presentasi

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Video
2. Proyektor
3. Buku-buku
4. Contoh-contoh gambar

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama

1. Kegiatan Pendahuluan (10) menit

- a. Mengucapkan salam.
- b. Memeriksa kehadiran siswa dan kesiapan peserta didik
- c. Peserta didik mendiskusikan pengertian tentang materi yang sedang disampaikan oleh guru
- d. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

2. Kegiatan Inti

a. Mengamati

Menunjukkan macam-macam produk kriya kulit alas kaki sandal

b. Menanya

Merumuskan masalah : bagaimana cara pembuatan produk kriya alas kaki sandal

c. Mengumpulkan Data

Menganalisis pengertian dan macam-macam produk kriya alas kaki sandal

d. Mengasosiasi

Mengolah dan mengidentifikasi pengertian, unsur-unsur, dan contoh-contoh produk kriya alas kaki sandal

Membuat sket-skets produk kriya alas kaki sandal

e. Mengkomunikasikan

Mendefinisikan produk kriya kulit alas kaki sandal

Membuat karya produk kriya alas kaki sandal

Mengapresiasikan karya yang dibuat bersama guru dan peserta didik yang lain.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru beserta peserta didik menyimpulkan pemahaman tentang pengertian produk kriya kulit alas kaki sandal
- b. Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- c. Guru memberikan tugas individual untuk menyiapkan bahan dan alat untuk pelaksanaan pembelajaran berikutnya yakni membuat pola produk kriya kulit alas kaki sandal

Pertemuan kedua dan ketiga

1. Kegiatan pendahuluan (10) menit

- a. Mengucapkan salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan pola

2. Kegiatan inti

- a. Mengamati hasil skets individu yang telah dibuat lalu memilih desain alternatif .
- b. Merumuskan masalah pokok : bagaimana membuat pola produk kriya alas kaki sandal
- c. Membuat gambar kerja produk kriya kulit alas kaki sandal dengan skala
- d. Membuat pecah pola produk kriya kulit alas kaki sandal
- e. Membuat pola produk kriya kulit alas kaki sandal

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya produk kriya kulit alas kaki sandal
- b. Salam

Pertemuan keempat dan kelima

1. Kegiatan pendahuluan(10) menit

- a. Mengucap salam
- b. Memeriksa kehadiran siswa
- c. Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan desain

2. Kegiatan inti

- a. Merumuskan masalah pokok : bagaimana menerapkan prosedur dan tehnik membuat produk kriya kulit alas kaki sandal
- b. Menjiplak pola pada bahan kulit yang sudah disediakan
- c. Memotong bahan yang sudah bergambar pola
- d. Menjahit, mengelem, dan merakit produk kriya kulit alas kaki sandal
- e. Finishing dan mengevaluasi

3. Penutup

- a. Guru dan siswa melakukan do'a bersama, mensyukuri nikmat Tuhan sehingga bisa melakukan aktifitas mendesain dan membuat karya dasar desain
- b. Salam

Penilaian Hasil Belajar

1. Sikap spiritual

- a. Teknik Penilaian : Penilaian diri
- b. Bentuk Instrumen: Skala
- c. Kisi-kisi :

No.	Sikap/nilai	No. Butir
1.	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan produk kriya kulit alas kaki sandal sebagai anugerah Tuhan	1
2.	Menghargai keragaman dan keunikan produk kriya kulit alas kaki sandal sebagai anugerah Tuhan	2
3.	Menghargai keragaman dan keunikan produk kriya kulit alas kaki sandal sebagai anugerah Tuhan	3
4.	Menghargai keragaman dan keunikan produk kriya kulit alas kaki sandal sebagai anugerah Tuhan	4

Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

Nama : _____
 Kelas : _____

Petunjuk

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pendapat Anda.**(Diisi oleh peserta didik)**

Pernyataan	Pilihan			
	STS	TS	S	SS
1. Keunikan dan keragaman karya produk kriya kulit alas kaki sandal merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				

b. dihargai.				
2. Keindahan produk kriya kulit alas kaki sandal merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
3. Kemanfaatan produk kriya kulit alas kaki sandal merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				
4. kemandirian dalam membuat produk kriya kulit alas kaki sandal merupakan anugerah Tuhan yang patut				
a. diterima.				
b. dihargai.				

Keterangan: SS=Sangat Setuju, skor = 4S= Setuju, skor = 3TS = Tidak Setuju, = 2
STS=Sangat Tidak Setuju = 1

Pedoman Penskoran:

Untuk setiap aspek nilai, pilihan berkisar dari “sangat tidak setuju” dengan skor 1 sampai “sangat setuju” dengan skor 4, maka untuk keenam butir jumlah skor yang diperoleh berkisar antara 8 sampai 32.

2. Sikap sosial

- a. Teknik Penilaian : Pengamatan
- b. Bentuk Instrumen: Lembar Observasi
- c. Kisi-kisi :

a.Penilaian sikap sosial untuk diskusi

No.	Nilai	Deskripsi	No. Butir
1	Menghargai orang lain	Menghargai pendapat orang lain orang berpendapat	1
2	Jujur	Mengekspresikan gagasan dengan jujur	2
3	Disiplin	Mengikuti kegiatan diskusi degan disiplin	3

a : Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Diskusi

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk:

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik.**(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat orang lain dalam diskusi		
2	Mengungkapkan gagasannya secara jujur dalam diskusi		
3	Mengikuti kegiatan diskusi secara disiplin		

KeteranganA = Sangat BaikB = BaikC = CukupD = Kurang

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 3 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 3.

b. Penilaian sikap sosial dalam untuk kegiatan menanggapi karya dan berkarya

Karya produk kulit dua dimensi

No.	Nilai	Deskriptor	No. Butir
1.	Menghargai orang lain	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya produk kriya kulit alas kaki sandal	1
		Menghargai orang lain dalam membuat karya produk kriya kulit alas kaki sandal	2
2.	Jujur	Menunjukkan sikap jujur dalam menanggapi karya produk kriya kulit alas kaki sandal	3
		Menunjukkan sikap jujur dalam membuat karya produk kriya kulit alas kaki sandal	4
3.	Disiplin	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya produk kriya kulit alas kaki sandal	5
		Bersikap disiplin dalam produk berkarya produk kriya kulit alas kaki sandal	6

b. Lembar Pengamatan Sikap Sosial untuk Kegiatan Menanggapi Karya dan Berkarya

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk : _____

Berilah tanda silang (X) sesuai dengan kondisi peserta didik. **(Diisi oleh guru)**

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
1	Menghargai orang lain dalam menanggapi karya produk kriya kulit alas kaki sandal		
2	Menghargai orang lain dalam karya produk kriya kulit alas kaki sandal		
3	Bersikap disiplin dalam menanggapi karya produk kriya kulit alas kaki sandal		
4	Bersikap disiplin dalam karya dasar-dasar desain		

Pedoman Penskoran:

Pilihan “Ya” diberi skor 1, sedangkan pilihan “Tidak” diberi skor 0. Karena soal berjumlah 4 butir, maka jumlah skor berkisar antara 0 sampai 4.

3. Pengetahuan

a. Teknik Penilaian : Tes Objektif

b. Bentuk Instrumen : Tes isian singkat

c. Kisi-kisi :

No.	Indikator	No. Butir
1.	Mengidentifikasi unsur-unsur macam dan karya produk kriya kulit alas kaki sandal dengan benar	1-3

2.	Mengidentifikasi prosedur dan teknik membuat karya produk kriya kulit alas kaki sandal dengan benar	4-6
----	---	-----

Instrumen: Soal Tertulis

1. Apa pengertian desain?Jelaskan!
2. Sebutkan unsur desain? Jelaskan!
3. Sebutkan alat dan bahan proses pembuatan karya komposisi unsur desain? Jelaskan!
4. Jelaskan langkah proses pembuatan karya komposisi unsur-unsur desain!
5. Sebutkan dan jelaskan proses pembuatan komposisi unsur-unsur desain. Jelaskan
6. Sebutkan dan jelaskan langkah cara membuat karya komposisi unsur desain dalam media 3 dimensi!

Pedoman Penskoran:

Setiap jawaban benar diberi skor 5, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Karena soal berjumlah 6 butir, maka jumlah skor 6 x 5 : 3 berkisar antara 0 sampai 10.

4. Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Tes praktik
- b. Bentuk Instrumen: Tes uji petik kerja
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	No. Butir
1.	Membuat karya produk kriya kulit alas kaki sandal dengan baik	1

Instrumen Soal Ketrampilan :

1. Buatlah produk kriya kulit alas kaki sandal dengan ketentuan sebagai berikut:
Motif: kreasi bebas

Alat :pensil, kertas hvs, pola, mesin jahit, gunting

Bahan :kulit, vinyl, sol, benang, lem

Ukuran produk : sesuai dengan ukuran produk sandal yang akan dibuat

Waktu : 180 Menit

Rubrik Penilaian Produk

No.	Aspek yang dinilai	Score			
		1	2	3	4
1	Persiapan bahan dan alat				
2	Teknik Pengerjaan				
3	Ketepatan bentuk				
4	Kreatifitas				
5	Konstruksi				
6	Keindahan				
7	Hasil produk				

Keterangan:4 = Sangat Baik3 = Baik2 = Cukup1 = Kurang

REFLEKSI

1. Apakah pembelajaran dalam bahan ajar ini menyenangkan?
2. Manfaat apakah yang kamu peroleh setelah mempelajari unit jenis, sifat dan karakteristik produk kriya kulit alas kaki sandal?

3. Apakah hal-hal baru yang dapat kamu peroleh dalam unit jenis, sifat dan karakteristik produk kriya kulit alas kaki sandal?
4. Apakah yang perlu ditambahkan dalam unit jenis, sifat dan karakteristik produk kriya kulit alas kaki sandal?
5. Adakah jenis produk kriya kulit alas kaki sandal yang tidak ada disekitamu ?
6. Apakah bahan ajar ini ada kaitannya dengan bahan ajar lainnya?

