

**LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
DI SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**



**Disusun Oleh :
Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK
INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa:

Nama : Ahi Sholihin Saragih
NIM : 13520241038
Fakultas/Prodi : Fakultas Teknik/Pendidikan Teknik Informatika

Telah benar-benar melaksanakan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dari tanggal 15 Juli 2016 s.d. 15 September 2016 dengan hasil kegiatan tercakup dalam laporan ini.

Moyudan, 27 Agustus 2016

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Lapangan,

Guru Pembimbing,


Adi Dewanto, S.T., M.Kom

NIP. 19721228 200501 1 001


Nurhamidi, A.Md

NBM. 1 118 710

Kepala Sekolah,

Koordinator PPL,


Drs. Mth. Zainuri

NIP. 19610726 199003 1 003


Dra. Nuraini Subahastuti

NIP. 19661004 199203 2 005



KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa praktikan panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan nikmat dan karunia-Nya, sehingga pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang tercantum dalam laporan ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun dalam rangka memenuhi tugas Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Penyusunan laporan ini dimaksudkan untuk dapat memberikan gambaran secara lengkap mengenai semua rangkaian kegiatan PPL UNY yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

Dalam pelaksanaan PPL ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Dengan selesainya laporan ini, praktikan berterimakasih kepada:

1. Kepala SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Drs. Muh. Zainuri yang telah berkenan menerima mahasiswa praktikan dan memberi kesempatan serta fasilitas selama kegiatan PPL berlangsung di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
2. Nurhamidi, A.Md, selaku Guru Pembimbing PPL yang telah banyak memberikan kesempatan, arahan, dan bimbingannya sehingga kegiatan PPL yang praktikan laksanakan dapat terlaksana sesuai rencana.
3. Koordinator PPL SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, Dra. Nuraini Subahastuti yang telah berkenan mendampingi dan membimbing selama kegiatan PPL berlangsung.
4. Dosen Pembimbing Lapangan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Adi Dewanto, S.T, M.Kom. yang telah membimbing praktikan selama PPL berlangsung.
5. Dosen Pembimbing Lapangan PPL Pamong SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. yang telah membimbing dalam penerjunan sekaligus penarikan PPL.
6. Seluruh guru dan staf karyawan SMK Muhammadiyah 2 Moyudan atas kerjasama dan bantuannya kepada kami selama pelaksanaan PPL berlangsung.
7. Rekan-rekan mahasiswa PPL UNY 2016 SMK Muhammadiyah 2 Moyudan atas kerjasama, kekompakan, dan kebersamaan selama ini.
8. Siswa-siswi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, Khususnya kelas X MM, X AK1, XI MM SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran

2016/2017 yang senantiasa memberikan semangat untuk mengajar.

9. Semua pihak yang tidak dapat praktikan sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, dorongan, saran dan masukan selama pelaksanaan PPL hingga selesainya laporan ini.

Semoga laporan ini bermanfaat dan dapat menambah wawasan serta khasanah ilmu praktik pengalaman lapangan bagi para pembaca.

Moyudan, 27 Agustus 2016

Mahasiswa praktikan

Ahi Sholihin Saragih

NIM. 13520241038

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	1
1. Visi dan Misi dari SMA Muhammadiyah 2 Moyudan.....	1
2. Kondisi Fisik Sekolah	2
3. Kondisi Non Fisik Sekolah.....	5
B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL.....	9
1. Perumusan Program	9
2. Penjabaran program kerja PPL.....	10
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL.....	11
A. Persiapan PPL	11
B. Pelaksanaan PPL	12
C. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL.....	16
1. Hasil pembuatan kebutuhan dalam mengajar.....	16
2. Hasil Praktik Mengajar.....	16
3. Analisis Keterkaitan Program dengan Pelaksanaan	17
D. Refleksi Pelaksanaan PPL.....	19
BAB III PENUTUP	21
A. Kesimpulan	21
B. Saran	22
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN	24

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Guru dan Karyawan.....	6
Tabel 2 Mata Pelajaran KKPI kelas XI MM	14
Tabel 3 Mata Pelajaran KKPI kelas X AK 1	14
Tabel 4 Mata Pelajaran Merakit Personal Komputer kelas X MM.....	14
Tabel 5 Mata Pelajaran Merawat Peralatan Multimedia kelas XI MM	15

DAFTAR LAMPIRAN

1. Format Observasi	25
2. Matriks	25
3. Laporan Mingguan	25
4. Kalender Akademik	25
5. Jadwal Mengajar	25
6. Silabus	25
7. RPP	25
8. Jadwal Pelajaran	25
9. Daftar Presensi	25
10. Daftar Nilai	25
11. Program Semester	25
12. Laporan Penggunaan Dana	25
13. Dokumentasi	25

**PELAKSANAAN
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DI SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN**

ABSTRAK

oleh:

Ahi Sholihin Saragih

NIM. 13520241038

PPL dalam pengertiannya Praktik Pengalaman Lapangan merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa di semua jurusan pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan wahana pembentukan tenaga kependidikan yang professional. Kegiatan ini bertujuan agar mahasiswa kependidikan mengetahui, mengenal, dan memahami lapangan pendidikan, baik di sekolah ataupun lembaga pendidikan lainnya.

