

LAPORAN INDIVIDU
KEGIATAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)

Nama Lokasi: SMK Negeri 1 Godean

Alamat: Kowan, Sidoagung, Godean, Sleman, D.I.Yogyakarta

15 Juli sampai dengan 15 September 2016

Disusun dan diajukan guna memenuhi persyaratan dalam menempuh mata kuliah PPL



Disusun Oleh:

FIDUCIA

13520241017

PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, kami pembimbing PPL di SMK Negeri 1 Godean, menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

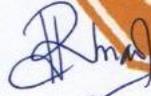
Nama : Fiducia
NIM : 13520241017
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik

Telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Godean mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.

Sleman, 15 September 2016

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing



Dr. Ratna Wardani, S.Si.,M.T.
NIP. 19701218 200501 2 001

Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP. 19800729 200604 1 010

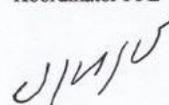
Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Godean



Drs. Agus Waluyo, M. Eng.
NIP. 19631227 199412 1 002

Koordinator PPL



Drs. Agung Pribadi, M.Sc.
NIP. 19651005 199303 1 011

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, sehingga penyusun bisa menyelesaikan kegiatan PPL 2015 di SMK Negeri 1 Godean dengan lancar. Kegiatan PPL 2015 yang telah dilaksanakan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait pada umumnya dan bagi penyusun sendiri pada khususnya.

Laporan ini disusun sebagai tugas akhir pelaksanaan PPL bagi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta serta merupakan hasil dari pengalaman dan observasi penyusun selama melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Godean.

Penyusun menyadari keberhasilan laporan ini atas bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas kepada mahasiswa berupa kegiatan PPL sebagai media mahasiswa untuk dapat mengaplikasikan dan mengabdikan ilmu di masyarakat pendidikan.
2. Drs. Agus Waluyo, M.Eng., selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Godean yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada mahasiswa PPL selama melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Godean.
3. Dr. Ratna Wardani, selaku DPL PPL SMK Negeri 1 Godean yang telah memberikan banyak arahan dan dukungan selama PPL.
4. Drs. Agung Pribadi, M.Sc., selaku koordinator PPL SMK Negeri 1 Godean yang telah memberikan bimbingan dan bantuan moral maupun material.
5. Bapak Rahmat Setiawan, M.Pd, selaku guru pembimbing multimedia yang telah memberikan bimbingan selama melaksanakan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Godean.
6. Kepala LPPMP UNY beserta stafnya yang telah membantu pengkoordinasian dan penyelenggaraan kegiatan PPL.
7. Bapak Ibu Guru dan Karyawan SMK Negeri 1 Godean yang banyak membantu dalam pelaksanaan PPL.
8. Seluruh peserta didik SMK Negeri 1 Godean khususnya kelas X AK 1 yang telah bekerja sama dengan baik.

9. Ayah, Ibu, Adik, dan semua keluarga di rumah, atas doa dan segala dorongan baik moral maupun material.
10. Teman–teman seperjuangan PPL di SMK Negeri 1 Godean yang selalu memberi dukungan dan kerja samanya.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan PPL.

Penyusun menyadari bahwa dalam pelaksanaan PPL masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki pada kesempatan selanjutnya. Untuk itu, penyusun mohon maaf jika belum bisa memberikan hasil yang sempurna kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL. Selain itu penyusun juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menjadi lebih baik lagi. Akhirnya, penyusun berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 15 September 2016

Penyusun

Fiducia

NIM. 13520241017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	3
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL.....	10
BAB II.....	12
PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL.....	12
A. Persiapan	12
B. Pelaksanaan Program PPL.....	13
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi.....	19
BAB III.....	20
PENUTUP	20
A. Kesimpulan.....	20
B. Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA	21
LAMPIRAN.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Dokumentasi Kegiatan
Lampiran 2	Lembar Observasi
Lampiran 3	Alokasi Waktu Program Semester
Lampiran 4	Program Tahunan
Lampiran 5	Program Semester
Lampiran 6	Silabus
Lampiran 7	RPP
Lampiran 8	Naskah Soal Ulangan Harian
Lampiran 9	Analisis Butir Soal
Lampiran 10	Daftar Nilai Ujian Siswa
Lampiran 11	Jadwal Mengajar
Lampiran 12	Matriks PPL
Lampiran 13	Laporan Mingguan PPL

ABSTRAK
LAPORAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
DI SMK NEGERI 1 GODEAN

Fiducia
13520241017
Pendidikan Teknik Informatika / FT

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) memiliki misi yaitu untuk menyiapkan dan menghasilkan tenaga kependidikan (guru) yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan dan ketrampilan secara profesional, maka pelaksanaan PPL ini akan sangat membantu mahasiswa dalam memasuki dunia kependidikan dan sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang diperolehnya selama mengikuti perkuliahan. Salah satu tempat yang menjadi lokasi PPL UNY 2015 adalah SMK Negeri 1 Godean yang beralamat di Jalan Kowanan, Sidoagung, Godean Sleman, D.I. Yogyakarta.

Kegiatan PPL dilaksanakan pada tanggal 15 Juli - 15 September 2016. Pelaksanaan kegiatan PPL dimulai dari observasi hingga pelaksanaan PPL yang terbagi menjadi beberapa tahap yaitu persiapan mengajar, pelaksanaan mengajar, dan evaluasi hasil mengajar. Kegiatan mengajar dilaksanakan setelah konsultasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kepada guru pembimbing terlebih dahulu. Pelaksanaan PPL dilaksanakan pada Kompetensi Keahlian Multimedia di kelas XI MM 1 dan XI MM 2. Selain itu, praktikan juga berperan dalam kegiatan persekolahan lainnya seperti piket Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), piket di ruang piket, piket among siswa, inventarisasi buku-buku perpustakaan, dan lain-lain. Dengan adanya pengalaman tentang penyelenggaraan sekolah ini diharapkan praktikan mempunyai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.

Hasil dari pelaksanaan PPL selama dua bulan di SMK N 1 Godean ini dapat dirasakan hasilnya oleh mahasiswa berupa penerapan ilmu pengetahuan dan praktik keguruan di bidang pendidikan matematika yang diperoleh di bangku perkuliahan. Dalam pelaksanaan program-program tersebut tidak pernah terlepas dari hambatan-hambatan. Akan tetapi hambatan tersebut dapat diatasi dengan adanya semangat dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak yang terkait.

Kata Kunci :

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), SMK Negeri 1 Godean

BAB I

PENDAHULUAN

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

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

Program studi atau jurusan kependidikan melaksanakan program KKN KEPENDIDIKAN atau program PPL memiliki visi yakni sebagai wahana pembentukan calon guru atau tenaga kependidikan yang profesional. Melalui penjuruan mahasiswa didik ke lembaga yang telah ditentukan dalam rangka melaksanakan kedua program tersebut, maka diharapkan visi KKN KEPENDIDIKAN atau program PPL dapat tercapai sehingga dapat menuju visi UNY pula yakni Ketaqwaan, Kemandirian dan Kecendekiaan. Sebelum melaksanakan kegiatan PPL ini, mahasiswa sebagai praktikan telah menempuh kegiatan sosialisasi, yaitu pra-PPL melalui mata kuliah Pembelajaran Mikro dan Observasi di SMK Negeri 1 Godean. Dalam pelaksanaan PPL di SMK Negeri 1 Godean terdiri dari mahasiswa yang berasal dari berbagai jurusan sebagai berikut:

No	Nama Mahasiswa	Jurusan	Fakultas
1	Fiducia	Pend. Teknik Informatika	Teknik
2	Agustinus Tabah Dwiwirasta	Pend. Teknik Informatika	Teknik
3	Nurul Febriani	Pend. Teknik Informatika	Teknik
4	Isnawati Pratiwi	Pend. Teknik Informatika	Teknik
5	Erin Febby Alfinata	Pendidikan ADP	Ekonomi
6	Fitria Febriana	Pendidikan ADP	Ekonomi
7	Eska Yoga Prasetya	Pendidikan ADP	Ekonomi
8	Yulia Erik Saputri	Pendidikan ADP	Ekonomi
9	Ariska Candra	Pendidikan Akuntansi	Ekonomi
10	Adetia	Pendidikan Akuntansi	Ekonomi
11	Nita Lestari	Pendidikan Akuntansi	Ekonomi

A. Analisis Situasi

1. Letak Geografis

SMK Negeri 1 Godean merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan Bidang Studi Keahlian Bisnis Manajemen & Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sekolah ini berlokasi di Kowanan, Sidoagung, Godean, Sleman D.I. Yogyakarta 55564. Telp./Fax. (0274) 798274

2. Kondisi Sekolah

SMK Negeri 1 Godean memiliki gedung dan tanah yang cukup luas untuk menampung 29 kelas yang masing-masing kelas sebanyak 32 peserta didik. Total keseluruhan peserta didik 928 peserta didik yang terdiri dari 4 Kompetensi Keahlian yaitu Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran, Kompetensi Keahlian Akuntansi, Kompetensi Keahlian Multimedia dan Kompetensi Keahlian Pemasaran.

SMK Negeri 1 Godean memiliki visi dan misi sebagai berikut:

a. Visi :

Menghasilkan tamatan yang kompeten, siap mengembangkan diri, serta berbudi pekerti luhur.

b. Misi :

- a. Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dan kependidikan.
- b. Meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan dan latihan.
- c. Mengembangkan kerjasama dengan Dunia Usaha/ Dunia Industri/ Dunia Kerja.
- d. Mengembangkan nilai – nilai moral dan estetika.
- e. Mengembangkan sikap kompetitif.

Untuk Tahun Ajaran 2016/2017 SMK Negeri 1 Godean menerima 10 kelas yang masing – masing kelas memiliki daya tampung 32 peserta didik dan terdiri dari 4 program keahlian, yakni:

- a. Jurusan Administrasi Perkantoran (3 kelas)
- b. Jurusan Akuntansi (3 Kelas)
- c. Jurusan Pemasaran (2 kelas)
- d. Jurusan Multimedia (2 kelas)

3. Potensi Fisik Sekolah

SMK N 1 Godean memiliki sarana prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar yang cukup lengkap. Adapun secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Fasilitas Fisik yang tersedia:

1) Ruang Teori	2) Ruang Praktik	3) Ruang Pendukung
(a) Terdiri dari 25 ruang belajar teori	(a) Laboratorium (1) Lab. Komputer (2) Lab. Bahasa (3) Lab. Mengetik (4) Lab. Komputer Akuntansi (5) Lab. Amn. Perkantoran (6) Lab. Penjualan (7) Lab. Multimedia (b) Pepustakaan (c) <i>Bussiness Center</i> (1) Pertokoan (2) Copy center (3) Koperasi peserta didik (4) kafetaria	(a) Ruang Kepala Sekolah (b) Ruang Guru (c) Ruang Wakasek dan Ruang Ketua Kompetensi Keahlian (d) Ruang BK (e) Ruang TU (f) Ruang Pertemuan (g) Ruang Pokja (h) Ruang Satpam (i) Ruang UKS (j) Ruang OSIS (k) Ruang BKK (l) Ruang Agama (m) Ruang Band/Kesenian (n) Tempat Pengomposan Sampah (o) Tempat Pembuangan Aampah Akhir (p) Halaman Sekolah

		(q) Lapangan Upacara (r) Tempat Parkir (s) Kamar Mandi (t) Gudang Olahraga (u) Mushola (v) Bank Mini
--	--	---

b) Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar

- 1) Modul belajar
- 2) Media pembelajaran
- 3) Buku paket
- 4) LCD
- 5) Komputer

c) Peralatan Praktik yang tersedia

- 1) Komputer
- 2) Kamera
- 3) Pesawat telepon untuk praktik
- 4) Mesin stensil
- 5) Mesin hitung
- 6) Mesin ketik manual
- 7) Mesin cash register
- 8) Mesin ketik elektronik

d) Peralatan Komunikasi

- 1) Telepon

- 2) Papan pengumuman
- 3) Majalah dinding
- 4) Pengeras suara
- 5) Internet/ Wifi

e) Sarana dan Prasarana Olahraga

- 1) Lapangan (voli, lompat tinggi, lompat jauh)
- 2) Bola (tendang, voli, basket, tenis, tangan, kasti)
- 3) Kun gepeng, kun lancip
- 4) Lembing alumunium, lembing bambu
- 5) Raket bulutangkis
- 6) Corong
- 7) Tongkat (estafet, kasti)
- 8) Net (voli, bulutangkis)
- 9) Cakram putra, cakram putri
- 10) Peluru putra, peluru putri
- 11) Bad
- 12) Matras
- 13) Tape/Radio

3. Bidang Akademis

SMK Negeri 1 Godean telah banyak meraih berbagai prestasi baik di bidang akademik maupun non akademik bukan hanya di tingkat kabupaten, dan tingkat propinsi bahkan tingkat nasional pun SMK Negeri 1 Godean juga memiliki prestasi yang cukup membanggakan. SMK Negeri 1 Godean termasuk sekolah unggulan yang mengutamakan kedisiplinan. Proses belajar mengajar intrakurikuler di SMK Negeri 1

Godean dimulai pada pukul 07.00 WIB sampai dengan 14.35 WIB, kecuali untuk hari Jum'at kegiatan belajar mengajar berakhir pukul 11.05 WIB. Sebelum kegiatan intrakurikuler dimulai setiap harinya selama 15 menit dari pukul 07.00 – 07.15 diadakan kegiatan menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya dilanjutkan dengan membaca Al Quran untuk peserta didik yang beragama muslim dan kegiatan doa untuk peserta didik yang beragama nonmuslim. Kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan setelah pulang sekolah sesuai dengan jadwal masing-masing.

4. Potensi Peserta didik

SMK Negeri 1 Godean memiliki empat program keahlian yaitu administrasi perkantoran, akuntansi, multimedia dan pemasaran dengan jumlah peserta didik seluruhnya mencapai 928 peserta didik. Apabila dilihat dari segi kualitas input, SMK Negeri 1 Godean memiliki kualitas masukan yang sangat baik, terbukti dari banyaknya peminat yang mendaftar di SMK Negeri 1 Godean. Selain itu sekolah ini juga melengkapi kegiatan peserta didik dengan mengadakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler baik dalam bidang seni maupun olahraga seperti: Pramuka (ekstra wajib), PMR, TONTI, Iqro, Qiroah, Seni suara, KIR/Mading, Bola Voli, Bola Basket, Bahasa Jepang, English Study Club/Debat, Taekwondo, Teater, Seni tari, Seni Musik, dan Student Company (SC).

5. Potensi Guru dan Karyawan

SMK N 1 Godean dipimpin oleh seorang kepala sekolah dengan empat wakil kepala sekolah yaitu wakasek kurikulum, wakasek sarana prasarana, wakasek kepeserta didikan dan wakasek hubungan industri dan masyarakat, masing-masing wakasek memiliki ranah kerja yang saling berkaitan. Jumlah tenaga pengajar di SMK Negeri 1 Godean terdiri dari 66 orang yang terdiri dari 4 guru berpendidikan S2, 61 guru berpendidikan S1, 1 guru berpendidikan D3. Di samping itu untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar, SMK Negeri 1 Godean didukung oleh 23 orang karyawan yang terdiri dari 1 orang sebagai Kepala TU, 10 orang berada pada bagian administrasi, 4 orang tukang kebun, 3 orang penjaga sekolah, 3 orang petugas maintenance dan 2 orang satpam.

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL, terlebih dahulu dilaksanakan pra PPL melalui mata kuliah pengajaran mikro dan observasi lingkungan sekolah khususnya pembelajaran untuk memahami lingkungan tempat praktik. Hal-hal yang telah diobservasi meliputi lingkungan fisik sekolah, perilaku atau keadaan peserta didik, administrasi sekolah dan lain-lain.