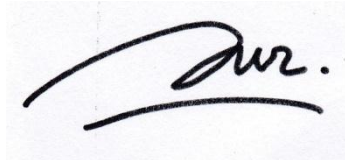
Kalasan, 7 Agustus 2014

Mengetahui,
Guru Pembimbing



Gunadi Winarno, S. Sn
NIP. 19680217 199503 1 001

Mahasiswa PPL



Rizky Nur Rohma
NIM. 11207241033

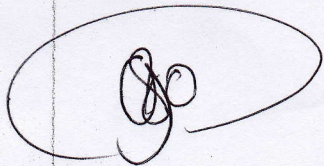
Nama: Dear Malika E

Kelas: X Kulit

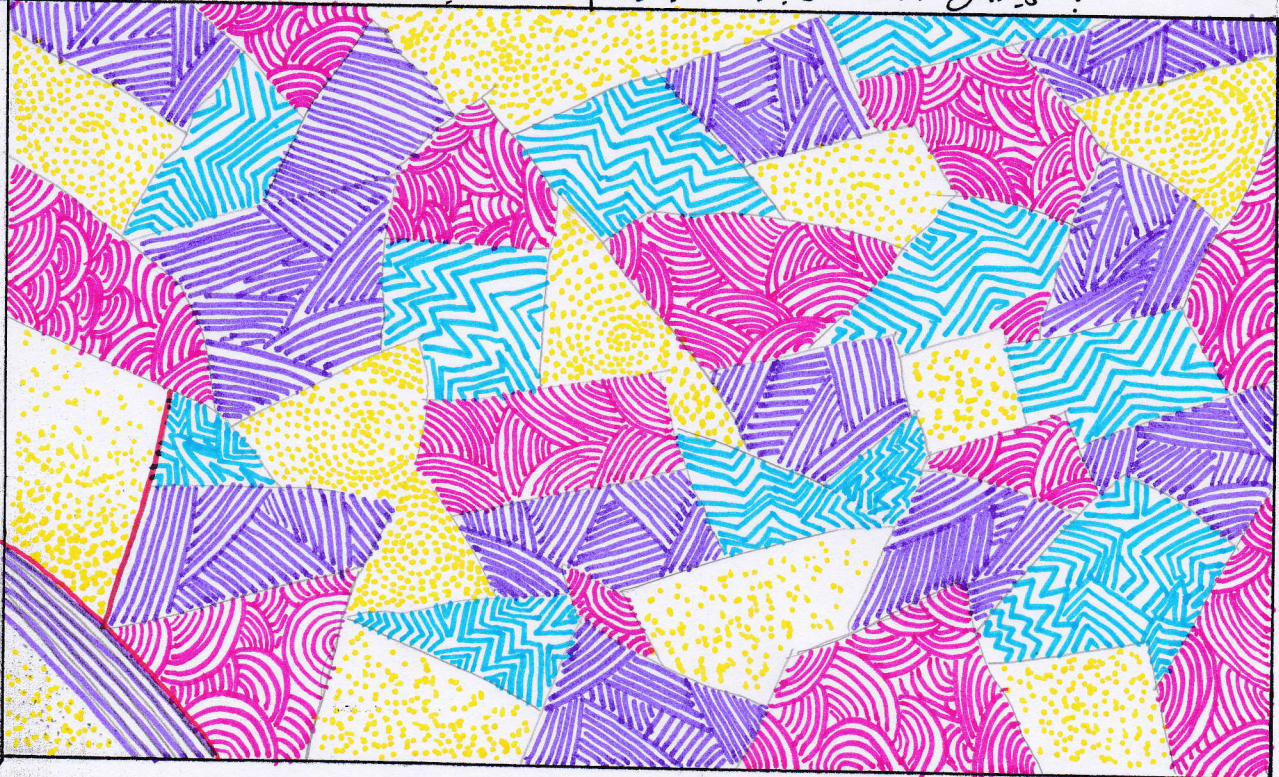
No. Absen: 3

1. Sebutkan dan jelaskan macam - macam garis, serta jelaskan wataknya!
2. Apakah yang kalian ketahui tentang titik?
3. Apakah yang kalian ketahui tentang garis?
4. Bagaimana menurut pendapat kalian jika terdapat titik - titik yang saling berjajar, apa yang akan terjadi?

*titik - titik yg berjajar tersebut akan membentuk suatu garis.



5. Buatlah gambar desain komposisi titik dan garis!

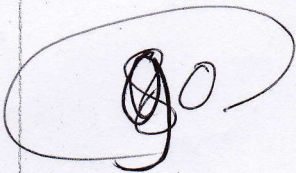


Nama: Nur Alifah

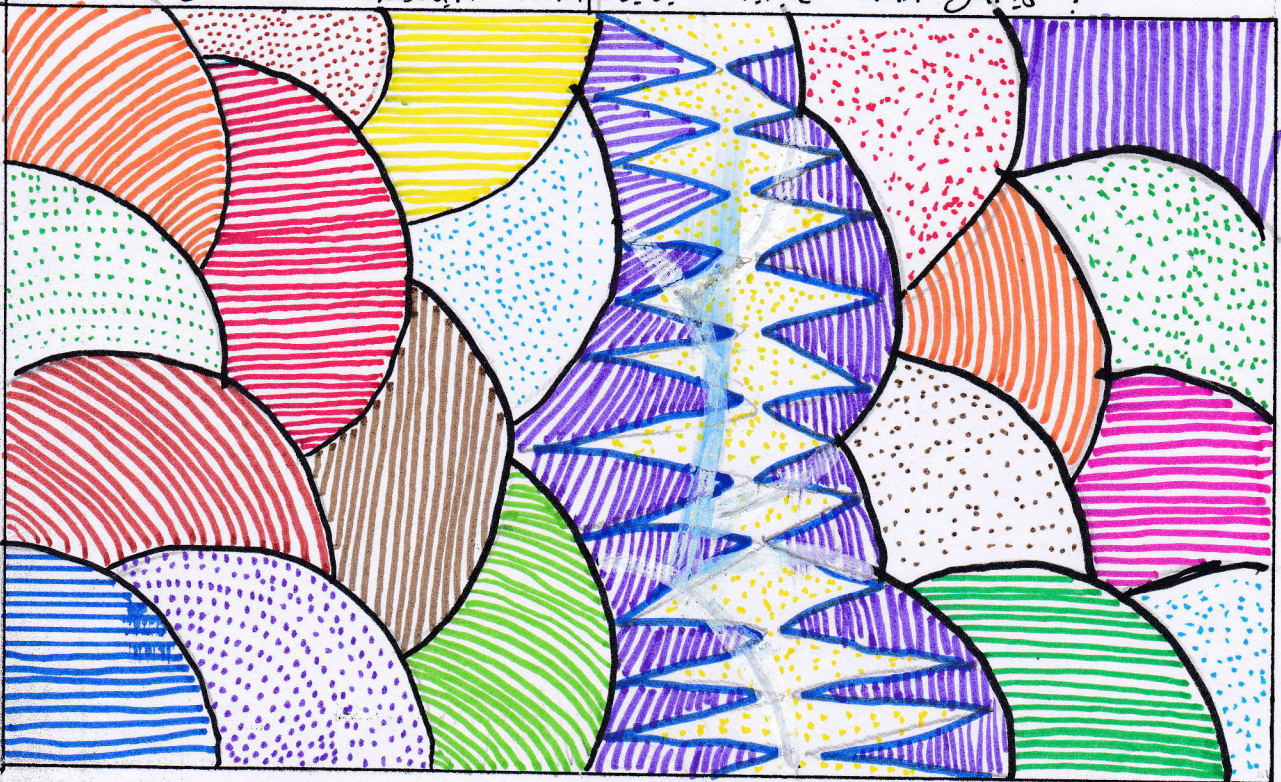
Kelas: X Kulit

No. Absen: 22

1. Sebutkan dan jelaskan macam - macam garis, serta jelaskan watak nya!
2. Apakah yang kalian ketahui tentang titik?
3. Apakah yang kalian ketahui tentang garis?
4. Bagaimana menurut pendapat kalian jika terdapat titik - titik yang saling berjajar, apa yang akan terjadi?



5. Buatlah gambar desain komposisi titik dan garis!



1. a. Garis lurus : ketegasan, kepastian, ketakwaan, & ketegangan
b. Garis lengkung : kelembutan, ketegasan keluwesan.
c. Garis Zig-Zag : Dinamis
2. Titik merupakan bagian terkecil dari ~~suatu~~ unsur desain yg ada. Titik sering digunakan sebagai hiasan / ornamen. Titik dapat memberi kesan tertentu pd desain tergantung penyusunannya.
3. Garis dalam teori tata rupa sering dicirikan sebagai suatu hasil geseran nyata. Geseran nyata dapat terbentuk dr titik yg bergerak membentuk suatu garis. Garis memiliki panjang tanpa lebar yg menonjol

4.

1. a. Garis lurus.

Garis lurus yaitu garis satu arah, memanjang dan lurus. dan menggambarkan suatu ketegasan, kepastian, ketakwaan dan ketegangan

b. Garis lengkung

Garis lengkung yaitu garis yang berkelok-kelok. menggambarkan kelembutan.

c. Garis zig-zag

Garis zig-zag yaitu garis yang berpaduan antara garis lurus. wataknya bergairah, semangat dinamis atau gerak cepat.

2. Titik adalah unsur sederhana / kecil dalam desain. apabila kita menekan benda runcing ke media lunak akan menghasilkan titik.
3. Garis yaitu suatu garisan yang memanjang, deretan objek / benda memanjang, batas limit. suatu benda, hubungan antara dua titik.
4. Apa bila ada titik-titik yang saling berjajar maka akan membentuk / terbentuk suatu garis.