Tujuan lain penulis melaksanakan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan adalah memberi kesempatan pada penulis untuk mempelajari, mengenal dan menghayati permasalahan yang dihadapi lembaga pendidikan, menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki ke dalam kehidupan nyata. Mahasiswa juga dapat belajar dari lembaga sekolah sekaligus dapat menyumbangkan pemikiran dan tenaga guna pengembangan lembaga pendidikan yang bersangkutan.

Kegiatan PPL terbagi dalam beberapa tahapan yaitu persiapan mengajar dan pelaksanaan mengajar. Tahap persiapan dimulai dari observasi yang dilaksanakan pada bulan Februari. Selanjutnya mahasiswa menempuh mata kuliah *micro teaching* di kampus yang merupakan mata kuliah untuk melatih mahasiswa dalam mengajar. Pelaksanaan kegiatan PPL dimulai tanggal 15 Agustus 2015 sampai 15 September 2016. Dalam praktik mengajar, praktikan diberi kesempatan untuk mengajar di kelas X MM dengan jumlah mengajar sebanyak 7 kali pertemuan, tanpa pengajaran insidental. Kemudian mengajar di kelas X AK 1 sebanyak 6 kali pertemuan. Terakhir mengajar di kelas XI MM sebanyak 6 kali pertemuan. Sehingga selama PPL praktikan telah melaksanakan 64 jam pelajaran.

Dalam pelaksanaannya, praktikan juga mengalami beberapa hambatan yaitu kurangnya peralatan fasilitas sarana dan prasarana yang dimiliki pihak sekolah yang dapat mendukung proses pembelajaran, adanya siswa yang tidak semangat dalam belajar, dan siswa yang kurang proaktif terhadap materi yang disampaikan.

Hambatan tersebut dapat teratasi dengan memodifikasi peralatan dan fasilitas, mencoba mengembangkan pola mengajar yang bervariasi, menjalin komunikasi yang baik dan lancar, dan memberikan motivasi kepada siswa dengan menonton video tentang motivasi. Praktikan juga senantiasa konsultasi dengan guru pembimbing untuk mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya.

Dari pelaksanaan kegiatan PPL dapat disimpulkan, bahwa kegiatan ini dapat memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam pengembangan kompetensi di bidang pendidikan, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengenal segala permasalahan di sekolah yang terkait dengan proses pembelajaran, memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menerapkan ilmu, pengetahuan, dan ketrampilan yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata di sekolah, serta dapat meningkatkan hubungan kemitraan yang baik antara UNY dengan sekolah yang terkait.

Kata kunci : PPL UNY 2015. UNY

BAB I

PENDAHULUAN

Usaha peningkatan efisiensi dan kualitas penyelenggaraan proses pembelajaran terus dilakukan, termasuk dalam hal ini mata kuliah lapangan dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL/ Magang III) meenjadi konsentrasi untuk ditingkatkan kualitasnya. Program kegiatan PPL/ Magang III untuk mengembangkan kompetensi mahasiswa sebagai calon guru atau tenaga kependidikan. Program- program yang dikembangkan dalam pelaksanaan PPL/ Magang III difokuskan pada komunitas civitas internal sekolah (guru, karyawan, siswa, dan Komite Sekolah).

Mata kuliah PPL/ Magang III mempunyai sasaran dalam kegiatan yang terkait dengan pembelajaran maupun kegiatan yang mendukung berlangsungnya pembelajaran. PPL/ Magang III diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa, terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, melatih dan mengembangkan kompetensi yang diperlukan dalam bidangnya, meningkatkan keterampilan, kemandirian, tanggung jawab dan kemampuan dalam memecahkan masalah.

Pelaksanaan PPL/ Magang III melibatkan unsur-unsur Dosen Pembimbing PPL/ Magang III, Guru Pembimbing/Instruktur, Koordinator PPL Magang III, Sekolah/ Lembaga, Kepala Sekolah/ Lembaga, Pemerintah Daerah Kabupaten Kota, para Mahasiswa Praktikan, Siswa sekolah, serta Pengelola PPL. Mahasiswa akan dapat melaksanakan kegiatan PPL/ Magang III secara optimal apabila memiliki bekal kemampuan yang memadai, baik yang terkait dengan proses pembelajaran maupun proses manajerial.