Adapun hasil observasi adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Pembelajaran

a. Kurikulum 2013

Kurikulum yang digunakan oleh sekolah pada tingkat kelas X adalah Kurikulum 2013. Sekolah menyusun materi pelajaran berdasarkan kebutuhan, tetapi materi pokok telah ditentukan pusat.

b. Kurikulum Tingkat Kesatuan Pembelajaran (KTSP)

Kurikulum yang digunakan oleh sekolah pada tingkat kelas XI dan Kelas XII adalah KTSP. Sekolah menyusun materi pelajaran berdasarkan kebutuhan, tetapi materi pokok telah ditentukan pusat.

c. Silabus

Semua guru yang mengampu masing-masing mata pelajaran membuat silabus untuk masing-masing mata pelajaran kejuruan di awal tahun ajaran baru digunakan sebagai acuan proses pembelajaran selama 1 tahun.

d. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP dibuat dengan berdasarkan silabus yang telah disusun di awal tahun ajaran. Guru membuat RPP sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. RPP disusun dengan memasukkan nilai-nilai dan norma-norma yang harus ditanamkan dalam masing-masing indikator.

2. Proses Pembelajaran

a. Membuka Pelajaran

Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam kepada peserta didik, yang kemudian dilanjutkan dengan menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Guru juga menyampaikan keterkaitan materi yang disampaikan dengan materi sebelumnya.

b. Penyampaian Materi

Guru menyampaikan materi dengan runtut sesuai dengan acuan yang ada disilabus. Untuk membantu peserta didik memahami materi, guru menyiapkan modul yang berisi pembahasan materi juga latihan soal. Setiap peserta didik masing-masing mendapatkan satu modul dan soal latihan.

c. Metode Pembelajaran

Guru menggunakan berbagai macam metode yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan materi yang akan disampaikan, beberapa metode yang digunakan adalah ceramah, latihan, tanya jawab dan Contextual Teaching and Learning. Setelah guru menyampaikan materi, peserta didik mengerjakan soal latihan yang ada dalam modul.

d. Penggunaan Bahasa

Guru menggunakan bahasa yang formal dalam menyampaikan materi, selain itu diselingi juga dengan humor agar peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang disampaikan. Artikulasi jelas, ada penekanan pada materi yang penting.

e. Penggunaan Waktu dan Gerak

Guru menjelaskan materi pada jam 1 dan jam ke 2 lalu dilanjutkan dengan mengerjakan latihan soal. Guru menggunakan gerak verbal dan non verbal. Verbal dengan lisan atau pengucapan dan non verbal dengan mimik, gerak tubuh.

f. Cara Memotivasi Peserta didik

Guru memotivasi peserta didik dengan memuji hasil pekerjaan peserta didik dan tidak memarahi pekerjaan peserta didik yang salah. Guru menggunakan kata

bagus, betul, pintar sekali, untuk memberikan apresiasi kepada peserta didik yang sudah berani menjawab.

g. Teknik Bertanya

Guru akan menawarkan dulu kepada peserta didik untuk materi yang belum jelas. Apabila semua telah jelas, guru memperdalam penguasaan teori dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai apa yang telah disampaikan. Apabila tidak ada peserta didik yang mau menjawab, guru menunjuk salah satu peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan. Apabila peserta didik tidak bisa menjawab, guru memberikan pertanyaan yang mengarahkan peserta didik pada jawaban yang dikehendaki.

h. Teknik Penguasaan Kelas

Guru dapat mengelola kelas dengan baik, terkadang guru menegur beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan. Selain itu, guru menghampiri semua peserta didik pada saat mengerjakan latihan dan melihat hasil pekerjaan peserta didik.

i. Penggunaan Media

Guru menggunakan modul dan lembar latihan peserta didik serta menggunakan kapur, papan tulis, spidol, dan sebagainya.

j. Bentuk dan cara evaluasi

Guru mengevaluasi dengan cara mengajukan pertanyaan dan memberikan soalsoal latihan yang harus dikerjakan oleh masing-masing peserta didik, lalu dibahas secara bersama-sama.

k. Menutup Pelajaran

Guru menutup pelajaran dengan menyimpulkan secara bersama-sama atas materi yang telah disampaikan dan memberikan soal latihan kepada peserta didik yang harus dikerjakan dirumah (PR).

3. Perilaku Peserta didik

a. Perilaku peserta didik dalam kelas

Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran meskipun terkadang ada beberapa yang bercerita dengan temannya. Sebagian besar peserta didik memperhatikan guru saat menjelaskan dan mengajukan pertanyaan atas materi yang belum dipahami. Peserta didik mampu mengerjakan soal latihan yang diberikan baik secara individu maupun secara kelompok.

b. Perilaku peserta didik diluar kelas

Peserta didik berperilaku sopan dan ramah terhadap orang luar yang masuk ke dalam lingkungan sekolah. Peserta didik selalu menyapa ketika bertemu dengan bapak atau ibu guru dan karyawan dengan menundukan kepala, salam atau berjabat tangan. Dari hasil observasi yang telah dilakukan terdapat beberapa permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran di kelas yaitu penggunaan metode belum bervariasi sehingga ada beberapa peserta didik yang bosan dan media yang sering digunakan jarang bervariasi hanya memaksimalkan fasilitas sekolah. Potensi pembelajaran yang ada di SMK Negeri 1 Godean secara umum cukup baik, karena proses pembelajaran telah direncanakan secara matang. Potensi guru dalam menyampaikan materi di kelas sudah sangat baik. Selain itu lingkungan sekolah sudah tertata dengan rapi dan bersih yang sangat mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan.

B. Perumusan Program Dan Rancangan Kegiatan PPL

Kegiatan PPL di sekolah untuk meningkatkan potensi bakat dan minat peserta didik guna menunjang proses belajar mengajar, meningkatkan kondisi lingkungan sekolah yang mendukung proses belajar mengajar. Pelaksanaan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Godean ini mempunyai beberapa manfaat, diantaranya:

1. Bagi kepala sekolah akan membantu meningkatkan pengelolaan sarana belajar mengajar yang efektif.

2. Bagi guru akan lebih membantu terciptanya situasi belajar mengajar yang efektif, lebih aktif, dan inovatif.
3. Bagi peserta didik dapat menyalurkan dan mengembangkan kreativitas serta minat dan bakat lebih berkembang.
4. Bagi penyusun dengan program PPL diharapkan dapat membantu jiwa profesionalisme seorang tenaga kependidikan.
5. Bagi sekolah, kegiatan ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mendukung kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas sekolah secara akademik maupun non akademik.

Rancangan kegiatan PPL yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Godean adalah program PPL ini merupakan bagian dari mata kuliah sebesar 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan. Materi yang ada meliputi program mengajar teori dan praktek di kelas dengan dikontrol oleh guru pembimbing masing-masing. Pelaksanaan program Praktik Pengalaman Lapangan dimulai dari tanggal 10 Agustus 2015 sampai 12 September 2015. Kegiatan PPL dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang berlaku dalam melaksanakan praktik kependidikan dan persekolahan yang sudah terjadwal. Rancangan kegiatan PPL ini disusun setelah mahasiswa melakukan observasi di kelas sebelum penerjungan PPL yang bertujuan untuk mengamati kegiatan guru, peserta didik di kelas dan lingkungan sekitar dengan maksud agar pada saat PPL nanti mahasiswa benar-benar siap diterjunkan untuk praktik mengajar. Di bawah ini akan dijelaskan rencana kegiatan PPL:

1. Persiapan di Kampus
 - a. Pengajaran Mikro
 - b. Pembekalan PPL
2. Observasi pembelajaran di kelas
3. Konsultasi dengan guru pembimbing
4. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
5. Persiapan materi pembelajaran
6. Penyusunan administrasi guru
7. Melaksanakan praktik mengajar mata pelajaran
8. Evaluasi pembelajaran
9. Menyusun laporan PPL

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan PPL

Rangkaian Kegiatan PPL dimulai sejak mahasiswa di kampus sampai di sekolah tempat praktik. Penyerahan mahasiswa di sekolah dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2016. Sebelum pelaksanaan kegiatan PPL, Mahasiswa melakukan persiapan sebagai berikut:

1. Pengajaran Mikro (*Micro Teaching*)

Guru sebagai tenaga profesional bertugas merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran melakukan pembimbingan dan pelatihan, melakukan penelitian, membantu pengembangan, dan pengelolaan program sekolah serta mengembangkan profesionalitasnya (Depdiknas,2004:8). Guru adalah sebagai pendidik, pengajar pembimbing, pelatihan, pengembangan program, pengelolaan program dan tenaga profesional. Tugas dan fungsi guru tersebut menggambarkan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yang profesional. Oleh karena itu, para guru harus mendapatkan bekal yang memadai agar dapat menguasai sejumlah kompetensi yang diharapkan tersebut, baik melalui *preservice* maupun *inservice training*. Salah satu bentuk *preservice training* bagi guru tersebut adalah dengan melalui pembentukan kemampuan mengajar (*teaching skill*) baik secara teoritis maupun praktis. Secara praktis bekal kemampuan mengajar dapat dilatihkan melalui kegiatan *microteaching* atau pengajaran mikro.

Program ini dilaksanakan dengan dimasukkan dalam mata kuliah yang wajib tempuh bagi mahasiswa yang akan mengambil PPL pada semester berikutnya. Persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti mata kuliah ini adalah mahasiswa yang telah menempuh minimal semester VI. Dalam pelaksanaan perkuliahan, mahasiswa diberikan materi tentang bagaimana mengajar yang baik dengan disertai praktek untuk mengajar dengan peserta diajar adalah teman sekelompok atau *peer teaching*. Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk memiliki dalam pelaksanaan mata

kuliah ini adalah beberapa keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan persiapan menjadi seorang calon guru atau pendidik.

2. Pembekalan PPL

Pembekalan PPL dilaksanakan baik oleh pihak fakultas maupun jurusan masing-masing dari setiap mahasiswa praktikan. Materi yang disampaikan antara lain Mekanisme Pelaksanaan PPL di Sekolah maupun di lembaga, Profesionalisme Pendidik dan tenaga Kependidikan, Rencana Pembangunan Pendidikan, Dinamika Sekolah serta Norma dan Etika Pendidik/Tenaga Kependidikan.

Mahasiswa yang telah lulus mata kuliah pembelajaran mikro dan mengikuti pembekalan PPL dari masing-masing jurusan maka sudah diperbolehkan untuk melaksanakan program PPL di sekolah. Pelaksanaan PPL di sekolah terlebih dahulu dilakukan persiapan yang meliputi observasi kelas, konsultasi persiapan mengajar dan menyusun perangkat administrasi guru.

3. Observasi Kelas

Observasi kelas memiliki tujuan untuk mengenal dan memperoleh gambaran yang nyata tentang proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah dan dilaksanakan sebelum mengajar di kelas. Hal-hal yang diamati dalam observasi kelas antara lain perangkat dan proses pembelajaran, cara mengajar guru, alat/media pembelajaran, dan perilaku siswa

4. Konsultasi dengan Guru Pembimbing

Konsultasi dengan guru pembimbing dilakukan dengan tujuan memberikan bekal bagi mahasiswa agar lebih siap dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Kegiatan konsultasi dilakukan sebelum praktik mengajar di kelas, baik konsultasi mengenai penyusunan RPP dan kegiatan praktik di kelas. Mahasiswa diberikan bimbingan untuk membuat perangkat administrasi guru seperti Program semester, program tahunan, rencana pembelajaran, silabus, penilaian siswa, analisis butir soal.

5. Menyusun Perangkat Administrasi Guru

Penyusunan perangkat administrasi guru dilakukan agar mahasiswa mempunyai pengetahuan dan pengalaman merencanakan kegiatan pembelajaran secara

keseluruhan seperti Program Semester, Program Tahunan, Rencana Pembelajaran, Silabus, Penilaian Siswa, Analisis Butir Soal.

B. Pelaksanaan Program PPL

Pelaksanaan praktik mengajar selama masa PPL menggantikan mata pelajaran yang diampu oleh guru pembimbing. Mata pelajaran yang diampu adalah Produktif Multimedia. Mata pelajaran ini diberikan di kelas XI MM 1 dan XI MM2. Kegiatan PPL dilaksanakan dengan :

1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP disusun berdasarkan silabus yang mencakup nilai-nilai pendidikan karakter beserta mencantumkan pula indikator nilai tersebut. RPP ini mencakup informasi mengenai standar kompetensi, kompetensi dasar yang harus dicapai, indikator, tujuan, materi pelajaran, metode, sumber bahan dan langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Silabus untuk setiap mata pelajaran dibuat untuk pembelajaran selama dua semester.

2. Pelaksanaan Praktik Mengajar

Praktik Mengajar Mandiri yaitu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, mahasiswa melaksanakan sendiri proses pembelajaran tanpa ditunggu dan diamati oleh guru pembimbing. Dalam melaksanakan praktik mengajar, praktikan menerapkan seluruh keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki, menerapkan teori yang didapat di kampus serta menyesuaikan diri dengan lingkungan pembelajaran di SMK Negeri 1 Godean untuk memberikan yang terbaik. Metode pembelajaran sangat mempengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penentuan metode yang akan digunakan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pelaksanaan pembelajaran dilalui melalui tahap:

- 1) Membuka Pelajaran
- 2) Menyampaikan Materi Pelajaran
- 3) Penggunaan Bahasa
- 4) Penggunaan Waktu

- 5) Gerak
- 6) Cara Memotivasi Siswa
- 7) Teknik Bertanya
- 8) Teknik Penguasaan Kelas
- 9) Evaluasi

Adapun metode pembelajaran yang digunakan dalam praktik mengajar adalah sebagai berikut:

1) Ceramah

Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi yang memerlukan uraian atau penjelasan dan menjelaskan konsep-konsep atau pengertian.

2) Diskusi Kelompok

Peserta didik secara berkelompok memecahkan suatu masalah dan mempresentasikan serta ditanggapi oleh peserta didik lain.

3) Latihan Soal dan Penugasan

Metode ini digunakan untuk memperdalam pengetahuan peserta didik dan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik lain

4) Demonstrasi dan Praktik Metode ini digunakan untuk memberikan contoh yang benar kepada siswa sebelum siswa kemudian melakukan praktik dengan bimbingan pengajar

Di dalam praktik mengajar ini, secara teori mahasiswa praktikan diwajibkan melaksanakan pembelajaran minimal sebanyak 8 (delapan) pertemuan. Praktik mengajar berlangsung di kelas XI MM 1 dan XI MM 2 dimulai tanggal 15 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016. Adapun rincian kegiatan mengajar yang telah dilaksanakan sebagai berikut :

No.	Hari/Tanggal	Kelas	Jam ke-	Mata Pelajaran/SK/KD
1	Selasa, 26 Juli 2016	XI MM 2	5-9	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia

				dan Menggambar Clean-Up dan Sisip
2	Rabu, 27 Juli 2016	XI MM 1	5-7	Produktif Multimedia/ Cara menggambar Clean-Up dan Sisip
3	Sabtu, 30 Juli 2016	XI MM 1	4-5	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia
4	Selasa, 2 Agustus 2016	XI MM 2	5-9	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia dan cara menggambar Clean-Up dan Sisip
5	Rabu, 3 Agustus 2016	XI MM 1	5-7	Produktif Multimedia/ Cara menggambar Clean-Up dan Sisip
6	Sabtu, 6 Agustus 2016	XI MM 2	4-5	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia
7	Selasa, 9 Agustus 2016	XI MM 1	5-9	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia dan cara menggambar Clean-Up dan Sisip
8	Rabu, 10 Agustus 2016	XI MM 2	5-7	Produktif Multimedia/ Cara menggambar Clean-Up dan Sisip
9	Sabtu, 13 Agustus 2016	XI MM 1	4-5	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia

10	Selasa, 16 Agustus 2016	XI MM 2	5-9	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia dan cara menggambar Clean- Up dan Sisip
11	Rabu, 17 Agustus 2016	XI MM 1	5-7	Produktif Multimedia/ Cara menggambar Clean-Up dan Sisip
12	Sabtu, 20 Agustus 2016	XI MM 1	4-5	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia
13	Selasa, 23 Agustus 2016	XI MM 2	5-9	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia dan cara menggambar Clean- Up dan Sisip
14	Rabu, 24 Agustus 2016	XI MM 1	5-7	Produktif Multimedia/ Cara menggambar Clean-Up dan Sisip
15	Sabtu, 27 Agustus 2016	XI MM 1	4-5	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia
16	Selasa, 30 Agustus 2016	XI MM 2	5-9	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia dan cara menggambar Clean- Up dan Sisip
17	Rabu, 31 Agustus 2016	XI MM 1	5-7	Produktif Multimedia/ Cara menggambar Clean-Up dan Sisip

18	Sabtu, 3 September 2016	XI MM 1	4-5	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia
19	Selasa, 6 September 2016	XI MM 2	5-9	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia dan cara menggambar Clean- Up dan Sisip
20	Rabu, 7 September 2016	XI MM 1	5-7	Produktif Multimedia/ Cara menggambar Clean-Up dan Sisip
21	Sabtu, 10 September 2016	XI MM 1	4-5	Produktif Multimedia/ Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia

3. Evaluasi dan Penilaian

Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan mahasiswa praktikan dalam proses penyampaian materi dan untuk mengetahui tingkat penguasaan kompetensi yang telah diajarkan.