Nur Rizki Sari 2/14 - banyak bertahh
perhatikan gelap terang
- semangat Art !

Nama : NUR RIZKI SARI

Kelas : X Kulit

Absen : 23.



- kanya, kanya, rawat
- kerapihan kanya
- arer lebih di raphan
- banyak berlahh
- senang Art!

2/14
9

Nama : Siti Nurriyah

Kelas : X Kulit

No. Absen : 29.

Nama : Septi Lestari

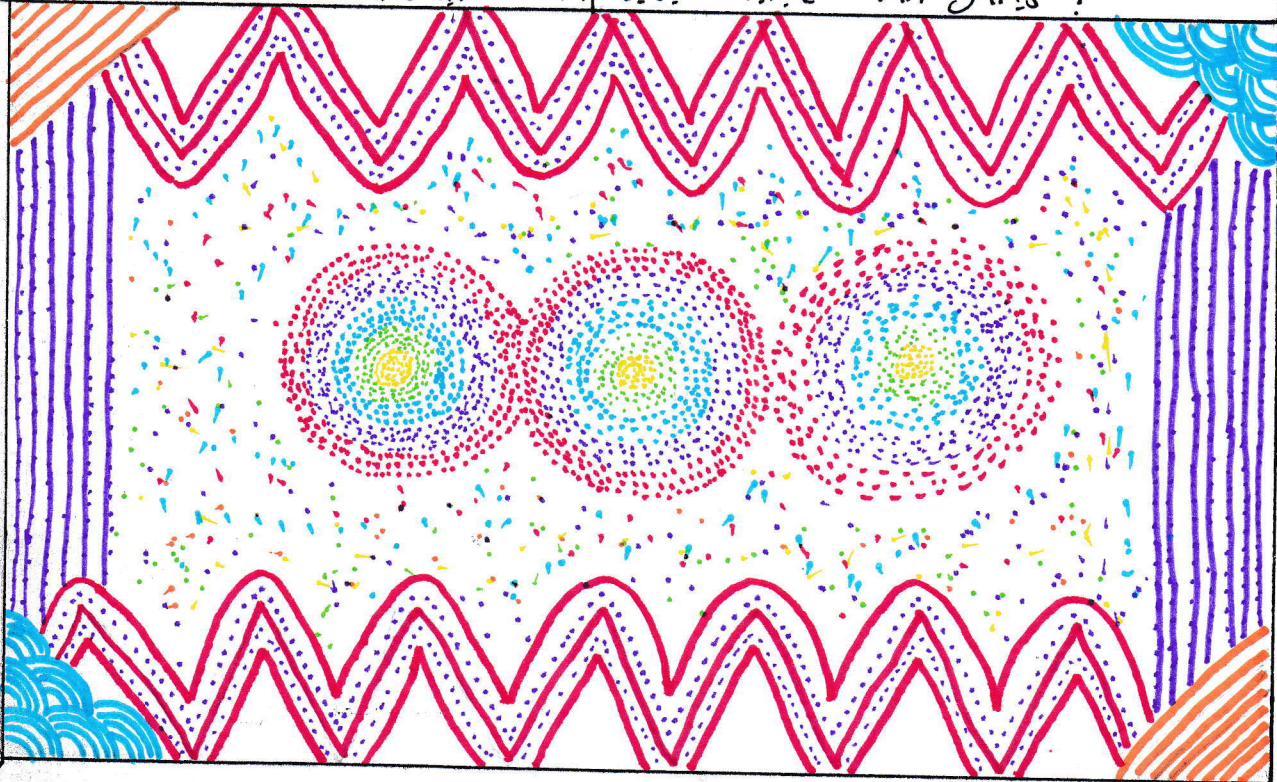
Kelas : 8 kulit

No. Absen : 28

1. Sebutkan dan jelaskan macam - macam garis, serta jelaskan wataknya!
2. Apakah yang kalian ketahui tentang titik?
3. Apakah yang kalian ketahui tentang garis?
4. Bagaimana menurut pendapat kalian jika terdapat titik - titik yang saling berjajar, apa yang akan terjadi?
Jika terdapat titik - titik yang saling berjajar maka : → akan membentuk suatu garis

24

5. Buatlah gambar desain komposisi titik dan garis!



Nama Kelompok = (8)

1. Desi Astuti (4)
2. Dwi Novita Sari (08)
3. Nur Febryanti (20)
4. Umu Hafiqatul Jannah (32)

1. Apa yang dimaksud dengan keramik?

keramik adalah cakupan untuk semua benda yang terbuat dari tanah liat (lempung), yang mengalami proses panas / pembakaran sehingga mengeras.

2. Bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan keramik?

Bahan =

- a. Tanah liat
- b. Air
- c. Flosspar
- d. ball clay
- e. Kwarsa
- f. Kabin

Alat =

- | | |
|-------------------|----------------------------|
| a. Buisir kawat | f. Rol kayu |
| b. Buisir kayu | g. Slab roller |
| c. Kawat pemotong | h. Whirler / Barbing wheel |
| d. Pisau pemotong | i. Atas pembentuk |
| e. Spon | j. Hand extruder |
| g. Jarum | |
| e. Kaliper | |

3. Sebutkan contoh-contoh produk keramik.

- | | |
|-------------|------------------------|
| a. Guci | j. Porselin |
| b. Vas | k. Barano pecah belah. |
| c. Cerangan | L. Tembikar |
| d. Genteng | M. Anglo |
| e. Kensi | N. Kuali |
| f. Keren | |
| g. Pot | |
| h. Asbak | |
| i. Gerabah | |

87

Nama : Widi Setyaningrum
No : 33
Kelas : X kulit
Mapel : DP

Soal!

1. Pengertian keramik?
2. Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat keramik?
3. Teknik pembuatan keramik?
4. Contoh produk kriya keramik?

Jawab :

1). Keramik adalah benda porselen yang mengalami proses pembakaran sebagai finisingsnya.

2). Bahan => Tanah liat
-> Tanah liat merah
-> Tanah liat putih
-> Tanah liat abu-abu

alat => kayu bubat / penggiling


- tali pemotong
- Cetakan
- Butsir
- Pisau pahak
- Sudip
- tungku pembakar

3). Teknik pembuatan keramik ada 2 yaitu:

1). Teknik manual => a) pilit
o> pilin
o> Slap

2). Teknik cetak => o> padat
o> tuang

- 4). - Gerabah
- vas bunga
- guci
- beko
- Cangkir
- gelas
- piring
- mangkuk
- Meja
 - kursi
 - Genting
 - tempat perhiasan



Dekoratif



Dekoratif : Teknik mengubah permukaan benda menjadi indah supaya lebih enak di pandang

lama kelompok : Aji surya s (01) : ketua
Ai-husni shohibun f(02) : sekretaris
Edo danang s(08) : } Anggota
Nugtoho edi s(18) : }

Realis



Pengertian Realis :

Realis adalah suatu lukisan yang menggambarkan objek apa adanya, dan mirip aslinya ataupun berkaitan dengan kehidupan seperti karakter, suasana dilema dan objek, agar nampak lebih hidup.

Nama Kelompok :

* Ismail Putra Nusantara (11)

* Rian Tri Utomo (21)

* Riski Anggoro (26)

* Septiawan Cahyo Pamungkas (25)

Nama Anggota : - Avi Ignani Lu'yannah
~ Dewanti Mustika Sari
~ Nur puji astuti
~ Windi Cahyani

* D3 *

Jelasa, 26 Agustus 2014

☺

Video 1

- ~ Gambar tersebut termasuk corak gambar ilustrasi Realis
- ~ Media yg digunakan untuk menggambar ilustrasi tersebut, yaitu diatas kanvas (Bidang datar yang dipergunakan untuk melukis, biasanya kanvas dibuat dengan bahan dasar kain yg dilapisi cat dasar untuk mencegah penyerapan cat minyak oleh serat-serat kain dan untuk menutup pori-porinya).
- ~ Teknik yg digunakan Saat pemberian warna yaitu menggunakan cat minyak
- ~ Alat-Alat yg digunakan : Kuas, Palet,
- ~ Bahan : Cat minyak, Kanvas.

Video 2

- ~ Gambar tersebut termasuk corak gambar ilustrasi realis
- ~ Media yg digunakan untuk menggambar yaitu di Kertas Gambar
- ~ Teknik yg digunakan yaitu penggunaan pensil konte
- ~ Alat : Kuas, Penghapus, pensil konte
- ~ Bahan : Kertas Gambar.

Video 3

- ~ Corak gambar tersebut termasuk corak gambar ilustrasi Karikatur
- ~ Media yg digunakan yaitu kertas gambar.
- ~ Alat : Pensil 2B, penghapus, Drawing pen
- ~ Bahan : Kertas Gambar.