A. Analisis Situasi

1. Visi dan Misi dari SMA Muhammadiyah 2 Moyudan

a. Visi

“Menjadi SMK yang Unggul, Islami, Kompeten, Menguasai IPTEK, Berwawasan Global dan Berwawasan Lingkungan”.

b. Misi

1. Menumbuhkan semangat keunggulan dan kompetitif kepada seluruh warga sekolah.
2. Melaksanakan proses belajar mengajar secara optimal dalam iklim yang kondusif untuk mencapai keahlian sesuai kompetensi keahlian yang berorientasi nasional dan global.
3. Mengembangkan suasana agamis dan budaya bangsa.

4. Mengembangkan dengan intensif hubungan sekolah dengan dunia industri serta instansi yang relevan.
5. Melestarikan lingkungan sekolah dengan mencegah pencemaran lingkungan dan kerusakan lingkungan.

2. Kondisi Fisik Sekolah

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan terletak di Dusun Ngentak, Sumberagung, Moyudan, Sleman Yogyakarta. Kode pos 55563. Kondisi Fisik sekolah sudah cukup baik. Gedung sekolah terbagi menjadi dua bagian, yaitu Unit I dan Unit II. Unit I terdiri atas ruang Kepala Sekolah, TU, serta laboratorium (komputer, akuntansi, Administrasi Perkantoran, multimedia, SAC), garasi sekolah, ruang kesenian, aula pertemuan, tempat parkir, ruang kelas XI, serta *toilet*. Sedangkan, Unit II terdiri atas ruang guru, ruang kelas X dan XII, BK, perpustakaan, UKS, ruang kepala sekolah, ruang pertemuan, koperasi siswa (KOPSIS), kantin, ruang IPM, tempat parkir, *toilet*, dan lapangan upacara.

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan terdiri dari 13 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang waka, 2 ruang kepala sekolah, 1 ruang Bimbingan dan Konseling, 1 ruang perpustakaan, 2 ruang tata usaha, 2 ruang pertemuan (aula), 3 ruang lab komputer, 1 ruang IPM (Ikatan Pemuda Muhammadiyah), 1 ruang UKS, 1 gudang, 1 Masjid, 1 ruang lab. Administrasi Perkantoran, 1 ruang lab. SAC, kamar mandi ± 9 kamar mandi (guru dan siswa), 1 kantin, 1 koperasi, dan 4 tempat parkir.

Selain itu, tersedia juga lapangan yang biasa digunakan untuk kegiatan pembelajaran olahraga, seperti basket, voli, bulu tangkis, sepak bola, senam, dan tapak suci (silat). Lapangan ini juga yang biasa digunakan sebagai lokasi upacara bendera setiap hari senin.

Berikut fasilitas atau sarana dan prasarana yang terdapat di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan adalah:

a. Ruang Kelas

Ruang kelas yang tersedia adalah sebanyak kelas yang ada yaitu terdiri dari kelas X Akuntansi 1 dan 2, X Administrasi Perkantoran 1 dan 2, X Multimedia, XI Akuntansi, XI Administrasi Perkantoran 1 dan 2, XI Multimedia, XII Akuntansi, XII Administrasi Perkantoran 1 dan 2, XII Multimedia.

b. Perpustakaan

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki satu ruang perpustakaan. Kondisi ruang perpustakaan cukup memadai untuk membaca buku dan

berkegiatan belajar mengajar. Fasilitas pendukungnya adalah 2 buah kipas angin dan sebuah wastafel. Buku-buku yang cukup lengkap untuk jurusan keahlian, kondisi buku terawat cukup baik, luas yang tersedia cukup luas. Fasilitas yang diberikan oleh perpustakaan sudah cukup memadai bagi siswa.

c. Laboratorium Komputer

Laboratorium komputer yang tersedia di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan terdiri dari 3 lab, yaitu 2 laboratorium untuk perkantoran dan 1 laboratorium untuk multimedia. Laboratorium komputer baik perkantoran maupun akuntansi terdapat \pm 20 komputer.