4. Membuat Perangkat Pembelajaran

Sebelum praktik mengajar, praktikan terlebih dahulu membuat perangkat pembelajaran yang diperlukan, seperti menyiapkan materi, membuat media yang akan digunakan, dan sebagainya.

5. Membuat Soal Ulangan Harian

Praktikan menyusun soal ulangan harian untuk bidang keahlian Administrasi Perkantoran sesuai materi yang telah diajarkan, materi ulangan untuk kelas XI MM 1 dan XI MM 2 yaitu mempersiapkan administrasi kas kecil. Soal dibuat dengan tipe soal tes tertulis bentuk Pilihan Ganda dan Essay

6. Pelaksanaan Ulangan Harian

Ulangan harian dilaksanakan di kelas XI MM 1 pada tanggal 27 Agustus 2016 dan di kelas XI MM 2 pada tanggal 30 Agustus 2016 diikuti oleh seluruh peserta didik di masing-masing kelas tersebut.

7. Mengoreksi

Kegiatan mengoreksi dilakukan ketika peserta didik mengerjakan tugas, dan ulangan harian. Setelah pengoreksi, praktikan melakukan analisis dan menyimpulkan tingkat keahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hasil pengoreksian tugas peserta didik digunakan sebagai bahan evaluasi bagi praktikan untuk kemudian dapat ditindaklanjuti. Hasil ulangan harian digunakan untuk mengukur tingkat keahaman peserta didik terhadap seluruh materi yang diajarkan. Setelah jawaban dikoreksi dilakukan analisis, didapatkan sebanyak 80% kelas XI MM 1 & 100% kelas XI MM2 memenuhi KKM.

8. Umpan Balik dari Pembimbing

Umpan balik dilakukan oleh guru pembimbing dan dosen pembimbing setelah praktik mengajar. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa PPL dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan selama mahasiswa melakukan proses belajar mengajar di kelas sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai bekal pengalaman dan evaluasi ini untuk perbaikan mahasiswa praktikan.

9. Praktik Persekolahan

Praktik persekolahan bertujuan agar praktikan mampu melaksanakan tugas-tugas sekolah selain mengajar. Kegiatan yang dilakukan praktikan dalam praktik persekolahan antara lain membantu among peserta didik, guru piket, dan inventarisasi buku-buku perpustakaan. Dalam Kegiatan among peserta didik, mahasiswa praktikan bertugas menjadi among peserta didik di depan pintu masuk sekolah setiap pagi hari. Dalam kegiatan piket guru, mahasiswa praktikan bertugas menerima tamu, melakukan presensi peserta didik kemasing-masing kelas, mencatat peserta didik yang izin masuk atau meninggalkan pelajaran dan mahasiswa praktikan juga menyampaikan penugasan guru yang berhalangan hadir kepada peserta didik.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

Hasil pelaksanaan program kerja PPL yang telah dilaksanakan dan hasil yang diperoleh, dapat dikatakan program PPL berjalan dengan cukup baik, dan lancar. Jumlah mengajar lebih dari 8 kali, seperti yang telah ditugaskan. Pada pelaksanaan program PPL mahasiswa dapat melaksanakan dengan baik. Kendala yang dirasa oleh praktikan dalam pelaksanaan program adalah :

1. Penyusunan perangkat pembelajaran (RPP, Silabus, materi dan lainlain)
Kesulitan dalam mencari bahan dan batasan materi untuk tiap pertemuannya karena jarak waktu yang saling berdekatan.
2. Penyusun tidak mempunyai persiapan berupa antisipasi terhadap hal-hal yang terjadi di lapangan ketika masuk kelas, seperti bagaimana siswa tidak bisa dikendalikan, Kabel Proyektor tidak tersambung dengan laptop saat ingin menyampaikan materi, bagaimana siswa lama dalam memahami materi, bagaimana membuat siswa tidak bosan ketika mengikuti pembelajaran dan sebagainya, dan kejadian yang tidak diduga saat mengajar
3. Sebagai mahasiswa yang masih awam, belum sepenuhnya mampu mengajar secara efektif.
4. Praktikan belum mempunyai pengalaman dalam mengalokasi waktu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Adapun usaha yang dilakukan mahasiswa praktikan untuk mengatasi hambatan tersebut antara lain:

1. Mencari referensi dari materi ajar yang lain
2. Mahasiswa praktikan mengubah metode yang digunakan dari ceramah menjadi demonstrasi dan keadaan bisa fleksibel
3. Mahasiswa praktikan berusaha menyampaikan materi se jelas mungkin dan berusaha membesarkan volume suara diri. Agar materi tersampaikan kepada siswa
4. Mahasiswa praktikan memberikan motivasi melalui video maupun secara lisan kepada peserta didik agar mereka lebih semangat , giat dan disiplin

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang telah diperoleh selama melaksanakan Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Godean baik secara langsung maupun tidak langsung, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. PPL di sekolah merupakan salah satu bentuk perwujudan pengabdian Mahasiswa kepada masyarakat sekolah, dan dengan kegiatan ini mahasiswa diharapkan dapat mengintegrasikan dan mengimplementasikan ilmu yang telah dikuasainya ke dalam praktik keguruan atau praktik kependidikan
2. Observasi pembelajaran dan pengenalan karakteristik siswa sangat penting dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Kemampuan mengobservasi yang tepat akan memudahkan menyusun strategi pembelajaran yang tepat pula sehingga akan memperlancar pelaksanaan pembelajaran
3. Sekolah, mahasiswa, dosen pembimbing, guru dan siswa adalah komponen penting yang harus saling terpacu dan bekerjasama guna kelangsungan dan kelancaran proses pendidikan
4. PPL merupakan program pembekalan bagi mahasiswa menuju dunia pendidikan yang sebenarnya yakni belajar menjadi calon pendidik sebagai lulusan kependidikan
5. Selama kegiatan PPL mahasiswa praktikan harus memahami betul kode etik seorang guru di dalam kelas maupun di luar kelas.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan mahasiswa praktikan guna peningkatan pelaksanaan PPL di SMK Negeri 1 Godean yakni sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa harus mampu untuk menggunakan berbagai macam model atau metode pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

- b. Mahasiswa harus memiliki persiapan yang matang untuk melaksanakan PPL baik dari segi manajemen waktu maupun manajemen kelas. Hal lain yang juga harus dipersiapkan adalah fisik dan mental yang baik.
- c. Mahasiswa harus mampu mengelola kelas dan siswa agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Pengelolaan kelas meliputi bagaimana mengkondisikan siswa agar siap untuk menerima pelajaran serta menerima pelajaran itu sendiri hingga sampai pada taraf evaluasi.
- d. Dalam pengelolaan kelas, sebisa mungkin melibatkan siswa sebagai kelompok aktif bukan terpusat pada guru saja.

2. Bagi Sekolah (SMK N 1 Godean)

- a. Agar lebih meningkatkan pengetahuan guru dalam bidang teknologi, karena teknologi terutama berbasis IT sangat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran kepada siswa.
- b. Agar menambah variasi media pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan mencari atau membuat sendiri media-media pembelajaran yang mudah dan efektif bagi pembelajaran.
- c. Sekolah dapat bekerjasama dengan mahasiswa dalam setiap kegiatan dengan lebih baik.
- d. Hubungan yang sudah terjalin antara pihak sekolah dan UNY hendaknya lebih ditingkatkan dengan saling memberi masukan antara kedua belah pihak.
- d. Disiplin seluruh warga sekolah sebaiknya lebih ditingkatkan, sehingga seluruh kegiatan di sekolah dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan.

3. Untuk Pihak LPPMP

- a. Perlu adanya peningkatan koordinasi antara LPPMP, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan sekolah tempat mahasiswa PPL melakukan praktik mengajar.
- b. Kunjungan dan pengarahan dari pihak LPPMP tetap diperlukan secara berkala agar praktikan dapat lebih terkontrol dalam kegiatan praktiknya.
- c. LPPMP hendaknya memisahkan jadwal antara pelaksanaan PPL dan KKN.

DAFTAR PUSTAKA

Panduan PPL/Magang III 2016. Unit Program Pengalaman Lapangan Universitas Negeri
Yogyakarta. Yogyakarta

LAMPIRAN

DOKUMENTASI KEGIATAN PPL



Observasi Kelas



Suasana Kelas



Membantu Piket Guru



Kegiatan Presentasi Siswa



Suasana Lab 2



Memeriahkan Acara MPLS di SMKN 1 Godean



Memperingati Hari Ulang Tahun Sekolah dengan Jalan Santai



Foto Bersama Kelas XI MM 1 dan XI MM 2



Kunjungan Dosen Pembimbing Lapangan



Upacara memperingati Hari Ulang Tahun Sekolah



Ikut serta dalam acara Halal Bi Halal bersama DWP Sub Unit SMA/SMK



Penarikan PPL



Universitas Negeri Yogyakarta

LEMBAR OBSERVASI
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN
OBSERVASI PESERTA DIDIK

Npma. 1
Untuk Mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Fiducia PUKUL : 11.15 WIB
NO. MAHASISWA : 13520241017 TEMPAT PRAKTIK : SMKN 1 GODEAN
TGL.OBSERVASI : 19 MARET 2016 FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A.	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP)/Kurikulum 2013	Menggunakan KTSP
	2. Silabus	Disiplinkan nilai karakter di masing-masing indicator
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Disusun oleh masing masing guru pengampu mata pelajaran rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat berdasarkan silabus
B.	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka Pelajaran	Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam,melakukan presensi,pengkoreksian kelas,menyampaikan kompetensi dasar, dan memberikan Apersepsi
	2. Penyajian Materi	Guru menyampaikan materi secara lisan tetapi jelas, dan mempraktikannya
	3. Metode Pembelajaran	Guru Menggunakan metode ceramah,praktik, dan Tanya jawab
	4. Penggunaan Bahasa	Guru dalam mengajar menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar
	5. Penggunaan Waktu	5 menit awal untuk menyampaikan KD,10 menit untuk mengulang materi sebelumnya,60 menit untuk kegiatan praktik membuat mail merge, 15 menit untuk terakhir digunakan untuk menyimpulkan materi minggu depan, dan menutup pelajaran

	6. Gerak	Ketika menjelaskan guru berada di depan kelas dan ketika praktik guru mendekati siswa yang sedang praktik
	7. Cara Memotivasi Siswa	Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran
	8. Teknik Bertanya	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum jelas
	9. Teknik Penguasaan Kelas	Mengajak siswa untuk tenang dan memperhatikan guru
	10. Penggunaan Media	Penggunaan media berupa LCD, Speaker dan Laptop
	11. Bentuk dan Cara Evaluasi	Guru memberikan evaluasi dengan cara memberikan tugas terkait materi secara individu
	12. Menutup Pelajaran	Kegiatan pembelajaran ditutup dengan menyimpulkan materi dan memberitahu materi minggu depan serta diakhiri dengan doa penutup dan salam
C.	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Saat berada di dalam kelas, siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa saat berada didalam kelas aktif, ceria, dan bersemangat
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Baik, Ramah, Ceria

Guru Pembimbing



Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP. 19800729 200604 1 010

Yogyakarta, 20 Maret 2016
Mahasiswa PPL



Fiducia
NIM. 13520241017

**ALOKASI WAKTU PROGRAM SEMESTER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

MATA PELAJARAN : PRODUKTIF MULTIMEDIA
KELAS : XI MM 1/2
KOMPETENSI KEAHLIAN : MULTIMEDIA
SEMESTER : 1 (GANJIL)

NO.	BULAN	Banyak Minggu Dalam Semester	Banyak Minggu yang tidak efektif	Banyak Minggu Efektif
1	Juli	5	3	2
2	Agustus	5	0	5
3	September	5	1	4
4	Oktober	4	0	4
5	November	5	1	4
6	Desember	4	4	0
	Jumlah	28	9	19

Rincian :

Jumlah jam pembelajaran yang efektif:

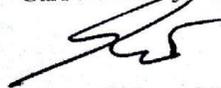
19 minggu x 3 jam pelajaran = 57 jam pembelajaran

Digunakan untuk:

- Pembelajaran Teori = 21 jam
- Pembelajaran Praktek = 24 jam
- Evaluasi = 9 jam
- Waktu cadangan = 3 jam

Jumlah = 57 jam

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP 19800729 200604 1 010

Godean, 25 Agustus 2016

Mahasiswa



Fiducia
NIM 13520241017

No. Dokumen	:	F.751/WKS1/2/01
Revisi Ke	:	0
Tanggal Berlaku	:	

PROGAM TAHUNAN
TAHUN PELAJARAN 2016/2017

MATA PELAJARAN : PRODUKTIF MULTIMEDIA

KELAS : XI

KOMPETENSI KEAHLIAN : MULTIMEDIA

SEMESTER : 1

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
STANDAR KOMPETENSI	Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia		
1. Mendesain teks multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip typografi diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih • Permasalahan huruf elektronik termasuk Multiple Masters, jenis huruf dan True Type diidentifikasi dan didiskusikan • Teks diedit (ditekankan dan ditambahkan) dan disimpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Prinsip-prinsip tipografi • Pembuatan teks untuk keperluan multimedia 	

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<p>dengan menggunakan software yang telah dipilih</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemen teks digabungkan ke dalam rangkaian multimedia yang telah dipilih • Teks diuji dan dijalankan sebagai bagian dari tampilan multimedia • Teks dipublikasikan secara elektronik sesuai dengan pekerjaan yang dilaksanakan 		
2. Menggunakan software teks multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Software yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (Hard copy atau screen) • Pemasukan dan pengeluaran software yang dipilih ditampilkan dan peralatan fitur program digunakan secara benar • Teks disimpan dan dibuka menggunakan format file yang tertentu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengoprasian software multimedia 	
STANDAR KOMPETENSI	Menguasai Cara Menggambar <i>Clean-Up</i> dan Sisip		
3. Mendeskripsikan gambar yang asli	<ul style="list-style-type: none"> • Semua syarat gambar asli yang terdapat pada lembaran – lembaran model, gambar kunci dan instruksi sutradara atau camera sheet. • Dikumpulkan semua lembaran model yang sesuai untuk referensi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengubahan konten/isi halaman web ▪ Pengaturan ulang tampilan/ layout halaman web 	

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> • Pemeriksaan semua gambar kunci yang menunjukkan masalah atau kesalahan menurut orang yang cocok • Pemeriksaan semua penggalan animasi yang berlawanan dengan camera sheet, yang menunjukkan masalah atau kesalahan pada personil yang relevan 		
4. Membuat gambar tiga dimensi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dipastikan bahwa gambar-gambar tiga dimensi itu diproduksi dalam batasan produksi. ▪ Dipastikan bahwa gambar tiga dimensi itu persis menunjukkan: <ul style="list-style-type: none"> - Informasi yang terkandung dalam pecahan-pecahan animasi - Kesepakatan dengan design/lembaran-lembaran model - Persetujuan standarisasi ▪ Pemahaman dengan cermat dan akurat gambar asli kunci itu pada gambar-gambar tiga dimensi. ▪ Diikuti pecahan soundtrack yang tersedia ▪ Disediakan gambar-gambar tiga dimensi pada personil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembuatan gambar tiga dimensi 	