1. Garis

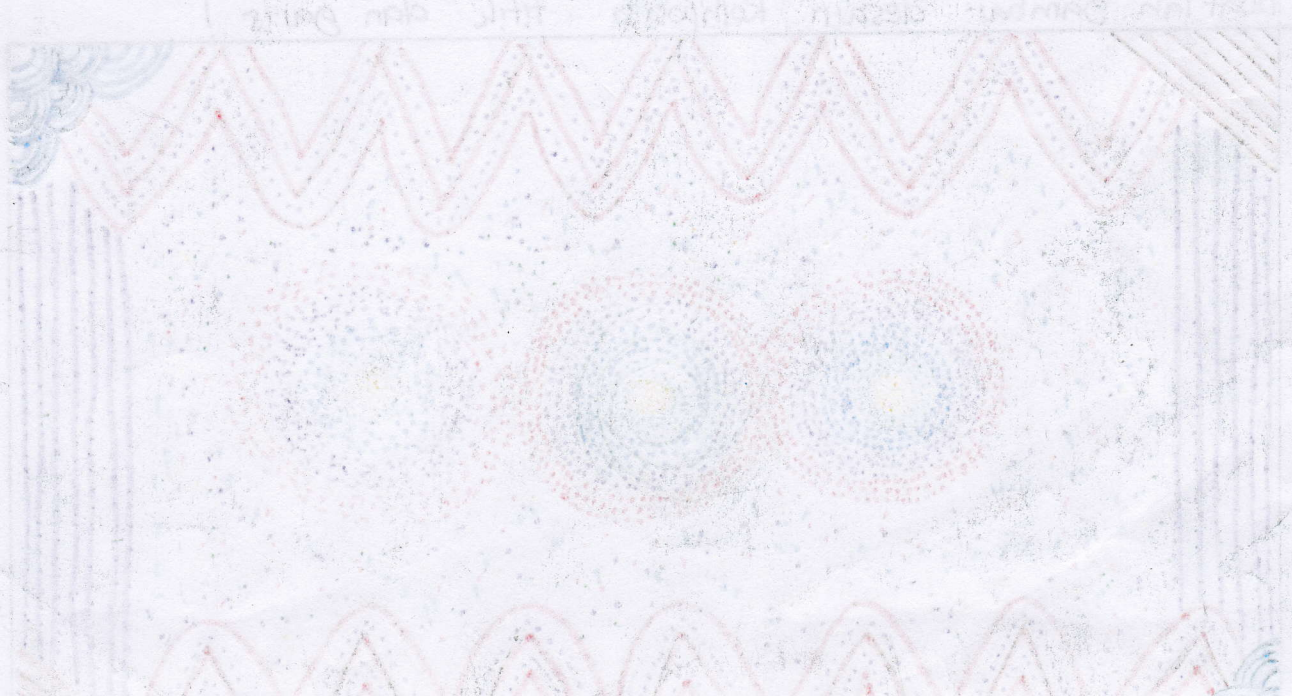
- garis lurus \Rightarrow menggambarkan ketegasan
- garis lengkung \Rightarrow menggambarkan kelembutan
- garis zig-zag

2. titik

- unsur desain paling sederhana
- bagian terkecil dari garis
- apabila kita melihat benda dari kejauhan
- apabila kita menekan benda maka akan tercipta titik. runcing ke benda lunak
- digunakan sebagai hiasan atau ornamen
- memberi kesan tertentu pada desain

3. Garis \Rightarrow

- Suatu goresan yang memanjang
- deretan objek yang memanjang
- Batas limit suatu benda
- hubungan antara titik
- hasil goresan nyata dan dapat terbentuk dari titik yang bergerak
- unsur desain tertentu.



Nama Kelompok = - Ayu Agustin 01
- Ira Kusuma Wati 13
- Nadya Dwi Lyana 17
- Nani Diana Saputri 21

- Desain Produk -
Kelompok I

1. Apa yang dimaksud dengan keramik?

* -keramik pada awalnya berasal dari bahasa Yunani #keramikos yang artinya suatu bentuk dari tanah liat yang telah mengalami proses pembakaran.

* Kamus & ensiklopedia tahun 1950-an mendefinisikan keramik sebagai suatu hasil seni dan teknologi untuk menghasilkan barang dari tanah liat yang dibakar.

* Menurut kami - keramik adalah suatu kerajinan yang terbuat dari tanah liat yang dibakar hingga keras agar bentuk tetap tidak berubah.

2. Bahan & Alat yang digunakan dalam proses pembuatan keramik.

#Bahan
* Tanah liat

* Air

* Elspard

* Kaolin

* Ball clay

#alat

* alat putar tangan (hand wheel)

* alat putar kaki (kick wheel)

* alat pemotong

* Tungku pembakaran

3. Sebutkan contoh produk keramik

* Guci

* Vas bunga

* Kendhi

* Patung keramik

* ubin

* Asbak

* piring

* celengan

80

Nama = Nur Febranti

No = 20

Kelas = X Kulit.

1. Pengertian Keramik ?

2. Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat keramik ?

3. Teknik pembuatan keramik !

4. Contoh produk kriya keramik !

1. Keramik adalah benda porselen yang mengalami proses pembakaran sebagai finis akhirnya.

2. Bahan => Tanah liat => Tanah liat merah

Tanah liat putih

Tanah liat abu

=> Air.

3. Alat => Meja Pemutar

=> Mortar (gypsum)

=> Pahat

=> Butsir

=> Meja oli

=> Ember

=> Mistar

=> Pisau potong

=> Senar

=> Cetakan

=> Amplas

=> Tembikar

4. => Barang Pecah belah

=> Vas Bunga

=> Tungku

=> Souvenir

=> Cendera

=> Guci

3. Teknik => Manual = Pijit

= Pilin

= Slap

87,5
Am.

Kelompok :

- Depi Andriyati
- Desi Susanti
- Riska Budi Triana.

1. Gambar Realis.

Dengan teknik pelukisan menggunakan cat akrilik yang digorekan diatas kanvas yang memiliki sifat pekat saat digorekan diatas kanvas.

Alasan :

karena gambar tersebut menimbulkan kesan nyata.

2. Gambar Realis.

Dengan teknik pelukisan menggunakan pensil mekanik, pensil 2B, B, kuas, penghapus yang digorekan diatas kertas serta teknik pengarsiran, value, yang membentuk sebuah sket yang realis.

Alasan :

Gambar tersebut juga memunculkan kesan nyata, hanya saja pewarnaannya hanya hitam putih. dan teknik pengarsiran yang diperhalus menggunakan kuas.

3. Gambar Karikatur.

Dengan teknik penggambaran menggunakan pensil mekanik, drawing pen, penghapus, marking pens. yang digorekan diatas kertas serta teknik pengarsiran.

Alasan :

karena gambar yang menitik beratkan pada wajah asli seseorang atau sedang tokoh.

Nama : Ayu Agustini.

Kelas : X (kulit)

No. Absen : 01.

1. Sebutkan dan jelaskan macam - macam garis, serta jelaskan watak nya !
2. Apakah yang kalian ketahui tentang titik ?
3. Apakah yang kalian ketahui tentang garis ?
4. Bagaimana menurut pendapat kalian jika terdapat titik - titik yang saling berjajar , apa yang akan terjadi ?



5. Buatlah gambar desain komposisi titik dan garis !



KELOMPOK 4

Nama Anggota : Destania Angrami (05)

Dian Hastriani (07)

Kristiana (14)

Nur alifah (22)

Rafika Zulvi Nanda (24)

1. Apa yang dimaksud dengan keramik?

Jawab : Keramik adalah berbagai macam benda yang dibuat dari bahan-bahan anorganik yang berasal dari bumi, yang secara umum disebut tanah liat.

2. Bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembuatan keramik?

Jawab : Bahan : Tanah liat, Air, Cat warna

Alat : Kayu bulat / penggiling, Meja putar, tali pemotong, Cetakan, busur, Pisau Pahat, sudib, tungku pembakaran

3. Sebutkan contoh-contoh produk keramik!

Jawab : Piring, Guci, Mangkok, Vas bunga, tero, poci, gelas, asbak, cangkir, botol, Celengan, gerabah, dll.

Keramik

1. Pengertian keramik ?

Keramik adalah suatu karya seni yang terbuat dari tanah liat yang di bakar.

2. Bahan & alat untuk membuat keramik !

Bahan

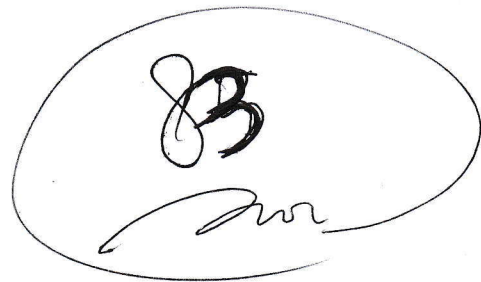
Tanah liat

Alat

- * Meja putar
- * Rol kayu
- * Kawat pemotong
- *

3. Teknik pembuatan keramik !

- Teknik coil
- Teknik pinch
- Teknik slab
- Teknik putar
- Teknik cetak



4. Contoh produk karya kulit

- Gabah
- Guci
- porselin
- Genteng
- Gentong
- Vas bunga

Nama : Risqi Anton.P

Nb : 25

Kelas : X. Kulit

Nama: Nita Febrianna

Murni Ageng Saputro

Rina Tri Budi Astuti

Rudi Kurniawan.

I. ~~Realis~~ Jenis gambar Realis → karena gambar yang dihasilkan terlihat lebih nyata dan timbul.

Teknik : membuat sket

Teknik mewarna

Alat : Kuas, ~~Kanvas~~, Palet,

Bahan: cat air, Kanvas

- Proses Pewarnaan : diawali dari warna gelap ke warna yang lebih terang untuk membuat gambar terlihat nyata.

II Jenis Gambar Realis

Teknik Aksir

Pewarnaan hitam & putih

Alat : Kuas

Pensil

Putih-putih seperti kapur ??? penghapus

Proses Pewarnaan Mengastan bagian yg gelap terlebih dahulu lalu dilanjutkan ke warna yang lebih terang.

III Jenis Karikatur → Gambaran dari sosok tokoh yang dikenali.

Teknik : Sket

: Asiran

:

Alat : Pensil

Penghapus

Kuas

drawing pan

Proses Pewarnaan asiran dari gelap ke terang.

1. Garis lurus → Garis lurus menggambarkan suatu ketegasan, kepastian, kekuatan dan ketegangan.

Garis lengkung → Garis lengkung menggambarkan kelembutan.

2. Titik atau dot adalah bagian terkecil dari unsur desain yang ada, atau unsur desain yang paling kecil.

3. Garis adalah suatu goresan yang memanjang atau dua titik yg saling dihubungkan.

4. akan menjadi suatu garis



- banyak latihan mengarsir
- banyak cari referensi
- lingkarkan
- semangat!