Selain itu tersedia juga fasilitas *WiFi* atau jaringan internet. Semua siswa bisa berselancar di dunia maya melalui komputer yang sudah tersedia. Ruangan laboratorium komputer juga dilengkapi dengan AC dan Proyektor sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

d. Masjid

Tempat Ibadah Muslim atau Masjid SMK Muhammadiyah 2 Moyudan berada dekat di lingkungan sekolah. Masjid yang bernama Muamalah berukuran cukup luas. Masjid ini tepat berada di samping sekolah. Bangunan masjid cukup memadai dengan kokohnya bangunan, selain itu terdapat pula beberapa fasilitas yang cukup memadai seperti : tempat wudlu (antara putra dan putri terpisah), toilet, peralatan ibadah, Al Qur'an, buku Agama, lemari, papan tulis, karpet, piala, kotak infak, alas kaki, mading islami, dan poster pesan agama.

e. Unit Kesehatan Siswa

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki satu ruang UKS yang cukup memadai. Ruang UKS dilengkapi 4 buah kasur, 1 lemari obat, dan obat-obatan umum.

Selain itu, ruang UKS ini juga didukung dengan buku-buku atau brosur informasi tentang kesehatan yang ditata rapi di almari. Dinding UKS juga dilengkapi dengan poster tentang kesehatan (manfaat dan pentingnya menjaga kesehatan) serta struktur pengurus UKS sekolah. BK (Bimbingan Konseling)

Ruang BK di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan terletak di samping barat ruang kepala sekolah. Ruang BK terdapat 3 lemari kearsipan, 1 set tempat duduk untuk ruang tamu, dan kurang lebih terdapat 3 meja. Ruang BK sebenarnya cukup luas. Akan tetapi banyaknya map kearsipan membuat ruang BK terlihat penuh.

Ruang BK ini digunakan untuk menitipkan *Handphone-handphone*

siswa, karena siswa tidak diperbolehkan membawa *Handphone* selama pembelajaran sekolah berlangsung.

BK pada hakikatnya merupakan jembatan bagi siswa atau teman curhat bagi siswa, orang tua, guru, dan karyawan. BK sendiri sebagai fasilitator untuk mediasi bagi seluruh masyarakat SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang mendapat masalah fisik atau non fisik.

f. Koperasi Sekolah

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki fasilitas koperasi sekolah, koperasi ini bernama KOPSIS atau Koperasi Siswa. Koperasi ini menjual segala jenis ATK (alat tulis kantor), mulai dari pensil, pulpen, penghapus, dan lain-lain sebagai penunjang kegiatan belajar siswa. Hal tersebut dibuat agar siswa tidak keluar dari lingkungan sekolah untuk mendapatkan alat tulis.

KOPSIS ini selalu dijaga oleh siswa yang sudah diwajibkan piket di koperasi. Selain memberikan keterampilan *entrepreneur* secara tidak langsung pada siswa, hal ini juga membantu koperasi sendiri untuk berjalan terus dengan pendampingan dari guru piket KOPSIS.

g. Ruang IPM

IPM (Ikatan Pemuda Muhammadiyah) merupakan organisasi tertinggi siswa dalam tingkat keorganisasian di setiap sekolah basis Muhammadiyah. Susunan kepengurusan IPM ini terdiri dari siswa kelas X dan XI.

IPM SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki ruang tersendiri sebagai sekretariat yang berada di utara KOPSIS. Ruangan tidak begitu luas karena terletak di belakang sekolah, sehingga pertemuan besar IPM sering dialihkan ke ruang perpustakaan lama.

h. Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan adalah kegiatan tambahan agar siswa dapat mengembangkan ilmu yang lebih baik dan mengembangkan bakat, minat, dan potensi diri agar kreatif dan berkualitas. Pembinaan ekstrakurikuler ini pun selalu dipandu oleh masing-masing pembimbing dari setiap ekstrakurikulernya.

Berbagai macam kegiatan ekstrakurikuler di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan ditawarkan kepada siswa. Diantaranya yaitu:

1) Ekstrakurikuler wajib, antara lain:

HW (Pramuka) dilaksanakan setiap hari Sabtu dan Tapak Suci dilaksanakan setiap hari Jum'at.

2) Ekstrakurikuler olahraga, antara lain :

1. Bola voli

2. Basket

3) Ekstrakurikuler lainnya:

1. Baca Al-Quran

2. Qiro'ah

3. Vokal

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

3. Kondisi Non Fisik Sekolah

a. Potensi Siswa

SMK Muhammadiyah 2 Moyudan mengembangkan berbagai potensi baik dari potensi akademik maupun non-akademik. Potensi-potensi ini dikembangkan sekolah melalui berbagai kegiatan belajar-mengajar dan kegiatan ekstrakurikuler.

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

b. Potensi Guru

Guru dan karyawan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan mencapai 38 orang. Jumlah tersebut sudah termasuk kepala sekolah, kaprodi, dan guru tambahan. Masing-masing guru telah mempunyai kineja yang disesuaikan dengan mempersiapkan dan menerapkan KTSP pada proses pengajarannya.