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
	<p>yang relevan bilamana diperlukan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dilakukan koreksi seperlunya pada gambar tiga dimensi itu setelah berkonsultasi dengan personil yang relevan 		
<p>5. Membuat gambar-gambar asli</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dipastikan bahwa gambar – gambar asli itu dibuat dalam batasan produksi • Penyesuaian gambar asli dengan kunci animasi • Dipastikan desain yang disetujui/lembaran-lembaran model tercermin persis dalam gambar-gambar asli yang dianggap sebagai standar yang disepakati. • Semua pecahan animasi dicopy ke dalam gambar asli dan diberi nomor dengan cermat. • Gambar asli diidentifikasi dan disimpan dengan aman • Gambar kunci asli dibagikan kepada personil yang relevan bilamana diperlukan • Pembetulan pada gambar asli dilakukan seperlunya setelah berkonsultasi dengan personil yang sesuai. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gambar asli 	

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
6. Mengidentifikasi gambar tiga dimensi	<ul style="list-style-type: none">▪ Pemeriksaan gambar kunci asli, yang menunjukkan masalah atau kesalahan dengan orang yang relevan.▪ Pemeriksaan semua pecahan animasi pada camera sheet, yang menunjukkan masalah atau kesalahan dengan personil yang sesuai.	<ul style="list-style-type: none">▪ Syarat-syarat gambar tiga dimensi	

Godean , 25 Juli 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,



Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa PPL



Fiducia
NIM. 13520241017

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Godean
 MATA PELAJARAN : Produktif Multimedia
 KELAS/SEMESTER : XI / I
 STANDAR KOMPETENSI : Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia
 KODE KOMPETENSI : 072.KK.10
 ALOKASI WAKTU : 4 X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Menggunakan software teks multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Software yang sesuai dinilai dan dipilih untuk media yang diperlukan (Hard copy atau screen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengoprasian software multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengamati proses aktifasi system operasi dan software multimedia dengan seksama ▪ Menjalankan software multimedia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jujur ▪ Peduli Sosial ▪ Rasa ingin tahu ▪ Kreatif ▪ Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observasi ▪ Ujian tulis ▪ Ujian lisan ▪ Ujian praktek 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku panduan software multimedia ▪ Manual software multimedia offline

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pemasukan dan pengeluaran software yang dipilih ditampilkan dan peralatan fitur program digunakan secara benar • Teks disimpan dan dibuka menggunakan format file yang tertentu 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memanfaatkan menu-menu dan <i>shortcut</i> yang tersedia secara efektif Menggunakan fitur pembuatan teks dengan tepat guna ▪ Mengamati proses penyimpanan file dengan seksama ▪ Mengidentifikasi menu-menu dan shortcut yang disediakan software multimedia ▪ Menjelaskan maksud penyimpanan file dalam format tertentu ▪ Menyimpan file dengan menggunakan versi dan option atribut yang berbeda 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cinta tanah air ▪ Kerja Keras ▪ Disiplin ▪ Semangat Kebangsaan ▪ Demokratis 				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Manual software multimedia online ▪ Software multimedia pengolah teks ▪ Komputer 	

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyimpan file dengan menggunakan format yang telah ditentukan ▪ Membuka file dengan format yang telah ditentukan 						

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
			<ul style="list-style-type: none"> Menggabungkan hasil pembuatan teks ke rangkaian multimedia yang terpilih 						

Godean , 25 Juli 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,



Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa PPL



Fiducia
NIM. 13520241017

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Godean
 MATA PELAJARAN : Produktif Multimedia
 KELAS/SEMESTER : XI / I
 STANDAR KOMPETENSI : Menguasai Cara Menggambar *Clean-Up* dan Sisip
 KODE KOMPETENSI : 072.KK.08
 ALOKASI WAKTU : X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
1. Mendeskripsikan gambar yang asli	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semua syarat gambar asli yang terdapat pada lembaran – lembaran model, gambar kunci dan instruksi sutradara atau camera sheet. ▪ Dikumpulkan semua lembaran model yang sesuai untuk referensi ▪ Pemeriksaan semua gambar kunci yang menunjukkan masalah atau kesalahan menurut orang yang cocok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Syarat-syarat gambar asli 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan syarat-syarat gambar asli dengan benar ▪ Mengidentifikasi gambar asli yang terdapat pada lembaran-lembaran model dengan cermat ▪ Mengidentifikasi gambar asli yang terdapat pada gambar kunci dengan cermat ▪ Mengidentifikasi gambar asli yang terdapat pada instruksi sutradara dengan cermat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jujur ▪ Peduli Sosial ▪ Rasa ingin tahu ▪ Kreatif ▪ Mandiri ▪ Cinta tanah air ▪ Kerja Keras ▪ Disiplin 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ujian tulis ▪ Ujian lisan ▪ Observasi 	2	5		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku panduan pembuatan animasi ▪ Software multimedia pembuat animasi ▪ Storyboard, layout, instruksi sutradara dan atau lembaran kamera

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> Pemeriksaan semua penggalan animasi yang berlawanan dengan camera sheet, yang menunjukkan masalah atau kesalahan pada personil yang relevan 		<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi gambar asli yang terdapat pada camera sheet dengan cermat Mengumpulkan semua lembaran model yang sesuai untuk referensi dengan cermat Memeriksa semua gambar kunci yang dapat menyebabkan masalah pada rangkaian animasi dengan teliti Memeriksa semua penggalan animasi yang berlawanan dengan camera sheet yang dapat menyebabkan masalah atau kesalahan 	<ul style="list-style-type: none"> Semangat Kebangsaan Demokratis 					<ul style="list-style-type: none"> Komputer
2. Membuat gambar-gambar asli	<ul style="list-style-type: none"> Dipastikan bahwa gambar – gambar asli itu dibuat dalam batasan produksi Penyesuaian gambar asli dengan kunci animasi Dipastikan desain yang disetujui/lembaran-lembaran model tercermin persis dalam gambar-gambar asli yang dianggap sebagai standar yang disepakati. 	<ul style="list-style-type: none"> Pembuatan gambar asli 	<ul style="list-style-type: none"> Memastikan bahwa gambar – gambar asli yang dibuat masih dalam batasan produksi dengan teliti Menyesuaikan gambar asli dengan gambar kunci animasi dengan teliti Memastikan bahwa desain yang telah disetujui/ lembaran-lembaran model tercermin persis dalam gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Jujur Peduli Sosial Rasa ingin tahu Kreatif Mandiri Cinta tanah air Kerja Keras 	<ul style="list-style-type: none"> Ujian tulis Ujian lisan Ujian praktek Observasi 	8	25		<ul style="list-style-type: none"> Buku panduan pembuatan animasi Software multimedia pembuat animasi Storyboard, layout, instruksi sutradara dan atau lembaran kamera Komputer

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Semua pecahan animasi dicopy ke dalam gambar asli dan diberi nomor dengan cermat. ▪ Gambar asli diidentifikasi dan disimpan dengan aman ▪ Gambar kunci asli dibagikan kepada personil yang relevan bilamana diperlukan ▪ Pembetulan pada gambar asli dilakukan seperlunya setelah berkonsultasi dengan personil yang sesuai. 		<ul style="list-style-type: none"> asli yang dianggap sebagai standar yang disepakati ▪ Menggandakan semua pecahan animasi ke dalam gambar asli dengan teliti ▪ Memberi nomor hasil penggandaan dengan cermat ▪ Mengidentifikasi gambar asli dengan cermat ▪ Menyimpan gambar asli dengan benar ▪ Membagikan gambar kunci asli kepada personil yang relevan ▪ Membetulkan gambar asli setelah dikonsultasikan dengan personil yang relevan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disiplin ▪ Semangat Kebangsaan ▪ Demokratis 					
3. Mengidentifikasi gambar tiga dimensi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemeriksaan gambar kunci asli, yang menunjukkan masalah atau kesalahan dengan orang yang relevan. ▪ Pemeriksaan semua pecahan animasi pada camera sheet, yang menunjukkan masalah atau kesalahan dengan personil yang sesuai. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Syarat-syarat gambar tiga dimensi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memeriksa ulang gambar kunci asli yang menunjukkan masalah atau kesalahan dengan orang yang relevan dengan teliti ▪ Memeriksa ulang semua pecahan animasi pada camera sheet, yang menunjukkan masalah atau kesalahan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jujur ▪ Peduli Sosial ▪ Rasa ingin tahu ▪ Kreatif ▪ Mandiri ▪ Cinta tanah air 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ujian tulis ▪ Ujian lisan ▪ Observasi 	2	10		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku panduan pembuatan animasi ▪ Software multimedia pembuat animasi ▪ Storyboard, layout, instruksi sutradara dan atau lembaran kamera ▪ Komputer

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
			dengan personil yang sesuai dengan teliti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerja Keras ▪ Disiplin ▪ Semangat Kebangsaan ▪ Demokratis 					
4. Membuat gambar tiga dimensi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dipastikan bahwa gambar-gambar tiga dimensi itu diproduksi dalam batasan produksi. ▪ Dipastikan bahwa gambar tiga dimensi itu persis menunjukkan: <ul style="list-style-type: none"> - Informasi yang terkandung dalam pecahan-pecahan animasi - Kesepakatan dengan design/lembaran-lembaran model - Persetujuan standarisasi ▪ Pemahaman dengan cermat dan akurat gambar asli kunci itu pada gambar-gambar tiga dimensi. ▪ Diikuti pecahan soundtrack yang tersedia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembuatan gambar tiga dimensi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memastikan bahwa gambar-gambar tiga dimensi itu diproduksi dalam batasan produksi. ▪ Memastikan bahwa gambar tiga dimensi menunjukkan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Informasi yang terkandung dalam pecahan-pecahan animasi ○ Kesepakatan dengan design/lembaran-lembaran model ○ Persetujuan standarisasi ▪ Meletakkan dengan cermat dan akurat gambar asli kunci pada gambar-gambar tiga dimensi. ▪ Menyediakan gambar-gambar tiga dimensi pada personil 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jujur ▪ Peduli Sosial ▪ Rasa ingin tahu ▪ Kreatif ▪ Mandiri ▪ Cinta tanah air ▪ Kerja Keras ▪ Disiplin ▪ Semangat Kebangsaan ▪ Demokratis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ujian tulis ▪ Ujian lisan ▪ Observasi ▪ Ujian praktek 	8	30		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku panduan pembuatan animasi ▪ Software multimedia pembuat animasi ▪ Storyboard, layout, instruksi sutradara dan atau lembaran kamera ▪ Komputer

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Disediakan gambar-gambar tiga dimensi pada personil yang relevan bilamana diperlukan ▪ Dilakukan koreksi seperlunya pada gambar tiga dimensi itu setelah berkonsultasi dengan personil yang relevan 		<p>yang relevan bilamana diperlukan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan koreksi seperlunya pada gambar tiga dimensi itu setelah berkonsultasi dengan personil yang relevan 						

Godean , 25 Juli 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan,M.Pd
NIP. 19660103 199512 1 002

Fiducia
NIM. 13520241017

KURIKULUM KTSP
SMK NEGERI 1 GODEAN

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
	yang relevan bilamana diperlukan <ul style="list-style-type: none"> • Dilakukan koreksi seperlunya pada gambar tiga dimensi itu setelah berkonsultasi dengan personil yang relevan 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melakukan koreksi seperlunya pada gambar tiga dimensi itu setelah berkonsultasi dengan personil yang relevan 						

Godean , 25 Juli 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,



Rahmat Setlwan, M.Pd
NIP. 19660103 199512 1 002

Mahasiswa PPL



Fiducia
NIM. 13520241017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Godean
Program Studi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Produksi Multimedia
Kelas/ Semester	: XI/ 1
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1
Pertemuan ke	: 1
Kode Kompetensi	: 072.KK.10
Standar Kompetensi	: Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia

I. Kompetensi Dasar

- Mendesain Teks Multimedia

II. Indikator

- Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip typografi diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih
- Permasalahan huruf elektronik termasuk Multiple Masters, jenis huruf dan True Type diidentifikasi dan didiskusikan

III. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengidentifikasi tentang pengertian dari teks dalam sajian multimedia

IV. Materi Pembelajaran

- Pengertian Teks
- Pengertiann tentang Menggabungkan Teks kedalam Sajian Multimedia

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi

VI. Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		WAKTU	PESERTA
1	<p>PENDAHULUAN</p> <p>a. Memberikan salam pembuka dan berdoa dilanjutkan dengan presensi.</p> <p>b. Memberikan motivasi dan menginformasikan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan memberikan garis besar materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Apersepsi : mengungkap pemahaman awal siswa tentang teks dan multimedia</p>	10 menit	Kelas
2	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Eksplorasi Memahami pengertian menggabungkan teks dalam sajian multimedia</p> <p>Elaborasi</p> <p>a. Memfasilitasi siswa berdiskusi tentang pengertian menggabungkan teks dalam sajian multimedia</p> <p>b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir,</p>	70 menit	

	<p>menyelesaikan masalah dan bertindak secara rasional</p> <p>Konfirmasi</p> <p>Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, pujian/penghargaan terhadap keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan.</p>		
3	<p>PENUTUP</p> <p>a. Meninjau kembali dengan cara mengajak siswa merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan.</p> <p>b. Memberikan tugas rumah secara mandiri.</p> <p>c. Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Memberikan salam penutup.</p>	10 menit	Kelas

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar

- Modul yang relevan dengan materi
- Internet
- Perangkat Komputer

VIII. Penilaian

a. Soal

1. Jelaskan Pengertian Teks?
2. Apa pengerian dari Teks dalam sajian multimedia?

b. Kunci Jawaban

1. Teks merupakan salah satu bentuk representasi visual dari bahasa data/informasi dalam bentuk susunan karakter dan merupakan elemen dasar dan sangat penting dalam presentasi multimedia. Ada 3 jenis Teks,yaitu Plain Teks, Formatted Text, Hypertext.
2. Teks merupakan salah satu media utama yang diperlukan dalam sesebuah perisian multimedia sama ada sebagai menu utama, sistem navigasi (navigation) ataupun bagi tujuan penyampaian sesuatu isi kandungan perisian. Sebagian besar multimedia menggunakan teks karena sangat efektif untuk menyampaikan idea tau panduan kepada pengguna.teks merupakan bentuk data multimedia yang mudah disimpandan dikenali, serta file teks mempunyai struktur yang sederhana. Teks biasanya mengacu pada kata , kalimat, alinea, sesuatu yang tertulis atau ditayangkan.

c. Skor

No	Nama	Nilai		Jumlah	Ket
		1	2		

1. Soal nomor 1 = 50

2. Soal nomor 2 = 50

Nilai:

Nilai Maksimal : 100

Keterangan Deskripsi :

1. Nilai <60 : Kurang
2. Nilai 60-75 : Cukup
3. Nilai 76-85 : Baik
4. Nilai >85 : Sangat Baik

Godean, 25 Juli 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP. NIP. 19800729 200604 1 010

Fiducia
NIP. 13520241017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Godean
Program Studi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Produksi Multimedia
Kelas/ Semester	: XI/ 1
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1
Pertemuan ke	: 2
Kode Kompetensi	: 072.KK.10
Standar Kompetensi	: Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia

I. Kompetensi Dasar

- Mendesain Teks Multimedia

II. Indikator

- Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip typografi diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih
- Permasalahan huruf elektronik termasuk Multiple Masters, jenis huruf dan True Type diidentifikasi dan didiskusikan

III. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengidentifikasi prinsip-prinsip tipografi

IV. Materi Pembelajaran

- Prinsip-prinsip tipografi

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi

VI. Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		WAKTU	PESERTA
1	<p>PENDAHULUAN</p> <p>a. Memberikan salam pembuka dan berdoa dilanjutkan dengan presensi.</p> <p>b. Memberikan motivasi dan menginformasikan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan memberikan garis besar materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Apersepsi : mengungkap pemahaman awal siswa tentang teks dan multimedia</p>	10 menit	Kelas
2	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Eksplorasi Memahami prinsip-prinsip tipografi menggabungkan teks dalam sajian multimedia</p> <p>Elaborasi</p> <p>a. Memfasilitasi siswa berdiskusi tentang prinsip – prinsip tipografi dalam sajian multimedia</p> <p>b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir,</p>	70 menit	