Widi 3/11/9

Nama : Widi Setyaningrum

Kelas : X kulit

No. Absen : 33

Karikatur



Nama Kelompok : Avi Isnaini (03)
Dewanti Mustika (06)
Nur Pujiastuti (19)
Windi Cahyani (32)

Definisi karikatur :

⇒ penggambaran obyek asli dengan cara melebih-lebihkan ciri khas obyek yang sebenarnya dan mengandung unsur lelucon

* Dasar Dasar Desain *

90

- 1). Menurut kalian apakah yang dimaksud dengan gambar ilustrasi ?
- 2). Sebutkan fungsi gambar ilustrasi (sebutkan minimal 5)
- 3). Sebutkan corak pada gambar ilustrasi, jelaskan masing-masing coraknya!
- 4). Buatlah 1 gambar ilustrasi, (corak bebas.) !!

— °° — jawab — °° —

1). Hasil Visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yg dimaksud daripada bentuk.

- 2). - Memberikan bayangan setiap karakter didalam cerita
- " — " bentuk alat" yang digunakan didalam tulisan ilmiah
 - " — " memberikan bayangan langkah kerja
 - Mengkomunikasikan cerita
 - Dapat menerangkan konsep yang dikampaikan.
 - Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.

3). Corak gambar ilustrasi :

- o). Realis : Menggambar seperti aslinya / nyata
- o). Karikatur : Gambar yang bisa bersifat lelucon
- o). Dekoratif : Gambar hiasan yang dalam perwujudannya tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh, dekat / Gelap terang tidak terlalu ditonjolkan.



GAMBAR KARIKATURAL
"KARTUN"

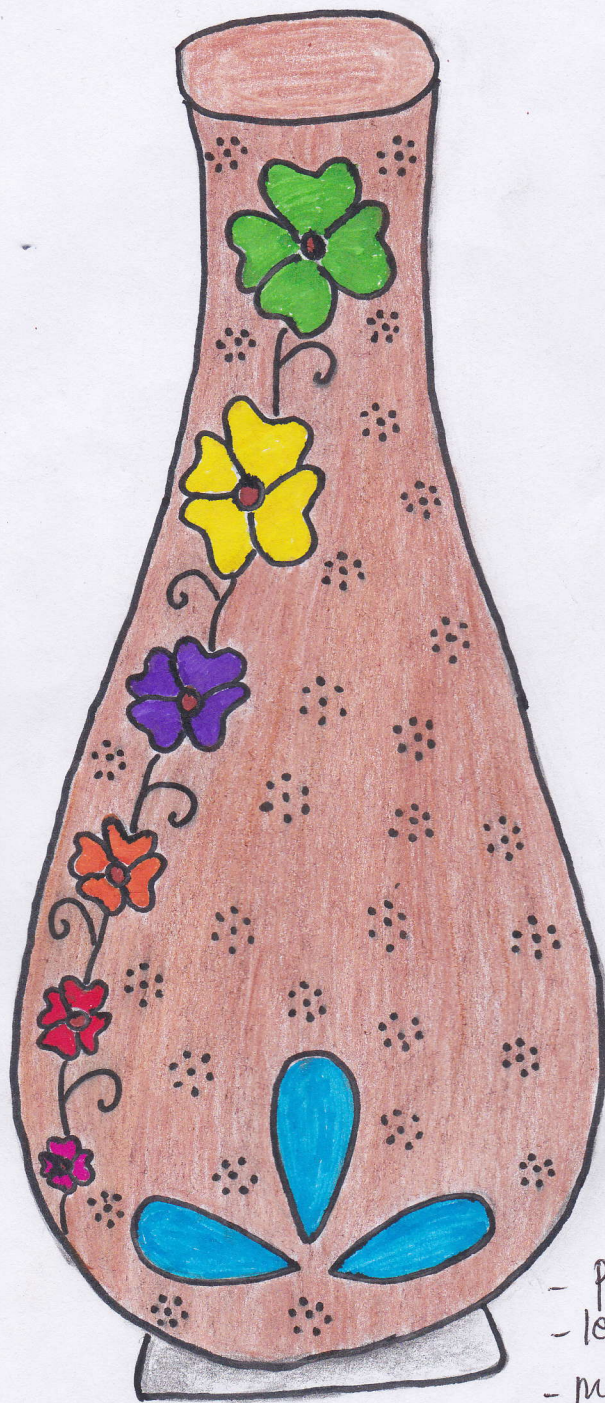
"DONALD DUCK"

1. Sebutkan dan jelaskan macam - macam garis, serta jelaskan watak nya !
Garis lurus → menggambarkan suatu ketegasan, kepastian, kekakuan dan ketegangan
Garis lengkung → menggambarkan kelembutan, keluasan
2. Apakah yang kalian ketahui tentang titik ? titik adalah bagian terkecil dari unsur desain yang ada, titik sering digunakan sebagai hiasan / ornamen. Titik akan memberi kesan tertentu pada desain tergantung penyusunannya. Titik yang disusun berjajar akan memberikan kesan garis, titik yang menyebar memenuhi bidang akan memberi kesan isi ruang.
3. Apakah yang kalian ketahui tentang garis ? garis adalah suatu hasil goresan nyata tersebut dapat terbentuk dari titik yang bergerak. Garis mempunyai panjang tanpa lebar yang menonjol, mempunyai kedudukan dan arah.
4. Bagaimana menurut pendapat kalian jika terdapat titik - titik yang saling berjajar, apa yang akan terjadi ?
jika ada titik - titik yang saling berjajar akan memberikan kesan garis.



5. Buatlah gambar desain komposisi titik dan garis !





[Signature] 2/4
19

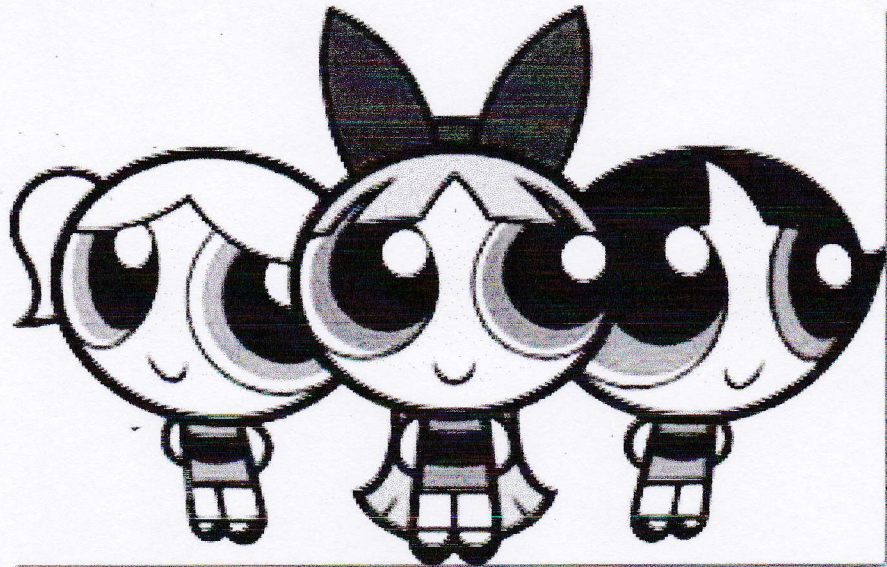
- perhatikan ^{berhik volume} gelap terang
- lebih diperjelas gelap - terangnya
- motif sudah bagus
- banyak bertahap
- semangat Art!

Nama : Rafika Zulvi Nanda

Kelas : X Kulit

No. Absen : 24

Kartun



"PENGERTIAN KARTUN"

Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yg mempresentasikan suatu Peristiwa

Nama Kelompok : *Dwi Hermawan (07)

*Kantini (12)

*Muhammad Galih S. (14)

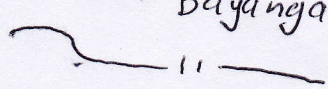
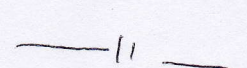
*Risa Larasati (24)

No : 24

Kelas : XI Kulit

1. Menurut kalian, apakah yang di maksud dengan gambar ilustrasi?
⇒ Gambar ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dg tulisan yg dimaksud dari pada bentuk.

2. Sebutkan fungsi gambar ilustrasi (sebutkan min 5)

- * memberikan bayangan setiap karakter didalam cerita.
- *  bentuk alat^{xx} yg digunakan di dlm tulisan ilmiah.
- *  langkah keja.

* mengkomunikasikan cerita.

* Menghubungkan tulisan dengan kreatifitas dan individualitas manusia

* memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa beban.

3. Sebutkan corak pada gambar ilustrasi, jelaskan masing-masing coraknya!

a. Realis = Seperti aslinga / nyata.

b. Fantasi = Gambar yg bisa bersifat lucu

c. Dekoratif = Gambar hiasan yg didalam perwujudanya tampak rata, tidak ada kesan ruang jangkak jauh, detail gelap terang tidak terlalu ditonjokkan.

4. DEKORATIF



got

Nama : Depi Andriyati

Kelas : XI KULT

No : 4 (empat)

1) Menurut kalian, apakah yang dimaksud dengan gambar ilustrasi?

Jawab: Gambar ilustrasi adalah karya 2 dimensi yang bertujuan memperjelas suatu pengertian yang harus dapat menggambarkan dengan jelas pesan atau hal yang disampaikan.

2) Sebutkan fungsi (5) gambar ilustrasi?

- Jawab:
- mengkomunikasikan cerita
 - dapat menerangkan konsep yang ingin disampaikan
 - memberikan bayangan setiap karakter di dlm cerita
 - menghubungkan tulisan dengan kreativitas
 - memberikan humor-humor agar tak membosankan

3) Sebutkan corak pada gambar ilustrasi. Jelaskan masing-masing coraknya!

Jawab: Realis >> gambar yg dibuat sesuai dg keadaan yg sebenarnya dari proporsi, maupun anatomi yg dibuat sama menyerupai dg objek.

karikatural >> karikatur: gambar yang menampilkan objek seseorang dengan karakter yang aneh & lucu dg menonjolkan bagian kepala.