**SUSUNAN PEMBAGIAN TUGAS MENGAJAR GURU
SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Tabel 1 Daftar Guru dan Karyawan

NO. KODE	NAMA GURU	TUGAS TAMBAHAN	MATA PELAJARAN
1	Drs. MUH ZAINURI	KEPALA SEKOLAH	Menerapkan kerjasama dengan kolega dan pelanggan
KELOMPOK MATA PELAJARAN NORMATIF			
2	AHMAD Haidar,S,SOS.I	WALI KELAS, PIKET	Ibadah Aqidah Kemuhammadiyah
3	NURWAHYUNI, S.HI	WAKA ISMUBA, STAF UPJ	Al-quran/Hadist Akhlak Tarikh
4	MUH. FARID FAUZI, S.Ag		Akhlak Tarikh
5	ZURQONI		Tarikh Kemuhammadiyah
6	Drs. BAMBANG SUBIYANTO	WAKA HUMAS	Pendidikan Kewarganegaraan
7	Drs. BASUKI		Bahasa Indonesia
8	DANI NURCAHYO T, S.Pd	WALI KELAS	Bahasa Indonesia
9	Drs. INTAN FAJARI SUSILO		Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
10	HUMAWAN JATI SUSANTO, S.Pd	PEMBINA IPM, WALI KELAS, PIKET	Seni Budaya Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
KELOMPOK MATA PELAJARAN ADAPTIF			
11	HAPPY NGESTI U, S.Pd	WALI KELAS, PIKET	Bahasa Inggris
12	WAGIYO, S.Pd	KEPALA LAB. KOMPUTER, WALI KELAS	Bahasa Inggris
13	RINI WULANDARI, S.S	WALI KELAS, STAF UPJ, PIKET	Bahasa Inggris
14	Dra. SUNARSI ISMAYAWATI	WALI KELAS, PEMBINA UKS, PIKET	Matematika

15	Drs. SUHUDI	WALI KELAS	Matematika
16	ANITA SUMAFIA DENI, S.Pd	WALI KELAS, PIKET	IPA
			FISIKA
			KIMIA
17	Drs. SUMARYANTO		IPS (Sejarah dan Sosiologi)
18	IDA KRISTIANI, S.Pd	WAKA KESISWAAN, PIKET	IPS (Ekonomi)
			Kewirausahaan
KELOMPOK MATA PELAJARAN PRODUKTIF ADMINISTRASI PERKANTORAN			
19	Dra. SRI HARTINAH	KEPALA PERPUSTAKAAN, WALI KELAS, PIKET	Memahami prinsip-prinsip penyelenggaraan AP
			Menerapkan K3 dan LH
			Kewirausahaan
			IPS (Ekonomi)
20	EKA YULIANTA, S.Pd	STAF PERPUSTAKAAN, WALI KELAS	Mengelola data/informasi di tempat kerja
			Mengelola peralatan kantor
			KKPI
21	Dra. ESTI HASTUTI	KETUA KOMPETENSI KEAHLIAN AP	Mengoperasikan aplikasi perangkat lunak
			Mengoperasikan aplikasi presentasi
22	Dra. NURAINI SUBAHASTUTI	WAKA KURIKULUM	Melakukan prosedur administrasi
			Mengelola sistem kearsipan
			Mengelola dana kas kecil
23	DITA RIZKI DWINTA SARI, M.Pd	WALI KELAS	Mengaplikasikan ketrampilan dasar komunikasi
			Membuat dokumen
			Mengaplikasikan AP di tempat kerja
KELOMPOK MATA PELAJARAN PRODUKTIF AKUNTANSI			
24	Drs. MURSID SUSILO	KEPALA UPJ, PIKET	Mengelola dokumen transaksi
			Memproses entri jurnal
			Memproses buku

			besar
			Menyusun laporan keuangan
25	YENI EKOWATI, S.Pd	WALI KELAS, STAF KURIKULUM, PIKET	Melaksanakan komunikasi bisnis
			Menerapkan K3 dn lingkungan hidup
			Mengoperasikan paket program pengolah angka
			Menyiapkan surat pemberitahuan pajak
			Mengoperasikan aplikasi komputer akuntansi
26	SRI HANDAYANI, S.Pd	KETUA KOMPETENSI KEAHLIAN AKUNTANSI, PIKET	Menerapkan prinsip profesional kerja
			Mengelola kartu piutang
			Mengelola kartu persediaan
			Mengelola kartu utang
			Menyajikan laporan harga pokok produk
			Menyusun laporan keuangan
KELOMPOK MATA PELAJARAN PRODUKTIF MULTIMEDIA			
27	NURHAMIDI, A.Md	WAKA SARPRAS, PIKET	Merakit personal komputer
			Memahami multimedia
			Memahami alir proses produksi produk MM
			Merawat peralatan multimedia
			Menggabungkan teks ke dalam sajian MM
			Menggabungkan fotografi digital ke dalam sajian MM
			Menerapkan efek khusus pada obyek produksi
28	MOCH NOOR WACHID, S.Kom	MAINTANEN &REPAIR	Melakukan instalasi sistem