	<p>menyelesaikan masalah dan bertindak secara rasional</p> <p>Konfirmasi</p> <p>Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, pujian/penghargaan terhadap keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan.</p>		
3	<p>PENUTUP</p> <p>a. Meninjau kembali dengan cara mengajak siswa merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan.</p> <p>b. Memberikan tugas rumah secara mandiri.</p> <p>c. Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Memberikan salam penutup.</p>	10 menit	Kelas

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar

- Modul yang relevan dengan materi
- Internet
- Perangkat Komputer

VIII. Penilaian

a. Soal

1. Sebutkan Prinsip – prinsip Tipografi beserta pengertiannya .

b. Kunci Jawaban

1. Prinsip Prinsip Tipografi

- Legibility (kejelasan bentuk huruf) adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter tulisan tanpa harus bersusah payah
- Readability (Keterbacaan) adalah tingkat kenyamanan / kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh: Jenis Huruf, Ukuran, Pengaturan, kontras warna terhadap latar belakang
- Visibility adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Contoh penggunaan pada Headline brosur VS papan iklan.
- Clarity adalah kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju

c. Skor

No	Nama	Nilai		Jumlah	Ket
		1			

Nilai:

Nilai Maksimal : 100

Keterangan Deskripsi :

5. Nilai <60 : Kurang
6. Nilai 60-75 : Cukup
7. Nilai 76-85 : Baik
8. Nilai >85 : Sangat Baik

Godean, 25 Juli 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP. NIP. 19800729 200604 1 010

Fiducia
NIP. 13520241017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Godean
Program Studi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Produksi Multimedia
Kelas/ Semester	: XI/ 1
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1
Pertemuan ke	: 3
Kode Kompetensi	: 072.KK.10
Standar Kompetensi	: Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia

I. Kompetensi Dasar

- Mendesain Teks Multimedia

II. Indikator

- Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip typografi diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih
- Permasalahan huruf elektronik termasuk Multiple Masters, jenis huruf dan True Type diidentifikasi dan didiskusikan

III. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengidentifikasi tentang *Typeface* yang terdapat pada Prinsip Tipografi

IV. Materi Pembelajaran

- Pembuatan teks untuk keperluan multimedia

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Penugasan

VI. Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		WAKTU	PESERTA
1	<p>PENDAHULUAN</p> <p>a. Memberikan salam pembuka dan berdoa dilanjutkan dengan presensi.</p> <p>b. Memberikan motivasi dan menginformasikan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan memberikan garis besar materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Apersepsi : mengungkap pemahaman awal siswa tentang <i>Typeface</i> pada teks dalam multimedia</p>	10 menit	Kelas
2	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Eksplorasi Memahami tentang <i>Typeface</i> yang terdapat pada Prinsip Typografi</p> <p>Elaborasi</p> <p>a. Memfasilitasi siswa berdiskusi tentang <i>Typeface</i></p> <p>b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, menyelesaikan masalah dan bertindak secara rasional</p> <p>Konfirmasi</p>	70 menit	

	Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, pujian/penghargaan terhadap keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan.		
3	<p>PENUTUP</p> <p>a. Meninjau kembali dengan cara mengajak siswa merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan.</p> <p>b. Memberikan tugas rumah secara mandiri.</p> <p>c. Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Memberikan salam penutup.</p>	10 menit	Kelas

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar

- Modul yang relevan dengan materi
- Internet
- Perangkat Komputer

VIII. Penilaian

a. Soal

1. Apa pengertian dari *Typeface* ?
2. Carilah perbedaan dari **Kategori Font Monospace** dan **Kategori Font Proportional** ?

b. Skor

No	Nama	Nilai		Jumlah	Ket
		1	2		

--	--	--	--	--	--

Nilai:

Nilai Maksimal : 100

Keterangan Deskripsi :

9. Nilai <60 : Kurang
10. Nilai 60-75 : Cukup
11. Nilai 76-85 : Baik
12. Nilai >85 : Sangat Baik

Godean, 1 Agustus 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP. 19800729 200604 1 010

Fiducia
NIM. 13520241017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Godean
Program Studi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Produksi Multimedia
Kelas/ Semester	: XI/ 1
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1
Pertemuan ke	: 4
Kode Kompetensi	: 072.KK.10
Standar Kompetensi	: Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia

I. Kompetensi Dasar

- Mendesain Teks Multimedia

II. Indikator

- Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip typografi diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih
- Permasalahan huruf elektronik termasuk Multiple Masters, jenis huruf dan True Type diidentifikasi dan didiskusikan

III. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengidentifikasi tentang *Typeface* yang terdapat pada Prinsip Tipografi

IV. Materi Pembelajaran

- Pembuatan teks untuk keperluan multimedia
- Jenis-jenis Typeface

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah

- Penugasan
- Diskusi

VI. Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		WAKTU	PESERTA
1	<p>PENDAHULUAN</p> <p>a. Memberikan salam pembuka dan berdoa dilanjutkan dengan presensi.</p> <p>b. Memberikan motivasi dan menginformasikan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan memberikan garis besar materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Apersepsi : mengungkap pemahaman awal siswa tentang jenis-jenis <i>typeface</i> yang terdapat pada Prinsip Typografi</p>	10 menit	Kelas
2	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Eksplorasi Memahami tentang jenis-jenis <i>Typeface</i> yang terdapat pada Prinsip Typografi</p> <p>Elaborasi</p> <p>a. Memfasilitasi siswa berdiskusi tentang jenis-jenis <i>Typeface</i></p>	70 menit	

	<p>b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, menyelesaikan masalah dan bertindak secara rasional</p> <p>Konfirmasi Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, pujian/penghargaan terhadap keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan.</p>		
3	<p>PENUTUP</p> <p>a. Meninjau kembali dengan cara mengajak siswa merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan.</p> <p>b. Memberikan tugas rumah secara mandiri.</p> <p>c. Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Memberikan salam penutup.</p>	10 menit	Kelas

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar

- Modul yang relevan dengan materi
- Internet
- Perangkat Komputer

VIII. Penilaian

a. Soal

1. Sebutkan 4 jenis-jenis typeface beserta keterangan dan contoh font nya.

b. Kunci Jawaban

1. Jenis-Jenis typeface
 - **SERIF** : Jenis Typeface dengan strokes(ekor) . Contoh Times New Roman
 - **Sans-serif** : Jenis huruf yang tidak memiliki ekor. Ujungnya berbentuk tumpul atau tajam. Contoh : Helvetica dan Arial
 - **Decorative** : Desain huruf yang rumit, menggambarkan artistic. Contoh : **Old English Text MT**
 - **Script** : Bentuk menyerupai tulisan tangan (Cursive). Contoh : *Script MT*

c. Skor

No	Nama	Nilai		Jumlah	Ket
		1			

Nilai:

Nilai Maksimal : 100

Keterangan Deskripsi :

13. Nilai <60 : Kurang

14. Nilai 60-75 : Cukup

15. Nilai 76-85 : Baik

16. Nilai >85 : Sangat Baik

Godean, 1 Agustus 2016

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan, M.Pd

NIP. 19800729 200604 1 010

Fiducia

NIM. 13520241017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Godean
Program Studi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Produksi Multimedia
Kelas/ Semester	: XI/ 1
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1
Pertemuan ke	: 5
Kode Kompetensi	: 072.KK.08
Standar Kompetensi	: Menguasai Cara Menggambar <i>Clean-Up</i> dan Sisip

IX. Kompetensi Dasar

- Mendeskripsikan gambar yang asli

X. Indikator

- Semua syarat gambar asli yang terdapat pada lembaran-lembaran model, gambar kunci dan instruksi sutradara atau camera sheet
- Dikumpulkan semua lembaran model yang sesuai untuk referensi
- Pemeriksaan semua gambar kunci yang menunjukkan masalah atau kesalahan menurut orang yang cocok

XI. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengidentifikasi gambar Asli yang terdapat pada lembaran-lembaran model dengan cermat
- Siswa dapat menjelaskan syarat-syarat gambar asli

XII. Materi Pembelajaran

- Syarat-syarat Gambar Asli

XIII. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi
- Demonstrasi

XIV. Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		WAKTU	PESERTA
1	<p>PENDAHULUAN</p> <p>a. Memberikan salam pembuka dan berdoa dilanjutkan dengan presensi.</p> <p>b. Memberikan motivasi dan menginformasikan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan memberikan garis besar materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Apersepsi : mengungkap pemahaman awal siswa tentang syarat-syarat gambar asli</p>	15 menit	Kelas
2	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Eksplorasi Memahami tentang syarat-syarat gambar asli</p> <p>Elaborasi</p> <p>a. Memfasilitasi siswa berdiskusi tentang syarat-syarat gambar asli</p> <p>b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, menyelesaikan masalah dan bertindak secara rasional</p>	105 menit	

	<p>Konfirmasi</p> <p>Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, pujian/penghargaan terhadap keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan.</p>		
3	<p>PENUTUP</p> <p>a. Meninjau kembali dengan cara mengajak siswa merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan.</p> <p>b. Memberikan tugas rumah secara mandiri.</p> <p>c. Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Memberikan salam penutup.</p>	15 menit	Kelas

XV. Alat/Bahan/Sumber Belajar

- Modul yang relevan dengan materi
- Internet
- Perangkat Komputer

XVI. Penilaian

a. Soal

1. Apa pengertian dari menggambar *Clean-Up* dan Sisip?
2. Bagaimana cara menemukan syarat-syarat gambar asli?

b. Kunci Jawaban

1. kegiatan membentuk imajinasi, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Dalam era ini, kegiatan menggambar sudah menggunakan media komputer dalam pengerjaannya.

2. Mendeskripsikan gambar yang asli Menggambar Menggambar (Inggris: drawing) adalah kegiatan kegiatan membentuk imajinasi, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar

c. Skor

No	Nama	Nilai		Jumlah	Ket
		1	2		

Nilai:

Nilai Maksimal : 100

Keterangan Deskripsi :

17. Nilai <60 : Kurang

18. Nilai 60-75 : Cukup

19. Nilai 76-85 : Baik

20. Nilai >85 : Sangat Baik

Godean, 25 Juli 2016

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan, M.Pd

NIP. 19800729 200604 1 010

Fiducia

NIM. 13520241017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Godean
Program Studi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Produksi Multimedia
Kelas/ Semester	: XI/ 1
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1
Pertemuan ke	: 6
Kode Kompetensi	: 072.KK.08
Standar Kompetensi	: Menguasai Cara Menggambar <i>Clean-Up</i> dan Sisip

I. Kompetensi Dasar

- Membuat gambar-gambar asli

II. Indikator

- Dipastikan bahwa gambar-gambar asli itu dibuat dalam batasan produksi
- Penyesuaian gambar asli dengan kunci animasi
- Dipastikan desain yang disetujui/lembaran-lembaran model tercermin persis dalam gambar-gambar asli yang dianggap sebagai standar yang disepakati

III. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengidentifikasi gambar Asli yang terdapat pada lembaran-lembaran model dengan cermat
- Siswa dapat menjelaskan syarat-syarat gambar asli

IV. Materi Pembelajaran

- Pembuatan gambar asli

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi
- Demonstrasi

VI. Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		WAKTU	PESERTA
1	<p>PENDAHULUAN</p> <p>a. Memberikan salam pembuka dan berdoa dilanjutkan dengan presensi.</p> <p>b. Memberikan motivasi dan menginformasikan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan memberikan garis besar materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Apersepsi : mengungkap pemahaman awal siswa tentang pembuatan gambar asli</p>	15 menit	Kelas
2	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Eksplorasi</p> <p>Memahami tentang pembuatan gambar asli. Guru memberikan contoh-contoh gambar dan menjelaskan langkah-langkahnya</p> <p>Elaborasi</p> <p>a. Memfasilitasi siswa berdiskusi tentang syarat-syarat gambar asli</p> <p>b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir,</p>	105 menit	

	<p>menyelesaikan masalah dan bertindak secara rasional</p> <p>Konfirmasi</p> <p>Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, pujian/penghargaan terhadap keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan.</p>		
3	<p>PENUTUP</p> <p>a. Meninjau kembali dengan cara mengajak siswa merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan.</p> <p>b. Memberikan tugas rumah secara mandiri.</p> <p>c. Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Memberikan salam penutup.</p>	15 menit	Kelas

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar

- Modul yang relevan dengan materi
- Internet
- Perangkat Komputer

VIII. Penilaian

a. Soal

1. Bagaimana cara mengidentifikasi syarat-syarat gambar asli?

b. Kunci Jawaban

1. Semua syarat pembuatan gambar asli yang terdapat pada lembaran-lembaran model gambar, gambar kunci dan instruksi sutradara atau camera sheet.

c. Skor

No	Nama	Nilai		Jumlah	Ket
		1			

Nilai:

Nilai Maksimal : 100

Keterangan Deskripsi :

21. Nilai <60 : Kurang

22. Nilai 60-75 : Cukup

23. Nilai 76-85 : Baik

24. Nilai >85 : Sangat Baik

Godean, 1 Agustus 2016

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan, M.Pd

NIP. 19800729 200604 1 010

Fiducia

NIM. 13520241017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Godean
Program Studi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Produksi Multimedia
Kelas/ Semester	: XI/ 1
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1
Pertemuan ke	: 7
Kode Kompetensi	: 072.KK.08
Standar Kompetensi	: Menguasai Cara Menggambar <i>Clean-Up</i> dan Sisip

I. Kompetensi Dasar

- Mengidentifikasi gambar tiga dimensi

II. Indikator

- Pemeriksaan gambar kunci asli yang menunjukkan masalah atau kesalahan dengan orang yang relevan
- Pemeriksaan semua pecahan animasi pada camera sheet yang menunjukkan masalah atau kesalahan dengan personil yang sesuai

III. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengidentifikasi gambar kunci asli pada gambar tiga dimensi

IV. Materi Pembelajaran

- Syarat-syarat gambar tiga dimensi

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi

- Demonstrasi

VI. Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		WAKTU	PESERTA
1	<p>PENDAHULUAN</p> <p>d. Memberikan salam pembuka dan berdoa dilanjutkan dengan presensi.</p> <p>e. Memberikan motivasi dan menginformasikan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan memberikan garis besar materi yang akan dipelajari.</p> <p>f. Apersepsi : mengungkap pemahaman awal siswa tentang syarat – syarat gambar tiga dimensi</p>	15 menit	Kelas
2	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk memahami tentang syarat-syarat gambar asli. Guru memberikan contoh-contoh gambar dan menjelaskan langkah-langkahnya • Guru meminta siswa untuk mencoba mengenal Software Blender <p>Elaborasi</p>	105 menit	

	<p>a. Memfasilitasi siswa berdiskusi tentang syarat-syarat gambar asli</p> <p>b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir, menyelesaikan masalah dan bertindak secara rasional</p> <p>Konfirmasi Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, pujian/penghargaan terhadap keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan.</p>		
3	<p>PENUTUP</p> <p>a. Meninjau kembali dengan cara mengajak siswa merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan.</p> <p>b. Memberikan tugas rumah secara mandiri.</p> <p>c. Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>d. Memberikan salam penutup.</p>	15 menit	Kelas

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar

- Modul yang relevan dengan materi
- Internet
- Perangkat Komputer

VIII. Penilaian

1. Penilaian Praktikum

a. Soal

1. Apa saja syarat-syarat gambar 3D?
2. Praktikan cara membuka Software Blender dan membuka halaman baru

b. Kunci Jawaban

1. Pemeriksaan gambar kunci asli yang menunjukkan masalah atau kesalahan dengan orang yang relevan.

Batasan Variabel:

- Storyboard dapat mencerminkan serangkaian gaya animasi yang meliputi ; Gambar,Digital Imaging, Teknik dan gaya grafik yang luas
- Perintah software meliputi gambar dan digital imaging

c. Skor

Bobot	Komponen yang dinilai	Skor Maksimum	Skor yang dicapai	Bobot x skor
20%	A. Proses			
	1. Langkah Kerja	5		
	2. Perawatan Alat	5		
70%	B. Produk			
	1. Hasil	5		
10%	C. Waktu			
	1. Lebih Lambat	3		
	2. Sesuai Alokasi	4		
	3. Lebih Cepat	5		

Pedoman Penilaian :

Nilai Proses = (bobot x skor) / 10 x 20

Nilai Produk = (bobot x skor) / 5 x 70

Nilai Waktu = (bobot x skor) / 5 x 10

Nilai Total = (Nilai Proses + Nilai Produk + Nilai Waktu)

2. Penilaian Afektif

NO	Nama	Sikap						Jumlah
		Rasa Ingin Tahu	Aktif	Disiplin	Tekun	Santun	Jujur	

Pedoman Penilaian:

- Skala Penilaian : 1 s/d 5

Keterangan :

1 = Sangat Kurang

2 = kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Amat Baik

- Skor Minimal : 6

- Skor Maksimal : 30

- Prediksi sikap peserta didik

1 – 5 : Perlu perhatian khusus

14 – 22 : Perlu Bimbingan

23 – 30 : Terpuji

Godean, 25 Juli 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP. 19800729 200604 1 010

Fiducia
NIM. 13520241017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK
Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Godean
Program Studi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Produksi Multimedia
Kelas/ Semester	: XI/ 1
Alokasi Waktu	: 3 x 45 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1
Pertemuan ke	: 8
Kode Kompetensi	: 072.KK.08
Standar Kompetensi	: Menguasai Cara Menggambar <i>Clean-Up</i> dan Sisip

I. Kompetensi Dasar

- Membuat gambar tiga dimensi

II. Indikator

- Dipastikan bahwa gambar-gambar tiga dimensi itu diproduksi dalam batasan produksi.
- Dipastikan bahwa gambar tiga dimensi itu persis menunjukkan:
 - Informasi yang terkandung dalam pecahan-pecahan animasi
 - Kesepakatan dengan design/lembaran-lembaran model
 - Persetujuan standarisasi
- Pemahaman dengan cermat dan akurat gambar asli kunci itu pada gambar-gambar tiga dimensi.
- Diikuti pecahan soundtrack yang tersedia
- Disediakan gambar-gambar tiga dimensi pada personil yang relevan bilamana diperlukan
- Dilakukan koreksi seperlunya pada gambar tiga dimensi itu setelah berkonsultasi dengan personil yang relevan

III. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menggambar 3 dimensi

IV. Materi Pembelajaran

- Pembuatan gambar tiga dimensi

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Diskusi
- Demonstrasi

VI. Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN	
		WAKTU	PESERTA
1	<p>PENDAHULUAN</p> <p>a. Memberikan salam pembuka dan berdoa dilanjutkan dengan presensi.</p> <p>b. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi pertemuan sebelumnya tentang syarat 3D , mengenal Software Blender, dan membuka halaman kerja baru pada blender</p> <p>c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p>	15 menit	Kelas
2	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mencoba mengenal tool – tool pada blender , Membuat gambar – 	105 menit	

	<p>gambar 3D menggunakan tool yang ada dengan kreasi siswa masing-masing</p> <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru mendampingi siswa untuk mempraktikkan menggambar menggunakan Blender <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, pujian/penghargaan terhadap keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan dan menjelaskan kembali tentang menggambar menggunakan Blender 		
3	<p>PENUTUP</p> <ol style="list-style-type: none"> Meninjau kembali dengan cara mengajak siswa merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan. Memberikan tugas rumah secara mandiri. Menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya. Memberikan salam penutup. 	15 menit	Kelas

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar

- Modul yang relevan dengan materi
- Internet

- Perangkat Komputer

VIII. Penilaian

1. Penilaian Praktikum

a. Soal

1. Praktikkan cara membuat gambar kaleng

b. Skor

Bobot	Komponen yang dinilai	Skor Maksimum	Skor yang dicapai	Bobot x skor
20%	A. Proses			
	1. Langkah Kerja	5		
	2. Perawatan Alat	5		
70%	B. Produk			
	1. Hasil	5		
10%	C. Waktu			
	1. Lebih Lambat	3		
	2. Sesuai Alokasi	4		
	3. Lebih Cepat	5		

Pedoman Penilaian :

$$\text{Nilai Proses} = (\text{bobot} \times \text{skor}) / 10 \times 20$$

$$\text{Nilai Produk} = (\text{bobot} \times \text{skor}) / 5 \times 70$$

$$\text{Nilai Waktu} = (\text{bobot} \times \text{skor}) / 5 \times 10$$

$$\text{Nilai Total} = (\text{Nilai Proses} + \text{Nilai Produk} + \text{Nilai Waktu})$$

3. Penilaian Afektif

NO	Nama	Sikap	Jumlah
----	------	-------	--------

Pedoman Penilaian:

- Skala Penilaian : 1 s/d 5

Keterangan :

c. = Sangat Kurang

d. = kurang

e. = Cukup

f. = Baik

g. = Amat Baik

- Skor Minimal : 6

- Skor Maksimal : 30

- Prediksi sikap peserta didik

1 – 5 : Perlu perhatian khusus

14 – 22 : Perlu Bimbingan

23 – 30 : Terpuji

Godean, 25 Juli 2016

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan, M.Pd

NIP. 19800729 200604 1 010

Fiducia

NIM. 13520241017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK
Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Godean
Program Studi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Produksi Multimedia
Kelas/ Semester : XI/ 1
Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit
Jumlah Pertemuan : 1
Pertemuan ke : 9
Kode Kompetensi : 072.KK.010
Standar Kompetensi : Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia

I. Kompetensi Dasar

- Mendesain teks multimedia

II. Indikator

- Teks yang menggabungkan prinsip-prinsip typografi diciptakan dengan menggunakan software yang telah dipilih
- Permasalahan huruf elektronik termasuk Multiple Masters, jenis huruf dan True Type diidentifikasi dan didiskusikan

III. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat membuat teks sesuai dengan media yang digunakan

IV. Materi Pembelajaran

- Pembuatan teks untuk keperluan multimedia

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah

VI. Kegiatan Pembelajaran

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENGORGANISASIAN
----	-----------------------	------------------

		WAKTU	PESERTA
1	<p>PENDAHULUAN</p> <p>a. Memberikan salam pembuka dan berdoa dilanjutkan dengan presensi.</p> <p>b. Memberikan motivasi dan menginformasikan kompetensi dasar yang hendak dicapai dan memberikan garis besar materi yang akan dipelajari.</p> <p>c. Apersepsi : mengungkap pemahaman awal siswa tentang pembuatan teks untuk keperluan multimedia</p>	15 menit	Kelas
2	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Eksplorasi Mereview tentang pembuatan teks dalam multimedia</p> <p>Elaborasi a. Guru membagikan soal ulangan harian tertulis</p> <p>Konfirmasi Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, pujian/penghargaan terhadap</p>	105 menit	

	keberhasilan siswa dalam menjawab pertanyaan.		
3	<p>PENUTUP</p> <p>a. Guru memberi penguatan kepada siswa semoga berhasil dan mampu memahami materi</p> <p>b. Guru menyampaikan tugas Akhir untuk Standar Kompetensi "Menguasai Cara Menggambar <i>Clean-Up</i> dan Sisi" pada pertemuan berikutnya</p> <p>e. Memberikan salam penutup.</p>	15 menit	Kelas

VII. Alat/Bahan/Sumber Belajar

- Modul yang relevan dengan materi
- Internet
- Perangkat Komputer

VIII. Penilaian

- a. **Ulangan Harian**

Godean, 25 Juli 2016

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan, M.Pd

NIP. 19800729 200604 1 010

Fiducia

NIM. 13520241017

NASKAH SOAL ULANGAN HARIAN

TAHUN AJARAN 2016/2017

MATA PELAJARAN : MENGGABUNGKAN TEKS KE
DALAM SAJIAN
MULTIMEDIA

KELAS / JURUSAN : XI MM 1/2 / MULTIMEDIA

HARI / TANGGAL : SABTU, 27 Agustus 2016
SELASA, 30 Agustus 2016

WAKTU : 2 x 1 Jam Pelajaran

Petunjuk mengerjakan soal

1. Naskah soal terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 3 soal essay
2. Jawaban soal boleh tidak urut
3. Teliti kembali jawaban Anda secara cermat sebelum dikumpulkan
4. Setelah mengerjakan, soal dikembalikan kepada guru
5. Berdoa dan selamat mengerjakan dengan percaya pada kemampuan diri sendiri

Soal Pilihan Ganda

1. Apa yang dimaksud dengan tipografi?
 - a. Ilmu desain yang mempelajari bentuk dan penggunaan suatu set huruf sebagai bagian dari komunikasi
 - b. Menggabungkan teks dan gambar
 - c. Suatu elemen paling penting pada huruf
 - d. Menggambar huruf
2. Berapakan keseluruhan jumlah huruf ?
 - a. 26
 - b. 23
 - c. 25
 - d. 27
3. Yang bukan Garis tegak datar adalah..
 - a. I
 - b. E
 - c. F
 - d. O
4. Kemampuan teks dalam suatu desain yang mudah terbaca atau Nampak pada jarak tertentu disebut...

- a. Visibility
 - b. Readability
 - c. Clarity
 - d. Legibility
5. Beberapa karakter seperti A – Z , 0 – 9 dan tanda baca lain dalam berbagai macam gaya dan bentuk huruf disebut...
- a. Proportional
 - b. Geometri huruf
 - c. Monospace
 - d. Font
6. Kelompok jenis huruf yang memiliki “tangcai” disebut...
- a. Sans Serif
 - b. Script
 - c. Decorative
 - d. Serif
7. Garis maya lurus bagian terbawah huruf disebut..
- a. Baseline
 - b. Capline
 - c. Meanline
 - d. Ascender
8. Beberapa prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu : **Legibility** ; **Clarity** ; **Visibility** ; **Readability**. Arti dari **Clarity** adalah...
- a. Prinsip tipografi yang membuat kualitas huruf dapat atau mudah terbaca
 - b. Prinsip kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamatan yang dituju
 - c. Prinsip kemampuan suatu huruf,kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu
 - d. Penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf lain
9. Dibawah ini yang bukan termasuk **FONT** adalah ...
- a. Arial
 - b. Times New Roman
 - c. Uppercase
 - d. Verdana
10. Yang dimaksud huruf miring dalam font style adalah...
- a. Underline
 - b. Bold
 - c. Italic
 - d. Justify
11. Berikut ini jenis-jenis Alignment, *kecuali*...
- a. Left Alignment
 - b. Right Alignment
 - c. Center Alignment

d. *Italic Alignment*

12. Berikut ini merupakan penggunaan alignment rata kiri adalah ..

Lorem ipsum dolor sit amet,
sem fringilla wisi. Quis
scelerisque, sit interdum
etiam, donec vehicula. Et
etiam, nec viverra tellus. Eos
ligula. Nulla metus integer.
Pellentesque wisi id, odio
ipsum mauris, odio vestibulum
sagittis. Eaque sed, a
sapien, integer elit justo

Ut luctus nisl, libero
malesuada sed, etiam non
amet. Eget arcu, egestas erat
ut, proin sem. Odio libero,
vehicula nibh, mollis turpis. A
non. Eu sagittis nam, ut
mauris eros. Nec proin magna,
cursus lacus. Aliquet integer

a.

 Lorem ipsum dolor sit amet,
 sem fringilla wisi. Quis
 scelerisque, sit interdum
 etiam, donec vehicula. Et
 etiam, nec viverra tellus. Eos
 ligula. Nulla metus integer.
 Pellentesque wisi id, odio
ipsum mauris, odio vestibulum
sagittis. Eaque sed, a
sapien, integer elit justo

 Ut luctus nisl, libero
 malesuada sed, etiam non
 amet. Eget arcu, egestas erat
 ut, proin sem. Odio libero,
 vehicula nibh, mollis turpis. A
 non. Eu sagittis nam, ut
mauris eros. Nec proin magna,
cursus lacus. Aliquet integer

b.

 Lorem ipsum dolor sit amet,
 sem fringilla wisi. Quis sceleris-
 isque, sit interdum etiam,
donec vehicula. Et etiam, nec
viverra tellus. Eos ligula. Nulla
metus integer. Pellentesque
wisi id, odio ipsum mauris,
odio vestibulum sagittis.
Eaque sed, a sapien, integer
elit justo

 Ut luctus nisl, libero
 malesuada sed, etiam non
 amet. Eget arcu, egestas erat
 ut, proin sem. Odio libero,
 vehicula nibh, mollis turpis. A
non. Eu sagittis nam, ut mauris
eros. Nec proin magna, cursus
lacus. Aliquet integer

c.

 Lorem ipsum dolor sit amet,
 sem fringilla wisi. Quis
 scelerisque, sit interdum
 etiam, donec vehicula. Et
 etiam, nec viverra tellus. Eos
 ligula. Nulla metus integer.
 Pellentesque wisi id, odio
ipsum mauris, odio vestibulum
sagittis. Eaque sed, a
sapien, integer elit justo

 Ut luctus nisl, libero
 malesuada sed, etiam non
 amet. Eget arcu, egestas erat
 ut, proin sem. Odio libero,
 vehicula nibh, mollis turpis. A
 non. Eu sagittis nam, ut
mauris eros. Nec proin magna,
cursus lacus. Aliquet integer

d.

13. ASCII merupakan kepanjangan dari..
 - a. American Standart Code for Indonesia Interchange
 - b. American Standar Code for Information Interchange
 - c. Australia Standar Code for Information Interchange
 - d. America Standar Code for Information Interchange
14. Beberapa software untuk OCR, *kecuali*...
 - a. Free OCR
 - b. ABBYYY Fine Reader
 - c. Code OCR
 - d. Simple OCR
15. Aksara bali menempati Unicode pada versi ...
 - a. Versi 5.0
 - b. Versi 5.1
 - c. Versi 5.2
 - d. Versi 5.3

Soal Essay

1. Sebutkan minimal 2 jenis Type Face?
2. Jelaskan apa yang Anda ketahui tentang Font Style :
 - a. Italic
 - b. Bold
 - c. Underline
3. Apa pengertian dari OCR (Optical Character Recognition)?