>> kartun: gambar yang berfungsi untuk menghibur karena berisikan humor.

dekoratif >> gambar hiasan yang dalam perwujudan tampak rata, tidak ada kesan ruang jarak jauh atau dekat, gelap atau terang tidak terlalu ditonjolkan.

A. Buatlah satu gambar ilustrasi (corak bebas)



gy

Nama : Lita Dwi S.

No : 13

Kelas : XI Kulit

1. Menurut kalian, apakah yang dimaksud dengan gambar ilustrasi?
Jawab : Gambar ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud dari pada bentuk.

2. Sebutkan fungsi gambar ilustrasi (sebutkan min 5)
Jawab : 1. Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
2. Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
3. Memberikan bayangan langkah kerja
4. Mengkomunikasikan cerita
5. Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.

3. Sebutkan corak pada gambar ilustrasi. Jelaskan masing-masing coraknya!
Jawab : 1. Realis adalah gambar dibuat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, baik proporsi maupun anatomi dibuat sama menyerupai dengan objek yang digambar.

2. Karikatural
a. Karikatur adalah dari bahasa Italia "caricatur" = melebih-lebihkan/ubah bentuk (deformasi). Penggambaran ditonjolkan bagian kepala dengan tidak meninggalkan karakter tokoh yang digambar.
b. Farsa adalah gambar yang berfungsi untuk menghibur, berisikan humor, gambar kartun dapat berupa gambar tokoh binatang/manusia.

3. Dekoratif adalah gambar menggambar dengan tujuan mengolah suatu permukaan benda menjadi lebih indah

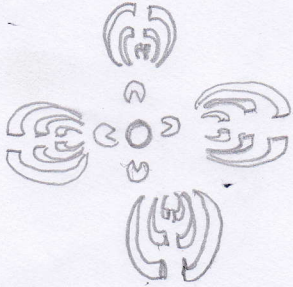
94



Kelompok 3.

1. Puji Rahayu (20)
2. Nur Puji Astuti (19)
3. Risa Larasati (24)
4. Risko Budi Triana (25)
5. Winda Cahyani (32)

1. Srunen \Rightarrow 3



b. berapa kali tatahan

$$2+3+3+3+5 = 16$$

c. berapa jenis tatahan

2

2. Langgatan bubuk \Rightarrow a. a.

b. 3 atau tergantung panjangnya

c. 2

3. Inten - Intenan \Rightarrow a. a.

b. 6 atau tergantung panjangnya.

c. 2


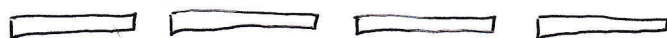
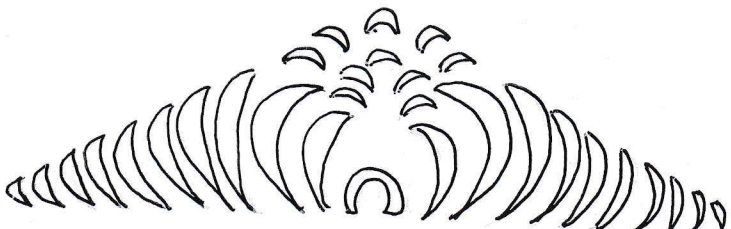
4. Mas-masan pucuk \Rightarrow a. a.


b. 12

c. 2

- Nama kelompok : 1. Novi Saraswati (~~21~~) (17)
2. Rina Tri Budi-A. (22)
3. Tri Wahyuni (30)
4. Tutik Lestari. (31)

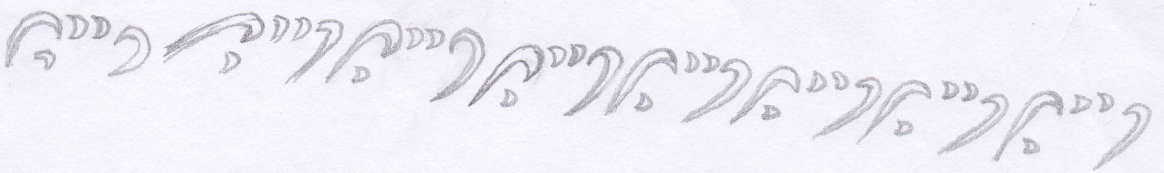
Kelas : XI kulit
Kelompok I

- Bubukan a) : 0000000000
b) : 2 kali tatahan
c) : 1 jenis tatah.
- Bubuk iring a) : 
b) : 4 kali tatahan
c) : 2 ~~jenis~~ jenis tatah.
- Langgatan a) : 
b) : 4 kali tatahan
c) : 2 jenis tatah.
- kembang katu a) : 
b) : 127 kali tatahan
c) : 4 jenis tatah.

1. TRATAS BUBUK : 

TATAHAN : 7 kali

JENIS : 3

2. MAS-MASAN : 

3. SEMUT DULUR : 

Tatahan : 4 kali

Jenis : 2



4. PATRAN :

Kelompok 2

Nama kelompok :

- o Nugroho Edi Saputro (18)
- o Rian Tri Utomo (20)
- o Riski Anggoro (26)
- o Rudi Kurniawan (27)
- o Septiawan Cahyo Pamungkas (28)
- o Tri Patmo Nugroho (29)



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 1 Kalasan
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. Randugunting, Tamanmartani,
Kalasan, Sleman
GURU PEMBIMBING : Gunadi Winarno, S.Sn.

NAMA MAHASISWA : RIZKY NUR ROHMA
NIM : 11207241033
FAK/ JUR/ PRODI : FBS/ PSR/ PS. Krj
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Darumoyo Dewojati

MINGGU KE I

NO.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Rabu, 02 Juli 2014	Menjaga stand pengembalian formulir pendaftaran Penerimaan Peserta Didik Baru	Praktikan mampu mendata formulir masuk.	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan.	
2.	Kamis, 03 Juli 2014	Menjaga stand pengembalian formulir pendaftaran Penerimaan Peserta Didik Baru	Praktikan mampu mendata formulir masuk.	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan.	
3.	Jum'at, 04 Juli 2014	Menjaga stand pengembalian formulir pendaftaran Penerimaan Peserta Didik Baru	Praktikan mampu mendata formulir masuk.	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan.	
4.	Sabtu, 05 Juli 2014	Menjaga stand pengembalian formulir pendaftaran Penerimaan Peserta Didik Baru	Praktikan mampu mendata formulir masuk.	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan.	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 1 Kalasan
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. Randugunting, Tamanmartani,
Kalasan, Sleman
GURU PEMBIMBING : Gunadi Winarno, S.Sn.

NAMA MAHASISWA : RIZKY NUR ROHMA
NIM : 11207241033
FAK/ JUR/ PRODI : FBS/ PSR/ PS. Krj
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Darumoyo Dewojati

MINGGU KE II

NO.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 07 Juli 2014	Persiapan pendampingan Pra-MOS dan MOS peserta didik baru.	Praktikan mampu mengkoordinir peserta didik yang ada	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan.	
2.	Selasa, 08 Juli 2014	Persiapan pendampingan Pra-MOS dan MOS peserta didik baru.	Praktikan mampu mengkoordinir peserta didik yang ada	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan.	
3.	Rabu, 09 Juli 2014	Persiapan pendampingan Pra-MOS dan MOS peserta didik baru.	Praktikan mampu mengkoordinir peserta didik yang ada	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan.	
4.	Kamis, 10 Juli 2014	Persiapan pendampingan Pra-MOS dan MOS peserta didik baru.	Praktikan mampu mengkoordinir peserta didik yang ada	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan.	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

5.	Jum'at, 11 Juli 2014	Persiapan pendampingan Pra-MOS dan MOS peserta didik baru.	Praktikan mampu mengkoordinir peserta didik yang ada	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
6.	Sabtu, 12 Juli 2014	Persiapan pendampingan Pra-MOS dan MOS peserta didik baru.	Praktikan mampu mengkoordinir peserta didik yang ada	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 1 Kalasan
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. Randugunting, Tamanmartani,
Kalasan, Sleman
GURU PEMBIMBING : Gunadi Winarno, S.Sn.

NAMA MAHASISWA : RIZKY NUR ROHMA
NIM : 11207241033
FAK/ JUR/ PRODI : FBS/ PSR/ PS. Krj
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Darumoyo Dewojati

MINGGU KE III

NO.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 14 Juli 2014	Pendampingan pelaksanaan MOS bersama anggota OSIS	Praktikan mampu mengkoordinasi dan bekerja sama bersama anggota OSIS	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
2.	Selasa, 15 Juli 2014	Pemberian pendidikan karakter pada peserta didik kelas XI dan XII	Praktikan mampu menyampaikan isi pesan dari kegiatan pendidikan karakter	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
3.	Rabu, 16 Juli 2014	Pemberian pendidikan karakter pada peserta didik kelas XI dan XII	Praktikan mampu menyampaikan isi pesan dari kegiatan pendidikan karakter	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
4.	Kamis, 17 Juli 2014	Konsultasi dan bimbingan dengan koordinator sekolah	Informasi mengenai jam pelajaran efektif siswa selama tahun pelajaran 2014 dan	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

			kalender pendidikan		
5.	Jum'at, 18 Juli 2014	konsultasi dan bimbingan dengan koordinator sekolah	Tanggal libur lebaran peserta didik mulai dari tanggal 21 Juli 2014 sampai dengan tanggal 06 Agustus 2014	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
6.	Sabtu, 19 Juli 2014	Konsultasi dan bimbingan dengan wakasek sarana dan prasarana	Konfirmasi tentang proker fisik disekolah, Mencocokkan antara proker yang ada disekolah dan proker PPL	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 1 Kalasan
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. Randugunting, Tamanmartani,
Kalasan, Sleman
GURU PEMBIMBING : Gunadi Winarno, S.Sn.