			KKPI
29	ARFITA RESTU KURNIA DEWI, S.Kom	KETUA KOMPETENSI KEAHLIAN MULTIMEDIA, WALI KELAS	KKPI
			Menerapkan K3 dan LH
			Menerapkan prinsip-prinsip seni grafis dalam desain kom visual untuk MM
			Membuat story board aplikasi MM
			Menggabungkan Audio ke dalam sajian MM
			Menyusun proposal penawaran
KELOMPOK MUATAN LOKAL			
30	Drs. ZUHDI BURHAN		Bahasa Arab
31	TRI SULISTYO Y, S,Pd		Bahasa Jawa
BIMBINGAN KONSELING			
32	YUNIA RANI, S.Pd	BKK, PIKET	Bimbingan dan Konseling
33	SUDARMINAH, BA	BKK, PIKET	Bimbingan dan Konseling
34	SITI RUQOYAH, BA		

c. Potensi Karyawan

Selain tenaga pengajar, terdapat karyawan sekolah yang memiliki wewenang dalam kineija Administrasi, karyawan TU yang berjumlah ± 15 karyawan dengan potensi masing-masing kinerja.

d. Siswa

Jumlah siswa di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan berjumlah ± 270 siswa yang terbagi dalam 3 program studi yaitu: Akuntansi, Perkantoran, dan Multimedia. Setiap siswa akan masuk di jurusan sesuai dengan pilihan awal saat pertama pendaftar menjadi siswa baru.

B. Perumusan Program dan Rancangan Kegiatan PPL

1. Perumusan Program

Berdasarkan hasil analisis situasi pada pra PPL di atas, inaka disusunlah suatu program PPL yang sesuai dengan kompetensi, profesionalisme, serta minat praktikan baik kegiatan formal maupun nonformal yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah media dan metode pembelajaran dapat digunakan sebagai pembelajaran yang berkualitas?
- 2) Bagaimana meningkatkan pembelajaran secara efektif di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan?

Rumusan program tersebut dengan memperhatikan beberapa pertimbangan diantaranya:

- a. Permasalahan sekolah sesuai potensi yang ada
- b. Kemampuan mahasiswa
- c. Faktor pendukung yang diperlukan (sarana dan prasarana)
- d. Ketersediaan dana dan waktu yang diperlukan
- e. Kestinambungan program

2. Penjabaran program kerja PPL

a. Program PPL

- 1) Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Merakit Personal Komputer kelas X MM, KKPI kelas X AK1 dan Merawat Peralatan Multimedia kelas XI MM.
- 2) Membantu akreditasi multimedia
- 3) Pembuatan kebutuhan dalam mengajar, meliputi:
 - a) Silabus
 - b) RPP
 - c) Kalender Pendidikan
 - d) Jadwal Mengajar
 - e) Daftar Hadir Siswa
 - f) Soal Ulangan Harian dan Kunci Jawaban
 - g) Daftar nilai praktik mengajar kelas X MM untuk mata pelajaran Merakit Personal Komputer, kelas X AK1 untuk mata pelajaran KKPI dan kelas XI untuk mata pelajaran Merawat Peralatan Multimedia

b. Membantu pelaksanaan program-program di sekolah

- 1) Piket di Ruang Guru.
- 2) Piket di Perpustakaan.
- 3) Piket di Ruang TU.
- 4) Piket Menyalami Siswa.
- 5) Panitia Pengenalan Lingkungan Sekolah
- 6) Panitia Lomba 17 Agustus.
- 7) Panitia Qurban Idul Adha

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan PPL

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, seluruh mahasiswa yang akan melaksanakan PPL di semester khusus yaitu pada bulan Agustus-September 2016 mendaftarkan diri sebagai peserta PPL secara *online*. Setelah itu, pihak LPPMP memberikan pilihan sekolah untuk mahasiswa dan selanjutnya mahasiswa memilih sekolah yang akan ditempati untuk melaksanakan PPL.

Sebelum diterjunkan, mahasiswa diberikan pembekalan yang berkaitan dengan PPL agar mahasiswa mengerti hal-hal apa saja yang perlu dipersiapkan dan harus dilaksanakan selama PPL. Pembekalan dilakukan oleh masing-masing jurusan pada pertengahan bulan Juni 2016. Setelah diberikan pembekalan tentang PPL, mahasiswa ditejukkan oleh DPL PPL ke masing-masing sekolah agar mahasiswa dapat segera melakukan observasi baik observasi lapangan maupun observasi KBM di kelas. Observasi ini dilakukan jauh-jauh hari agar mahasiswa dapat menganalisis untuk selanjutnya dapat merancang program kerja.