Kunci Jawaban :

No Soal	Jawaban Benar(Pilihan Ganda)	No Soal	Jawaban Essay
1	A	1	<ul style="list-style-type: none"> - Serif - Sans Serif - Script - Monospace - dll
2	A	2	a. Berfungsi untuk memiringkan tulisan dan memperjelas bagian teks yang dianggap penting

			<p>b. Berfungsi untuk menebalkan tulisan sehingga tampak lebih jelas pada bagian yang kontras</p> <p>c. Berfungsi untuk menggaris bawahi tulisan/teks yang dipilih</p>
3	D	3	OCR = Aplikasi yang berfungsi untuk menscan gambar pada image yang akan dijadikan teks
4	A		
5	D		
6	D		
7	A		
8	B		
9	C		
10	C		
11	D		
12	A		
13	B		
14	C		
15	A		

Pedoman Penilaian :

Soal Pilihan Ganda = 15 Butir (15) inisial (I)

Soal Essay = 3 Butir (45) *inisial* (II)
Jumlah Skor = I + II / Jumlah total skor = 100

Godean, 25 Juli 2016

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa PPL

Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP. 19800729 200604 1 010

Fiducia
NIM. 13520241017

NASKAH SOAL ULANGAN HARIAN

TAHUN AJARAN 2016/2017

MATA PELAJARAN : MENGGABUNGGAN TEKS KE DALAM SAJIAN
MULTIMEDIA

KELAS / JURUSAN : XI MM 1 / MULTIMEDIA

HARI / TANGGAL : SABTU, 27 Agustus 2016

WAKTU : 2 x 1 Jam Pelajaran

Petunjuk mengerjakan soal

6. Naskah soal terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 soal essay
7. Jawaban soal boleh tidak urut
8. Teliti kembali jawaban Anda secara cermat sebelum dikumpulkan
9. Setelah mengerjakan, soal dikembalikan kepada guru
10. Berdoa dan selamat mengerjakan dengan percaya pada kemampuan diri sendiri

Soal Pilihan Ganda

16. Apa yang dimaksud dengan tipografi?
 - e. Ilmu desain yang mempelajari bentuk dan penggunaan suatu set huruf sebagai bagian dari komunikasi
 - f. Menggabungkan teks dan gambar
 - g. Suatu elemen paling penting pada huruf
 - h. Menggambar huruf
17. Berapakan keseluruhan jumlah huruf ?
 - e. 26
 - f. 23
 - g. 25
 - h. 27
18. Yang bukan Garis tegak datar adalah..
 - e. I
 - f. E
 - g. F
 - h. O
19. Kemampuan teks dalam suatu desain yang mudah terbaca atau Nampak pada jarak tertentu disebut...
 - e. Visibility
 - f. Readability
 - g. Clarity
 - h. Legibility

20. Beberapa karakter seperti A – Z , 0 – 9 dan tanda baca lain dalam berbagai macam gaya dan bentuk huruf disebut...
 - e. Proportional
 - f. Geometri huruf
 - g. Monospace
 - h. Font
21. Kelompok jenis huruf yang memiliki “tangkai” disebut...
 - e. Sans Serif
 - f. Script
 - g. Decorative
 - h. Serif
22. Garis maya lurus bagian terbawah huruf disebut..
 - e. Baseline
 - f. Capline
 - g. Meanline
 - h. Ascender
23. Beberapa prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu : **Legibility ; Clarity ; Visibility ; Readability**. Arti dari **Clarity** adalah...
 - e. Prinsip tipografi yang membuat kualitas huruf dapat atau mudah terbaca
 - f. Prinsip kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamatan yang dituju
 - g. Prinsip kemampuan suatu huruf,kata, atau kalimat dalam suatu karya desaim komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu
 - h. Penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf lain
24. Dibawah ini yang bukan termasuk **FONT** adalah ...
 - e. Arial
 - f. Times New Roman
 - g. Uppercase
 - h. Verdana
25. Yang dimaksud huruf miring dalam font style adalah...
 - e. Underline
 - f. Bold
 - g. Italic
 - h. Justify
26. Berikut ini jenis-jenis Alignment, *kecuali*...
 - e. Left Alignment
 - f. Right Alignment
 - g. Center Alignment
 - h. Italic Alignment
27. Berikut ini merupakan penggunaan alignment rata kiri adalah ..

Lorem ipsum dolor sit amet, sem fringilla wisi. Quis scelerisque, sit interdum etiam, donec vehicula. Et etiam, nec viverra tellus. Eos ligula. Nulla metus integer. Pellentesque wisi id, odio ipsum mauris, odio vestibulum sagittis. Eaque sed, a sapien, integer elit justo

Ut luctus nisl, libero malesuada sed, etiam non amet. Eget arcu, egestas erat ut, proin sem. Odio libero, vehicula nibh, mollis turpis. A non. Eu sagittis nam, ut mauris eros. Nec proin magna, cursus lacus. Aliquet integer

e.

Lorem ipsum dolor sit amet, sem fringilla wisi. Quis scelerisque, sit interdum etiam, donec vehicula. Et etiam, nec viverra tellus. Eos ligula. Nulla metus integer. Pellentesque wisi id, odio ipsum mauris, odio vestibulum sagittis. Eaque sed, a sapien, integer elit justo

Ut luctus nisl, libero malesuada sed, etiam non amet. Eget arcu, egestas erat ut, proin sem. Odio libero, vehicula nibh, mollis turpis. A non. Eu sagittis nam, ut mauris eros. Nec proin magna, cursus lacus. Aliquet integer

f.

Lorem ipsum dolor sit amet, sem fringilla wisi. Quis scelerisque, sit interdum etiam, donec vehicula. Et etiam, nec viverra tellus. Eos ligula. Nulla metus integer. Pellentesque wisi id, odio ipsum mauris, odio vestibulum sagittis. Eaque sed, a sapien, integer elit justo

Ut luctus nisl, libero malesuada sed, etiam non amet. Eget arcu, egestas erat ut, proin sem. Odio libero, vehicula nibh, mollis turpis. A non. Eu sagittis nam, ut mauris eros. Nec proin magna, cursus lacus. Aliquet integer

g.

Lorem ipsum dolor sit amet, sem fringilla wisi. Quis scelerisque, sit interdum etiam, donec vehicula. Et etiam, nec viverra tellus. Eos ligula. Nulla metus integer. Pellentesque wisi id, odio ipsum mauris, odio vestibulum sagittis. Eaque sed, a sapien, integer elit justo

Ut luctus nisl, libero malesuada sed, etiam non amet. Eget arcu, egestas erat ut, proin sem. Odio libero, vehicula nibh, mollis turpis. A non. Eu sagittis nam, ut mauris eros. Nec proin magna, cursus lacus. Aliquet integer

h.

28. ASCII merupakan kepanjangan dari..
 - e. American Standart Code for Indonesia Interchange
 - f. American Standar Code for Information Interchange
 - g. Australia Standar Code for Information Interchange
 - h. America Standar Code for Information Interchange
29. Beberapa software untuk OCR, *kecuali*...
 - e. Free OCR
 - f. ABBYYY Fine Reader
 - g. Code OCR
 - h. Simple OCR
30. Aksara bali menempati Unicode pada versi ...
 - e. Versi 5.0
 - f. Versi 5.1
 - g. Versi 5.2
 - h. Versi 5.3

Soal Essay

4. Sebutkan minimal 2 jenis Type Face?
5. Jelaskan apa yang Anda ketahui tentang Font Style :
 - d. Italic
 - e. Bold
 - f. Underline
6. Apa pengertian dari OCR (Optical Character Recognition)?

ANALISIS BUTIR SOAL PILIHAN GANDA

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 GODEAN
 Nama Tes : Ulangan Harian
 Mata Pelajaran : Produktif Multimedia
 Kelas/Program : XI MM1
 Tanggal Test : 27 Agustus 2016
 SK/KD : Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia

No Soal	Daya Beda	Tingkat Kesukaran	Nilai Per-Butir	Jawaban Benar	Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Kesimpulan Akhir
	Keterangan	Keterangan				
1	Tidak Baik	Sedang	1	A	D	Baik
2	Baik	Mudah	1	A	D	Baik
3	Baik	Mudah	1	D	A	Baik
4	Tidak Baik	Sulit	1	A	C	Baik
5	Baik	Sedang	1	D	B C	Baik
6	Tidak Baik	Mudah	1	D	C	Baik
7	Baik	Mudah	1	A	D	Baik
8	Tidak Baik	Sulit	1	B	D	Baik
9	Baik	Mudah	1	C	D	Baik
10	Baik	Mudah	1	C	D	Baik
11	Baik	Mudah	1	D	A	Baik
12	Baik	Mudah	1	A	C	Baik
13	Tidak Baik	Sedang	1	B	C	Baik
14	Tidak Baik	Sedang	1	C	B	Baik
15	Tidak Baik	Sedang	1	A	C	Baik

ANALISIS BUTIR SOAL ESSAY

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 GODEAN
Nama Tes : Ulangan Harian
Mata Pelajaran : Produktif Multimedia
Kelas/Program : XI MM1
Tanggal Test : 27 Agustus 2016
SK/KD : Menggabungkan Teks Kedalam Sajian Multimedia

No Soal	Daya Beda	Tingkat Kesukaran	Nilai Per-Butir	Kesimpulan Akhir
	Keterangan	Keterangan		
1	Baik	Sedang	15	Baik
2	Baik	Mudah	15	Baik
3	Baik	Sedang	15	Baik

DAFTAR NILAI UJIAN

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 GODEAN SLEMAN
Nama Tes : UH 1
Mata Pelajaran : Produktif Multimedia
Kelas/Program : XI MM 1
Tanggal Tes : 27 AGUSTUS 2016
SK/KD : Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia

KKM

75

No	NAMA PESERTA	KELAS	HASIL TES OBJEKTIF			SKOR TES ESSAY	NILAI	KETERANGAN
			BENAR	SALAH	SKOR			
1	ALFI NU HASANAH	XI MM 1	14	1		45	98	TUNTAS
2	ANA SOLIKHAH	XI MM 1	11	4		45	93	TUNTAS
3	ANGGIT HADI WIJAYA	XI MM 1	7	8		15	36	BELUM TUNTAS
4	ANNISAA NUHA ISNANNI	XI MM 1	9	6		45	90	TUNTAS
5	ARIANA NOVIARISA	XI MM 1	10	5		37,5	80	TUNTAS
6	CALVIN PERDANA PUTRA	XI MM 1	10	5		37,5	80	TUNTAS
7	CICILIA LINDA FITRIYANI	XI MM 1	12	3		45	95	TUNTAS
8	DATIVA VIAN ROSATI	XI MM 1	12	3		37,5	82,5	TUNTAS
9	DHANI ADHI ARIYANTO	XI MM 1	11	4		45	93	TUNTAS
10	DZULKHILMI GHOZALI	XI MM 1	9	6		15	40	BELUM TUNTAS
11	ELLITA ALIFIA NADIAWATI	XI MM 1	9	6		45	90	TUNTAS
12	FRANSISCA TRIYAS KUSUMASTUTI	XI MM 1	11	4		45	93	TUNTAS
13	HANIFAH	XI MM 1	10	5		30	67	BELUM TUNTAS
14	ILHAM HENDRA KURNIAWAN	XI MM 1	9	6		30	65	BELUM TUNTAS
15	ISNAINI DWIHATI	XI MM 1	14	1		45	98	TUNTAS
16	LINTA PERTIWI SUSILOWATI	XI MM 1	10	5		37,5	80	TUNTAS
17	LIVIA DITA AMANDA	XI MM 1	12	3		45	95	TUNTAS
18	NOVITA CANDRA DEWI	XI MM 1	12	3		37,5	82,5	TUNTAS

19	NOVITAYANTI	XI MM 1	BELUM MENGIKUTI UJIAN					
20	NURMALASARI	XI MM 1	13	2		45	96	TUNTAS
21	RAFIF MEIDINA	XI MM 1	12	3		37,5	82,5	TUNTAS
22	RESTU YUNIARTI	XI MM 1	12	3		45	96	TUNTAS
23	RITA WULANDARI	XI MM 1	11	4		45	93	TUNTAS
24	RIZA PUSPITA MINJARI	XI MM 1	10	5		37,5	80	TUNTAS
25	ROSA BELLA CAHYANINGTYAS	XI MM 1	11	4		45	93	TUNTAS
26	ROSIANANINGRUM APRILLIA RIZKY S.	XI MM 1	13	2		37,5	84	TUNTAS
27	SITI SHOLEKHAH	XI MM 1	12	3		37,5	82,5	TUNTAS
28	SRI SWASTI WULANDARI	XI MM 1	12	3		45	95	TUNTAS
29	THEOPHILA LUSIANA WIDYAYANTI	XI MM 1	12	3		45	95	TUNTAS
30	ULFA INDAH KUSUMA DEWA	XI MM 1	13	2		37,5	84	TUNTAS
31	VIA RAMADANI	XI MM 1	10	5		45	91	TUNTAS

Godean, 27 Agustus 2016

Guru Mata Pelajaran;

Mahasiswa PPL UNY

Rahmat Setiawan, M.Pd

Fiducia

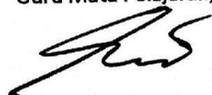
NIP 19800729 200604 1 010

NIM 13520241017

18	NOVITA CANDRA DEWI	XI MM 1	12	3		37,5	82,5	TUNTAS
20	NURMALASARI	XI MM 1	13	2		45	96	TUNTAS
21	RAFIF MEIDINA	XI MM 1	12	3		37,5	82,5	TUNTAS
22	RESTU YUNIARTI	XI MM 1	12	3		45	96	TUNTAS
23	RITA WULANDARI	XI MM 1	11	4		45	93	TUNTAS
24	RIZA PUSPITA MINJARI	XI MM 1	10	5		37,5	80	TUNTAS
25	ROSA BELLA CAHYANINGTYAS	XI MM 1	11	4		45	93	TUNTAS
26	ROSIANANINGRUM APRILLIA RIZKY S.	XI MM 1	13	2		37,5	84	TUNTAS
27	SITI SHOLEKHAH	XI MM 1	12	3		37,5	82,5	TUNTAS
28	SRI SWASTI WULANDARI	XI MM 1	12	3		45	95	TUNTAS
29	THEOPHILA LUSIANA WIDYAYANTI	XI MM 1	12	3		45	95	TUNTAS
30	ULFA INDAH KUSUMA DEWA	XI MM 1	13	2		37,5	84	TUNTAS
31	VIA RAMADANI	XI MM 1	10	5		45	91	TUNTAS

Godean, 27 Agustus 2016

Guru Mata Pelajaran;



Rahmat Setiawan, M.Pd

NIP 19800729 200604 1 010

Mahasiswa PPL UNY



Fiducia

NIM 13520241017

DAFTAR NILAI UJIAN

Satuan Pendidikan : SMK NEGERI 1 GODEAN SLEMAN
Nama Tes : UH 1
Mata Pelajaran : Produktif Multimedia
Kelas/Program : XI MM 2
Tanggal Tes : 30 AGUSTUS 2016
SK/KD : Menggabungkan Teks ke dalam Sajian Multimedia

KKM

75

No	NAMA PESERTA	KELAS	HASIL TES OBJEKTIF			SKOR TES ESSAY	NILAI	KETERANGAN
			BENAR	SALAH	SKOR			
1	ADITYA MAHENDRA	XI MM 2	12	3		45	95	TUNTAS
2	ALIFFIA YOLANDARI	XI MM 2	13	2		45	96	TUNTAS
3	AULIA ZAHRA KHAIRUNNISA	XI MM 2	14	1		37,5	85	TUNTAS
4	AYU DWI FEBRIANTI	XI MM 2	14	1		37,5	85	TUNTAS
5	BELLY LOFTA ROSPITA DEWI	XI MM 2	14	1		45	98	TUNTAS
6	CANDRA SETIAWAN	XI MM 2	12	3		37,5	82,5	TUNTAS
7	DIAN SETIAWATI	XI MM 2	15	0		45	100	TUNTAS
8	EVI PUSPITASARI	XI MM 2	15	0		45	100	TUNTAS
9	FEBRI SUPRASTIWI	XI MM 2	12	3		45	95	TUNTAS
10	FEBRITA VERAWATI	XI MM 2	13	2		45	96	TUNTAS
11	FINTA ALVIONA	XI MM 2	13	2		45	96	TUNTAS
12	FURI RAHAYU	XI MM 2	15	0		45	100	TUNTAS
13	HESTY SETIANINGSIH	XI MM 2	12	3		45	95	TUNTAS
14	IMMELA YUFI AGRESTA	XI MM 2	11	4		45	93	TUNTAS
15	INDRA JOKO PRIHATIN	XI MM 2	14	1		45	98	TUNTAS
16	LILIS KUMALA TRIJAYANTI	XI MM 2	14	1		37,5	85	TUNTAS
17	LISNA NUR FAJARI	XI MM 2	13	2		45	96	TUNTAS
18	MAYA KARTIKA SARI	XI MM 2	15	0		45	100	TUNTAS
19	MUHAMMAD ALVIANSYAH NAUFAL	XI MM 2	15	0		45	100	TUNTAS
20	M. RIZKY BAGUS SAMPURNO JATI	XI MM 2	11	4		37,5	81	TUNTAS