NAMA MAHASISWA : RIZKY NUR ROHMA
NIM : 11207241033
FAK/ JUR/ PRODI : FBS/ PSR/ PS. Krj
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Darumoyo Dewojati

MINGGU KE VII

NO.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Kamis, 7 Agustus 2014	Konsultasi dan bimbingan dengan koordinator sekolah dan guru pembimbing	Pembagian guru pembimbing, pembagian mata pelajaran dan jam mengajar	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
2.	Jum'at, 8 Agustus 2014	Mendampingi peserta didik kerja bakti di ruang praktek kriya kulit	Membersihkan dan merapikan ruang pameran, memilah barang yang akan dan dibawa untuk pameran di Palembang	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
3.	Sabtu, 9 Agustus 2014	Mendampingi kelas X ketrampilan kulit mata pelajaran desain produk	Pembuatan pengurus kelas, sosialisasi lomba 17 agustus dan lomba poster promosi jurusan penjelasan singkat mengenai desain produk	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 1 Kalasan
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. Randugunting, Tamanmartani,
Kalasan, Sleman
GURU PEMBIMBING : Gunadi Winarno, S.Sn.

NAMA MAHASISWA : RIZKY NUR ROHMA
NIM : 11207241033
FAK/ JUR/ PRODI : FBS/ PSR/ PS. Krj
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Darumoyo Dewojati

MINGGU KE VIII

NO.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 11 Agustus 2014	Mengajar kelas XII Ketrampilan Kulit	Mendampingi kerja bakti, memberi materi singkat mengenai produk kriya kulit alas kaki sandal	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
2.	Selasa, 12 Agustus 2014	Mengajar kelas XI dan X Ketrampilan Kulit	Mengajar tentang materi gambar ilustrasi untuk kelas XI dan materi tentang unsur desain untuk anak kelas X	Ketika mengajar dikelas X tidak ada proyektor	Membuat media hand out dan menulis secara manual di papan tulis.
3.	Rabu, 13 Agustus 2014	Team teaching dan Membuat media pelajaran dan RPP	Team teaching untuk kelas X kayu A, Membuat media pelajaran untuk mata pelajaran selanjutnya dan RPP	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

4.	Kamis, 14 Agustus 2014	Mengajar kelas XI ketrampilan kulit	Mengajar materi tatah sungging dan mendesain	Kekurangan ruang kelas	Mengerjakan dan pembelajaran di bengkel ketrampilan kulit.
5.	Jum'at, 15 Agustus 2014	Membuat media pembelajaran dan RPP	Media pembelajaran untuk mata pelajaran hari selanjutnya	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
6.	Sabtu, 16 Agustus 2014	Mendampingi peserta didik mengikuti lomba 17 Agustus	Lomba mulai jam 10.00 sampai jam pelajaran berakhir	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 1 Kalasan
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. Randugunting, Tamanmartani,
Kalasan, Sleman
GURU PEMBIMBING : Gunadi Winarno, S.Sn.

NAMA MAHASISWA : RIZKY NUR ROHMA
NIM : 11207241033
FAK/ JUR/ PRODI : FBS/ PSR/ PS. Krj
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Darumoyo Dewojati

MINGGU KE IX

NO.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Minggu, 17 Agustus 2014	Upacara bendera memperingati HUT RI ke 69	Mendampingi peserta didik lomba 17 agustus disekolah	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
2.	Senin, 18 Agustus 2014	Mengajar kelas XII Ketrampilan Kulit	Mengajarkan dan membimbing peserta didik membuat desain sandal	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
3.	Selasa, 19 Agustus 2014	Mengajar kelas XI dan X Ketrampilan Kulit	Mengajar tentang materi gambar ilustrasi dan diskusi mengenai contoh gambar ilustrasi untuk kelas XI dan membuat komposisi titik untuk anak kelas X	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

4.	Rabu, 20 Agustus 2014	Membuat media pembelajaran dan RPP	Media pembelajaran untuk mata pelajaran hari selanjutnya	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
5.	Kamis, 21 Agustus 2014	Mengajar kelas XI ketrampilan kulit	Mengajar materi tatah sungging dan mendesain dan diskusi kelompok tentang teknik tatah sungging	Kekurangan ruang kelas	Mengerjakan dan pembelajaran di bengkel ketrampilan kulit.
6.	Jum'at, 22 Agustus 2014	Membuat media pembelajaran dan RPP	Media pembelajaran untuk mata pelajaran hari selanjutnya	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
7.	Sabtu, 23 Agustus 2014	Mengajar kelas X ketrampilan kulit mata pelajaran desain produk	Memberi pengertian tentang desain produk dan kerajinan kerajinan keramik	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 1 Kalasan
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. Randugunting, Tamanmartani,
Kalasan, Sleman
GURU PEMBIMBING : Gunadi Winarno, S.Sn.

NAMA MAHASISWA : RIZKY NUR ROHMA
NIM : 11207241033
FAK/ JUR/ PRODI : FBS/ PSR/ PS. Krj
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Darumoyo Dewojati

MINGGU KE X

NO.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 25 Agustus 2014	Mengajar kelas XII Ketrampilan Kulit	Mengajarkan dan membimbing peserta didik membuat desain sandal	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
2.	Selasa, 26 Agustus 2014	Mengajar kelas XI dan X Ketrampilan Kulit	Mengajar tentang materi gambar ilustrasi dan diskusi mengenai video gambar ilustrasi untuk kelas XI dan membuat komposisi titik untuk anak kelas X	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
3.	Rabu, 27 Agustus 2014	Membuat media pembelajaran dan RPP	Media pembelajaran untuk mata pelajaran hari selanjutnya	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

4.	Kamis, 28 Agustus 2014	Mengajar kelas XI ketrampilan kulit	Mengajar materi tatah sungging dan mendesain	Kekurangan ruang kelas	Mengerjakan dan pembelajaran di bengkel ketrampilan kulit.
5.	Jum'at, 29 Agustus 2014	Membuat media pembelajaran dan RPP	Media pembelajaran untuk mata pelajaran hari selanjutnya	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
6.	Sabtu, 30 Agustus 2014	Mengajar kelas X ketrampilan kulit mata pelajaran desain produk	Memberi pengertian tentang desain produk dan kerajinan kerajinan keramik	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 1 Kalasan
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. Randugunting, Tamanmartani,
Kalasan, Sleman
GURU PEMBIMBING : Gunadi Winarno, S.Sn.

NAMA MAHASISWA : RIZKY NUR ROHMA
NIM : 11207241033
FAK/ JUR/ PRODI : FBS/ PSR/ PS. Krj
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Darumoyo Dewojati

MINGGU KE XI

NO.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 1 September 2014	Mengajar kelas XII Ketrampilan Kulit	Mengajarkan dan membimbing peserta didik membuat desain sandal dan evaluasi	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
2.	Selasa, 2 September 2014	Mengajar kelas XI dan X Ketrampilan Kulit	Evaluasi untuk kelas XI dan X	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
3.	Rabu, 3 September 2014	Membuat media pembelajaran dan RPP Dan menilai hasil evaluasi	Media pembelajaran untuk mata pelajaran hari selanjutnya Dan merekap hasil evaluasi	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

4.	Kamis, 4 September 2014	Mengajar kelas XI ketrampilan kulit	Mengajar materi tatah sungging dan mendesain	Kekurangan ruang kelas	Mengerjakan dan pembelajaran di bengkel ketrampilan kulit.
5.	Jum'at, 5 September 2014	Membuat media pembelajaran dan RPP Dan merekap hasil evaluasi	Media pembelajaran dan merekap hasil evaluasi	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
6.	Sabtu, 6 September 2014	Mengajar kelas X ketrampilan kulit mata pelajaran desain produk	Evaluasi tentang kerajinan keramik	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SMK N 1 Kalasan
ALAMAT SEKOLAH/ LEMBAGA : Jl. Randugunting, Tamanmartani,
Kalasan, Sleman
GURU PEMBIMBING : Gunadi Winarno, S.Sn.

NAMA MAHASISWA : RIZKY NUR ROHMA
NIM : 11207241033
FAK/ JUR/ PRODI : FBS/ PSR/ PS. Krj
DOSEN PEMBIMBING : Drs. Darumoyo Dewojati

MINGGU KE XII

NO.	Hari/ Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 8 September 2014	Membuat laporan	Menyusun rekapan RPP, laporan, hasil penilaian, dan lampiran	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
2.	Selasa, 9 September 2014	Membuat laporan	Menyusun rekapan RPP, laporan, hasil penilaian, dan lampiran	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN KKN-PPL UNY
SMK N 1 KALASAN
TAHUN 2014/ 2015

Universitas Negeri Yogyakarta

3.	Rabu, 10 September 2014	Membuat laporan	Menyusun rekapan RPP, laporan, hasil penilaian, dan lampiran	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
4.	Kamis, 11 September 2014	Team Teaching kelas X kayu A dan B	Membuat komposisi bentuk dan konseling	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	Mengerjakan dan pembelajaran di bengkel ketrampilan kulit.
5.	Jum'at, 12 September 2014	Membuat laporan	Menyusun rekapan RPP, laporan, hasil penilaian, dan lampiran	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	
6.	Sabtu, 13 September 2014	Team teaching kelas X Kriya Keramik	Membuat komposisi titik menggunakan warna	Dalam kegiatan ini tidak ada hambatan	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
SMK N 1 Kalasan

Drs. Mohammad Effendi, M.M
NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Darumoyo Dewojati
NIP. 19600828 199002 1 001