KURIKULUM KTSP
SMK NEGERI 1 GODEAN

21	NIDA AISYAH PUTRI	XI MM 2	15	0		37,5	87,5	TUNTAS
22	NUR PUJIATI	XI MM 2	13	2		45	96	TUNTAS
23	NUURHAYAAH ROSYIIDAH RIYANTO PUTRI	XI MM 2	13	2		45	96	TUNTAS
24	POPI AMBAR WATI	XI MM 2	15	0		45	100	TUNTAS
25	PUSPITA ANGGRAENI	XI MM 2	13	2		45	96	TUNTAS
26	RAFIKA YEDIKASARI	XI MM 2	14	1		45	98	TUNTAS
27	RATNAWATI	XI MM 2	14	1		37,5	85	TUNTAS
28	RIZKY SETYANINGRUM	XI MM 2	13	2		37,5	84	TUNTAS
29	SEPTIA RINI PUJIASTUTI	XI MM 2	9	6		45	90	TUNTAS
30	SHALSABILA MEI DITA	XI MM 2	13	2		37,5	84	TUNTAS
31	VICAMELA DAVASTIO	XI MM 2	12	3		45	95	TUNTAS
32	YOLANDA AVIVA RISKA ASHARI	XI MM 2	14	1		45	98	TUNTAS

Godean, 30 Agustus 2016

Guru Mata Pelajaran;

Mahasiswa PPL UNY

Rahmat Setiawan

Fiducia

NIP 19800729 200604 1 010

NIM 13520241017

20	M RIZKY BAGUS SAMPURNO JATI	XI MM 2	11	4		37,5	81	TUNTAS
21	NIDA AISYAH PUTRI	XI MM 2	15	0		37,5	87,5	TUNTAS
22	NUR PUJIATI	XI MM 2	13	2		45	96	TUNTAS
23	NUURHAYAAH ROSYIIDAH RIYANTO PUTRI	XI MM 2	13	2		45	96	TUNTAS
24	PUPUK ANBAR IWATI	XI MM 2	15	0		45	100	TUNTAS
25	PUSPITA ANGGRAENI	XI MM 2	13	2		45	96	TUNTAS
26	RAFIKA YEDIKASARI	XI MM 2	14	1		45	98	TUNTAS
27	RATNAWATI	XI MM 2	14	1		37,5	85	TUNTAS
28	RIZKY SETYANINGRUM	XI MM 2	13	2		37,5	84	TUNTAS
29	SEPTIA RINI PUJIASTUTI	XI MM 2	9	6		45	90	TUNTAS
30	SHALSABILA MEI DITA	XI MM 2	13	2		37,5	84	TUNTAS
31	VICAMELA DAVASTIO	XI MM 2	12	3		45	95	TUNTAS
32	YOLANDA AVIVA RISKA ASHARI	XI MM 2	14	1		45	98	TUNTAS

Guru Mata Pelajaran;

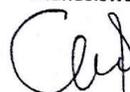


Rahmat Setiawan

NIP 19800729 200604 1 010

Godean, 30 Agustus 2016

Mahasiswa PPL UNY



Fiducia

NIM 13520241017

F.751/WKS.1/JP/2
1 Juli 2010

JADWAL MENGAJAR
SMK N 1 GODEAN TAHUN 2016-2017 SEMESTER GASAL

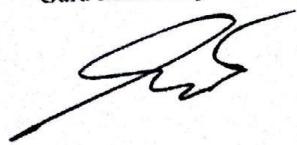
SEMESTER/TAHUN PELAJARAN : 1 (GASAL)/ 2016/2017
NAMA MAHASISWA PPL : Fiducia
MATA PELAJARAN/KOMP. : KK MULTIMEDIA

Jam Ke-	SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
1						
2						
3						
4						
5						XI MM 1
6		XI MM 2	XI MM 1			
7						
8						
9		XI MM 2				

❖ **Keterangan Jam**

Jam ke-	Pukul (WIB)
Tadarus/doa	07.00 – 07.15
1	07.15 – 08.00
2	08.00 – 08.45
3	08.45 – 09.30
ISTIRAHAT 1	09.30 – 09.45
4	09.45 – 10.30
5	10.30 – 11.15
6	11.15 – 12.00
ISTIRAHAT 2	12.00 – 12.20
7	12.20 – 13.05
8	13.05 – 13.50
9	13.50 – 14.35

Guru Mata Pelajaran



Rahmat Setiawan, M.Pd
NIP 19800729 200604 1 010

Godean,

Mahasiswa PPL UNY



Fiducia
NIM 13520241017



**MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2016**

KURIKULUM KTSP
SMK NEGERI 1 GODEAN

F
Untuk M

NOMOR LOKASI :
NAMA LOKASI : SMK N 1
GODEAN

NAMA MAHASISWA : FIDUCIA
NO. MAHASISWA :
13520241017
FAK/JURUSAN : FT /
PTI

ALAMAT LOKASI : KOWANAN, SIDOAGUNG, GODEAN, SLEMAN

No	Program/Kegiatan	Jumlah jam per minggu																
		Feb	Mar	Juni			Juli				Agustus				September			
		IV	III	III			IV	II	III	IV	V	I	II	III	IV	I	II	III
A.	Pra PPL																	
	1. Penyerahan PPL	3																
	2. Penyerahan Surat dari LPPMP UNY			1.5														
B.	Program PPL																	
	1. Pembuatan Program PPL																	
	a. Observasi Kelas						2											
	b. Observasi Lembaga		1															
	c. Menyusun matrik PPL							2	1		1	1	1	1	1	2		
	2. Administrasi Pembelajaran/Guru																	
	a. Membuat Program Semester									2	2	1						
	b. Membuat Soal Ulangan											3						
C.	Kegiatan Pembelajaran																	
	1. Persiapan																	
	a. Konsultasi/Bimbingan		1					1	1		1	1		1				

KURIKULUM KTSP
SMK NEGERI 1 GODEAN

	1. Persiapan																2	
	2. Pelaksanaan																14	7
	JUMLAH	3	2		1.5		0	2	2	39	16	16	20	17	21	16	34	14

Yogyakarta, 10 Septem

Kepala Sekolah

Dosen Pembimbing
Lapangan

Yang Membua

Drs. Agus Waluyo M.Eng
NIP. 19651227 199412 1 002

Dr. Ratna Wardani, S.Si.,M.T.
NIP. 197012182005012001

Fiducia
NIM 135202410



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa

NAMA SEKOLAH / LEMBAGA : SMK N 1 Godean
ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA : Kowan, Sidoagung, Godean, Sleman 55564
GURU PEMBIMBING : Rahmat Setiawan, M.Pd

NAMA SISWA : Fiducia
NO. MAHASISWA : 13520241017
FAK / JUR / PRODI : FT/ P.T.Elektonika/ P.T.Informatika
DOSEN PEMBIMBING : Dr Ratna Wardani, S.Si., M.T.

PRA PPL

No	Hari, Tanggal	Pukul	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Jumat, 26 Feb 2016	08.00-10.00	Penerjunan PPL 2016.	Mahasiswa diserahkan kepada sekolah untuk melakukan Praktik Pengalaman Lapangan.		
2.	Sabtu, 19 Mar 2016	10.00-12.00	Observasi kelas.	Mengetahui suasana dan kegiatan belajar mengajar di kelas XI MM 1.		
3.	Jumat, 17 Jun 2016	07.30-09.00	Penyerahan Surat dari LPPMP UNY kepada sekolah.	Surat dari LPPMP UNY yang berisi angket PPL telah diserahkan kepada kepala sekolah		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa

MINGGU KE-1

No	Hari, Tanggal	Pukul	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 18 Jul 2016	07.00-07.30	Upacara MPLS	Upacara pembukaan MPLS bersama guru dan para siswa berjalan lancar.		
		09.00-09.30	Pendampingan Kelas	Mendampingi siswa baru dalam penyampaian materi MPLS di kelas.		
		15.00-15.30	Apel Sore	Menutup kegiatan MPLS hari pertama		
2.	Selasa, 19 Jul 2016	07.00-07.30	Apel Pagi	Membuka kegiatan MPLS hari kedua.		
3.	Rabu, 20 Jul 2016	07.00-07.30	Apel Pagi	Membuka kegiatan MPLS hari ketiga.		
		13.00-13.30	Apel Sore	Menutup kegiatan MPLS.		
4.	Kamis, 21 Jul 2016	13.30-14.00	Kerja Bakti	Lingkungan sekolah bersih dan siap digunakan untuk kegiatan syawalan Dharma Wanita.		
5.	Jumat, 22 Jul 2016	06.30-07.00	Gladi Bersih Paduan Suara untuk Syawalan Dharma Wanita	Gladi bersih berjalan dengan lancar		
		07.00-12.00	Syawalan Dharma Wanita	Ikut serta dalam Paduan Suara bersama Ibu Guru dan Syawalan Dharma Wanita berjalan dengan lancar		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa

--	--

MINGGU KE-2

No	Hari, Tanggal	Pukul	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 25 Jul 2016	07.00-07.40	Upacara Bendera	Upacara bendera hari Senin berjalan lancar.		
		09.45-12.00	Persiapan Materi	Membuat 3 RPP dan materi menggunakan Power Point		
2.	Selasa, 26 Jul 2016	10.30-12.00	Mengajar XI MM 2	Materi menggambar Clean-up dan sisip		
		13.05 – 14.35	Mengajar XI MM 2	Meteri menggabungkan teks kedalam sajian multimedia		
3.	Rabu, 27 Juli 2016	10.30 – 13.05	Mengajar XI MM 1	Materi menggambar clean-up dan sisip		
4.	Jumat, 29 Juli 2016	07.15-11.15	Piket Guru	Piket		
		09.45-11.00	Menata Buku	Buku Bahasa Indonesia sebanyak 50 eks telah di rapikan.		
5.	Sabtu, 30 Juli 2016	09.45 – 12.00	Mengajar XI MM 1	Materi Menggabungkan teks kedalam sajian MM		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa

MINGGU KE-3

No	Hari, Tanggal	Pukul	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 1 Ags 2016	07.00-07.40	Upacara Bendera	Upacara bendera pada hari senin berjalan lancar.		
		09.00 – 14.00	Persipan materi dan RPP	RPP telah dibuat		
2.	Selasa, 2 Ags 2016	10.30 – 13.05	Mengajar XI MM 2	Materi telah disampaikan sesuai RPP		
		13.05 – 14.35	Mengajar XI MM 2	Materi telah disampaikan sesuai RPP		
3.	Rabu, 3 Ags 2016	10.30 – 13.05	Mengajar XI MM 1	Kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar		
4.	Kamis, 4 Ags 2016	08.45-10.30	Persiapan materi dan RPP	RPP telah selesai dibuat		



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa

MINGGU KE-4	Jumat, 5 Ags 2016	08.45- 11.15	MembantuPiket Guru			
--------------------	-------------------	--------------	--------------------	--	--	--

No	Hari, Tanggal	Pukul	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 8 Ags 2016	07.45-13.00	Persiapan materi dan RPP			
2.	Selasa, 9 Ags 2016	07.00-07.40	Apel Pagi	Melaksanakan apel pagi dalam rangka memperingati hari ulang tahun sekolah.		
		08.00-10.00	Jalan Sehat	Mengikuti jalan sehat dalam rangka memeriahkan hari ulang tahun SMK N 1 Godean.		
		10.30-12.00	Pembagian doorprize	Doorprize jalan sehat telah dibagikan.		
3.	Rabu, 10 Ags 2016	10.30 – 13.05	Mengajar XI MM 1			
4.	Kamis, 11 Ags 2016	09.00-11.00	Persiapan Materi	RPP telah dibuat.		
5.	Jumat, 12 Ags 2016	08.45- 11.15	Membantu Piket Guru			
6.	Sabtu, 13 Ags 2016	09.45 – 11.15	Mengajar XI MM 1	Menggabungkan Teks kedalam sajian MM		

MINGGU KE-5



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa

No	Hari, Tanggal	Pukul	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 15 Ags 2016	07.30 – 11.00	Persiapan Materi			
2.	Selasa, 16 Ags 2016	10.30 – 14.35	Mengajar XI MM 2	Menggabungkan Teks kedalam sajian MM dan Menggambar Clean up dan sisip		
3.	Rabu, 17 Ags 2016	07.00-07.40	Upacara Bendera	Upacara bendera dalam rangka memperingati hari kemerdekaan Republik Indonesia yang ke 71, yang bertenpat di lapangan SMK N 1 Godean telah berjalan lancar.		
4.	Kamis, 18 Ags 2016	08.45 – 13.00	Persiapan materi			
5.	Jumat, 19 Ags 2016	08.45-11.15	Membantu Piket Guru			
6.	Sabtu, 20 Ags 2016	09.45 – 11.15	Mengajar XI MM 1	Menggabungkan teks kedalam sajian MM		

MINGGU KE-6



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa

No	Hari, Tanggal	Pukul	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
MINGGU KE-7						
1.	Senin, 22 Ags 2016	11.15-13.05	Persiapan Materi			
2.	Selasa, 23 Ags 2016	10.30 – 14.35	Mengajar XI MM 2	Menggabungkan Teks kedalam sajian MM dan Menggambar Clean up dan sisip		
3.	Rabu, 24 Ags 2016	10.30 – 13.05	Mengajar XI MM 1			
4.	Kamis, 25 Ags 2016	09.45- 11.15	Membuat Soal Ulangan Harian			
5.	Jumat, 26 Ags 2016	08.45-11.15	Piket Guru	Membantu Piket Guru diruang Guru		
6.	Sabtu, 27 Ags 2016	09.45 – 11.15	Ulangan Harian XI MM 1	Ulangan Harian berjalan dengan lancar		

No	Hari, Tanggal	Pukul	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 29 Ags 2016	07.45 – 10.00	Mengoreksi ulangan harian			
2.	Selasa, 30 Ags 2016	10.30 – 12.00	Diisi oleh Pak Rahmat Setiawan untuk keperluan sekolah			
		13.05 – 14.35	Ulangan Harian XI MM 2	Ulangan berjalan dengan lancar	Ada siswa yang belum ulangan harian	



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa

3.	Rabu, 31 Ags 2016	09.45 – 10.30	Acara memperingati hari jadi D.I.Y			
		10.30 – 13.05	Mengajar XI MM 1			
4.	Kamis, 1 Sept 2016	09.45 – 11.00	Mengoreksi Ulangan Harian		Ada siswa yang belum ulangan harian	
5.		11.00 – 14.35	Menyusun Laporan dan Administrasi Guru			
6.	Jumat, 2 Sept 2016	07.45 – 11.15	Piket Guru			
7.	Sabtu, 3 Sept 2016	09.45 – 11.15	Mengajar XI MM 1	Melanjutkan Tugas Akhir Blender		

MINGGU KE-8



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa

No	Hari, Tanggal	Pukul	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 5 Sept 2016	07.45 – 13.00	Mengoreksi UH dan menyusun laporan			
2.	Selasa, 6 Sept 2016	07.00-13.00	Menyiapkan UH Siswa yang menyusul UH Dan mengumpulkan tugas Akhir			
3.	Kamis, 7 Sept 2016	07.45 – 14.00	Menyusun Laporan dan Administrasi Guru			
4.	Jumat, 8 Sept 2016	07.45 – 11.15	Piket Guru			
5.	Sabtu, 9 Sept 2016	09.45 – 12.00	Mengajar XI MM 1	Mengumpulkan Tugas Akhir		

Yogyakarta, 10 September 2016

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Dosen Pembimbing Lapangan

Mahasiswa

Drs. Agus Waluyo M.Eng
NIP. 19651227 199412 1 002

Dr Ratna Wardani, S.Si.,M.T.
NIP. 197012182005012001

Fiducia
NIM. 13520241017



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa



LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

Universitas Negeri Yogyakarta

F02

untuk
mahasiswa

MINGGU KE-8

No	Hari, Tanggal	Pukul	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 5 Sept 2016	07.45 – 13.00	Mengoreksi UH dan menyusun laporan			
2.	Selasa, 6 Sept 2016	07.00-13.00	Menyiapkan UH Siswa yang menyusul UH Dan mengumpulkan tugas Akhir			
3.	Kamis, 7 Sept 2016	07.45 – 14.00	Menyusun Laporan dan Administrasi Guru			
4.	Jumat, 8 Sept 2016	07.45 – 11.15	Piket Guru			
5.	Sabtu, 9 Sept 2016	09.45 – 12.00	Mengajar XI MM 1	Mengumpulkan Tugas Akhir		

Yogyakarta, 10 September 2016



Dosen Pembimbing Lapangan


Dr Ratna Wardani, S.Si., M.T.
NIP. 197012182005012001

Mahasiswa


Fiducia
NIM. 13520241017