Mahasiswa

Rizky Nur Rohma
NIM.11207241033

KALENDER PENDIDIKAN SMK NEGERI 1 KALASAN TAHUN PELAJARAN 2014/2015

	JULI 2014	AGUSTUS 2014	SEPTEMBER 2014	OKTOBER 2014	
MINGGU	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	PPDB (1-7 Juli 2014)
SENIN	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	Libur semester (22 Des s.d 3 Jan 2015, 29 Juni s.d. 11 Juli 2015)
SELASA	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	Hari pertama masuk sekolah (14-16 Juli 2014) (MOS dan Pendidikan Karakter)
RABU	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	Libur awal/akhir Ramadhan dan Idul Fitri (21 Juli sd 5 Agustus 2014)
KAMIS	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	Tahun Baru Hijriah (25 Okt 2014) Hari Natal (25 Des 2014)
JUM'AT	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	Tahun Baru Masehi (1 Jan 2015)
SABTU	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	Hari Guru Nasional (25 Nopember)
					Penerimaan Raport (20 Des. 2014, 27 Juni 2015)
MINGGU	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22	Ujian Nasional (13 - 16 April 2015)
SENIN	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23	Unas Susulan (20 - 23 April 2015)
SELASA	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24	Ujian Sekolah (30 Maret - 6 April 2015)
RABU	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	Ujian Praktik (23-28 Maret 2015)
KAMIS	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	Ulangan akhir semester (1-9 Des. 2014) Ul. tengah semester (6-14 Okt 14, 2-10 Mrt 15) Ulangan kenaikan kelas (8-16 Juni 2015)
JUM'AT	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	Hardiknas (2 Mei 2015)
SABTU	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	Ulang tahun SMK N 1 Kalasan (26 Okt.2014)
MINGGU	1 8 15 22 29	5 12 19 26	1 3 10 17 24 31	7 14 21 28	
SENIN	2 9 16 23 30	6 13 20 27	2 4 11 18 25	1 8 15 22 29	
SELASA	3 10 17 24 31	7 14 21 28	3 5 12 19 26	2 9 16 23 30	
RABU	4 11 18 25	1 8 15 22 29	4 6 13 20 27	3 10 17 24	
KAMIS	5 12 19 26	2 9 16 23 30	5 7 14 21 28	4 11 18 25	
JUM'AT	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	
SABTU	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	
MINGGU	5 12 19 26				
SENIN	6 13 20 27				
SELASA	7 14 21 28				
RABU	1 8 15 22 29				
KAMIS	2 9 16 23 30				
JUM'AT	3 10 17 24 31				
SABTU	4 11 18 25				

Keterangan :

- | | | | |
|---------------------------------|--|--|----------------------------|
| 1. 1 - 7 Juli 2014 | : PPDB | 17. 16 - 28 Februari 2015 | : Uji Kompetensi Produktif |
| 2. 14 s.d. 16 Juli 2014 | : Hari pertama masuk sekolah / MOS | 18. 2 - 10 Maret 2015 | : Ulangan Tengah Semester |
| 3. 21 s.d. 26 Juli 2014 | : Hari libur akhir Ramadhan | 19. 23 - 28 Maret 2015 | : Usek Praktik |
| 4. 28, 29 Juli 2014 | : Hari Raya Idhul Fitri | 20. 30 Maret s.d. 6 April 2014 | : Usek Tulis |
| 5. 30 juli s.d. 5 Agustus 2014 | : Hari Libur IdhulFitri | 21. 13 - 16 April 2015 | : Unas Utama |
| 6. 17 Agustus 2014 | : HUT RI | 22. 20 - 23 April 2015 | : Unas Susulan |
| 7. 5 Oktober 2014 | : Hari Raya Idhul Adha | 23. 2 Mei 2015 | : Hardiknas |
| 8. 7 Oktober 2014 | : Qurban | 24. 15 Mei 2015 | : Hari Jadi Kab. Sleman |
| 9. 25 Oktober 2014 | : Tahun Baru Hijriyah | 25. 8 - 16 Juni 2015 | : Ulangan Kenaikan Kelas |
| # 6 s.d. 14 Oktober 2014 | : Ulangan Tengah Semester | 27. 27 Juni 2015 | : Pembagian Raport |
| 11 26 Oktober 2014 | : Ulang Tahun Hari jadi SMK Negeri 1 Kalasan | 28. 29 Juni s.d. 11 Juli 2015 | : Libur Kenaikan Kelas |
| 12 25 November 2014 | : Hari Guru Nasional | 29. Keterangan Libur Umum Pemkab Sleman: | |
| 13 1 s.d. 9 Desember 2014 | : Ulangan Akhir Semester | Hari Idul Fitri/Adha, HUT RI, Tahun Baru Hijriah, Hari | |
| 14 20 Desember 2014 | : Pembagian Raport | Guru Nasional, Hari Natal, Tahun Baru Masehi, Hari | |
| 15 22 Des. 2014 s.d. 3 Jan 2015 | : Libur Akhir Semester | 30. Keterangan Libur yang mengiuti Kalender Nasional : | |
| 16 5 Januari 2015 | : Pembagian Tugas Guru | Maulud Nabi, Tahun Baru Imlek, Hari Raya Nyepi, | |
| | | Wafatnya Yesus K, Kenaikan Yesus K, Hari Waisak | |

JUMLAH MINGGU EFEKTIF :

Semester 1		Semester 2	
Juli	1	Januari	4
Agustus	3	Februari	4
September	4	Maret	3
Oktober	4	April	2
November	4	Mei	5
Desember	1	Juni	1
Minggu Efektif	17	Minggu Efektif	19

Kegiatan ekstrakurikuler pramuka dilaksanakan setiap hari Ju'mat
Kegiatan ekstrakurikuler yang lain menyesuaikan
Pertemuan Komite Sekolah menyesuaikan kondisi

Kalasan, 12 Juli 2014
Kepala SMK Negeri 1 Kalasan



Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM
NIP. 19620704 199003 1 006



Universitas Negeri Yogyakarta

MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNY
TAHUN : 2014

F01
Untuk Mahasiswa


NOMOR LOKASI :
NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 1 KALASAN
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA :

No.	Program/Kegiatan PPL	Jumlah Jam per Minggu											Jml Jam	
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI		
1	Pendampingan Penerimaan Peserta Didik Baru													
	a. Koordinasi dengan pihak sekolah	6												6
	b. Pelaksanaan	30												30
	c. Evaluasi & Rekap Data	6												6
2	Pendampingan Pra-MOS & MOS Peserta Didik Baru													
	a. Persiapan & Koordinasi	3	2											5
	b. Pelaksanaan		7	7										14
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut			2										2
3	Pemberian Pendidikan Karakter													
	a. Persiapan Materi Pendidikan Karakter		4											4
	b. Pelaksanaan		14											14
	c. Evaluasi & Tindak Lanjut		4											4
4	Persiapan Pembelajaran													
	a. Konsultasi Jam Mengajar		1	1				1	1	1	1	1	1	7
	b. Observasi Kelas							2						2
	c. Pembuatan RPP							4	8	8	4	4	4	28
	d. Pembuatan Media Pembelajaran							8	3	6	3	3	3	23
	e. Konsultasi Materi Pembelajaran							3	3	2	2	2	2	12
5	Praktik Pembelajaran di Kelas													
	a. Persiapan								6	6	6			18
	b. Pelaksanaan							19	19	19	19	5		81
	c. Pendampingan pengajaran							5						5
	d. Team teaching								2			9		11
	e. Evaluasi & Tindak Lanjut							5	5	5	5	5		25


6	KONSULTASI DPL						1	1	1	1	1	5
7	Pembuatan Laporan PPL											
	Jumlah Jam											302

Mengetahui/Menyetujui,


**Kepala Sekolah
SMK NEGERI 1 KALASAN**


Drs. MOHAMMAD EFENDI, MM
 NIP. 19620704 199003 1 006

Dosen Pembimbing Lapangan


Drs. Darumoyo Dewojati
 NIP. 19600828 199002 1 001

Yang Membuat,


RIZKY NUR ROHMA
 NIP. 11207241033

SUSUNAN PERSONALIA
TIM PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
2014
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SMK NEGERI 1 KALASAN

Penasihat	: Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Kalasan	
	Drs Mohammad Efendi, M.M.	19620704 1990 03 1 006
	: Dosen Pembimbing Lapangan PPL UNY	
	Drs. D. Heri Purnomo, M.Pd.	19581211 198703 1 001
	: Koordinator PPL SMK Negeri 1 Kalasan	
	Yusuf Supriyanto, S.Pd.	19710320 1995 12 1 003
Ketua	: Lutfi Yajid	(Pend. Seni Kerajinan)
	: Duha Agusta	(Bimbingan Konseling)
Sekretaris	: Eka Ningrum Rakhmawati	(Pend. Seni Rupa)
	: Aida Nur Indarsari	(Pend. Seni Kerajinan)
Bendahara	: Enita Rahayu	(Pend. Teknik Boga)
	: Selvia Pancarina	(Pend. Teknik Boga)
Humas	: Rizqi Agung Purnama	(Pend. Seni Kerajinan)
	: Mayang Astia Paramita	(Pend. Seni Rupa)
	: Rizky Nur Rohma	(Pend. Seni Kerajinan)
Acara	: Hanifah Eka Wulandari	(Pend. Seni Rupa)
	: Isti Khoiriyah	(Pend. Seni Kerajinan)
	: Fahrizal Rojib Sahara	(Pend. Seni Rupa)
	: Dhias Sartika	(Pend. Teknik Boga)
Dokumentasi	: Rizqi Allam	(Pend. Seni Rupa)
	: Lili Anggraini	(Pend. Teknik Boga)
	: Anggun Desy Novitasari	(Bimbingan Konseling)
Perkap Umum	: Made Aditya Abhi Ganika	(Pend. Seni Rupa)
	: Deny Wicaksono	(Pend. Seni Rupa)
	: Chandra Nurdiansyah	(Pend. Seni Kerajinan)

- : Dwi Astuti (Pend. Seni Kerajinan)
- : Dwi Astuti (Pend. Teknik Boga)
- : Siti Muflihatun Nikmah (Pend. Teknik Boga)