Kegiatan observasi Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas, observasi ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengetahui kondisi kelas dan bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan guru pembimbing di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, mulai dari cara membuka pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung, maupun dalam menutup pembelajaran. Sehingga observasi ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa untuk menentukan metode maupun strategi pembelajaran yang akan diterapkan sesuai karakteristik siswa.

Observasi kondisi fisik sekolah dilakukan, observasi ini lebih bersifat fisik dan yang menjadi sasaran adalah gedung sekolah, lingkungan sekolah, birokrasi, fasilitas dan kelengkapan sarana dan prasarana yang tersedia.

1. Pengajaran Mikro

Persiapan paling awal yang dilakukan oleh mahasiswa PPL sebelum melakukan praktek mengajar di sekolah adalah mengikuti kuliah pengajaran mikro atau PPL (*micro teaching*). Mahasiswa melakukan praktik mengajar pada kelas kecil dengan peserta didiknya adalah mahasiswa lain dalam satu kelompok berjumlah 10 orang. Praktik mengajar pada kelas kecil ini

dilakukan secara bergantian dengan mahasiswa lain dalam satu kelompok. Setelah praktik mengajar, dosen dan teman mahasiswa lain memberikan masukan dan saran. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa mendapat bekal kesiapan praktik mengajar baik dari segi penguasaan materi, penyampaian materi, metode dan strategi mengajar, pengelolaan kelas, serta media pembelajaran yang digunakan.

Pengajaran mikro berlangsung selama satu semester yaitu pada semester 6 sebelum PPL dilaksanakan. Pengajaran mikro berguna untuk melatih mahasiswa dengan keterampilan proses pembelajaran, seperti membuka pelajaran, cara melemparkan pertanyaan kepada siswa, cara memotivasi siswa, cara memotivasi siswa, dan juga cara memberikan kesimpulan sebagai penutup dalam pembelajaran.

2. Pembuatan RPP

Setelah mendapatkan mata pelajaran yang akan diampu, mahasiswa praktikan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP yang dibuat disesuaikan dengan silabus pada KTSP. Dalam RPP juga dilampirkan materi serta lembar penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan. Adapun RPP yang telah dibuat, praktikan lampirkan pada laporan ini.

3. Pembuatan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran

Pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran ditujukan agar siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh praktikan. Dalam pelaksanaan PPL, praktikan dapat membuat media pembelajaran berupa presentasi, video dan modul sederhana sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

B. Pelaksanaan PPL

Kegiatan PPL yang dilaksanakan oleh praktikan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan digambarkan sebagai berikut:

1. Pembuatan Perangkat Pembelajaran

Sebelum mengajar, praktikan membuat perangkat pembelajaran, antara lain RPP, soal-soal latihan beserta kunci jawabannya, soal ulangan harian, dan membuat media pembelajaran. Hal ini sangat bermanfaat bagi praktikan dalam mematangkan persiapan sebelum mengajar dan sebagai sarana untuk latihan bagi calon seorang guru. Mahasiswa praktikan diharapkan mampu membuat kelengkapan administrasi bagi seorang guru, antara lain presensi siswa dan daftar nilai.

2. Persiapan Bahan Ajar

Persiapan mengajar meliputi pencarian sumber-sumber belajar untuk menyampaikan materi yang sesuai dengan mata pelajaran KKPI, Merawat Peralatan Multimedia dan Merakit Personal Komputer yang sesuai dengan KTSP. Bahan yang dipersiapkan antara lain dari buku-buku paket terkait dengan Merawat Peralatan Multimedia, Merakit Personal Komputer dan KKPI serta bahan dari sumber *online* sebagai penunjang.

3. Praktik Mengajar di Kelas

Mahasiswa praktikan dalam pelaksanaan mengajar di kelas menyampaikan materi tanpa di dampingi oleh Guru Pembimbing, karena guru pembimbing sedang sibuk mengurus akreditasi multimedia. Namun, sesekali guru pembimbing masuk ke ruang kelas untuk mengamati praktikan mengajar.

Setiap mahasiswa PPL UNY diwajibkan untuk latihan mengajar minimal 8 kali tatap muka dengan materi yang telah ditentukan. Kegiatan Belajar Mengajar dimulai pada pukul 07.00-14.20 WIB. Mahasiswa praktikan melakukan kegiatan belajar mengajar pada kelas X MM mata pelajaran Merakit Personal Komputer dengan jumlah 4 jam dalam satu pekan, kelas X AK1 mata pelajaran KKPI dengan jumlah 3 jam dalam satu pekan dan kelas XI MM mata pelajaran Merawat Peralatan Multimedia dengan jumlah 3 jam dalam satu pekan.

Kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam 2 tahap, yaitu Praktik Pengajar Terbimbing dan Praktek Mengajar Mandiri.

- a. Praktik mengajar terbimbing adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas dengan didampingi dan dibimbing oleh guru. Kegiatan mengajar terbimbing meliputi:
 - 1) Merencanakan dan membuat RPP
 - 2) Memilih dan menggunakan metode serta strategi mengajar
 - 3) Memilih dan membuat bahan ajar yang sesuai
 - 4) Mengevaluasi pelaksanaan serta mendiskusikannya dengan guru
- b. Praktik mengajar mandiri adalah mengajar yang dilakukan di kelas tanpa didampingi oleh guru. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan praktik mengajar terbimbing. Kegiatan ini merupakan kegiatan inti dari kegiatan PPL, setiap mahasiswa harus mengajar minimal 8 kali pertemuan dengan materi yang telah ditentukan, yang dimulai dari pemberian materi, penugasan dan ulangan harian

c. Perincian Praktik Mengajar

1. KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)

Tabel 2 Mata Pelajaran KKPI kelas XI MM

No	Hari/Tanggal	Materi	Kelas	Jam Ke-
1	Rabu, 27 Juli 2016	Menjelaskan berbagai perangkat keras dan fungsinya untuk akses internet	XI MM	1-3

2. KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)

Tabel 3 Mata Pelajaran KKPI kelas X AK 1

No	Hari/Tanggal	Materi	Kelas	Jam Ke-
1	Senin, 25 Juli 2016	Membuka dan menutup program pada sistem operasi GUI sesuai prosedur.	X AK1	1-3
2	Senin, 8 Agustus 2016	<i>Pointing device</i> dan mengoperasikan <i>Pointing device(mouse)</i>	X AK1	1-3
3	Senin, 15 Agustus 2016	Review materi sebelumnya dan Ulangan Harian I	X AK1	1-3
4	Senin, 22 Agustus 2016	<i>Sharing device</i> dan protokol <i>sharing</i>	X AK1	1-3
5	Senin, 29 Agustus 2016	<i>Sharing file, printer, hard disk</i> dan CD ROM serta <i>copy file</i> dan <i>folder</i>	X AK1	1-3
6	Senin, 5 September 2016	Review materi keseluruhan	X AK1	1-3

3. Merakit Personal Komputer

Tabel 4 Mata Pelajaran Merakit Personal Komputer kelas X MM

No	Hari/Tanggal	Materi	Kelas	Jam Ke-
1	Senin, 25 Juli 2016	Jenis-jenis peralatan/komponen pada PC	X MM	7-9
2	Senin, 1 Agustus 2016	Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi hardware	X MM	7-9

3	Senin, 8 Agustus 2016	Menginstalasi komponen PC	X MM	7-9
4	Senin, 15 Agustus 2016	Menginstalasi komponen PC	X MM	7-9
5	Senin, 22 Agustus 2016	Review materi dan Ulangan Harian I	X MM	7-9
6	Senin, 29 Agustus 2016	Jenis-jenis BIOS	X MM	7-9
7	Senin, 5 September 2016	Menu pada BIOS dan fungsi	X MM	7-9

4. Merawat Peralatan Multimedia

Tabel 5 Mata Pelajaran Merawat Peralatan Multimedia kelas XI MM

No	Hari/Tanggal	Materi	Kelas	Jam Ke-
1	Rabu, 27 Juli 2016	Peralatan Multimedia	XI MM	5-7
2	Rabu, 3 Agustus 2016	Konsep perawatan peralatan multimedia	XI MM	5-7
3	Rabu, 10 Agustus 2016	Perawatan peralatan produksi multimedia	XI MM	5-7
4	Rabu, 24 Agustus 2016	Merawat <i>Camcorder</i>	XI MM	5-7
5	Rabu, 7 September 2016	Merawat Kamera digital	XI MM	5-7

4. Konsultasi dengan Guru Pembimbing

Pelaksanaan konsultasi dilakukan sebelum ataupun sesudah praktikan melakukan praktik mengajar. Konsultasi yang dilakukan sebelum mengajar agar mahasiswa praktikan dapat mengajar secara maksimal dan dapat meminimalisir hambatan-hambatan dalam proses pengajaran. Konsultasi yang dilakukan setelah mengajar untuk mengevaluasi proses pengajaran yang telah dilakukan oleh praktikan. Selain itu, konsultasi juga dilakukan ketika membantu guru dalam penyusunan bahan ajar dan perangkat pembelajaran. Konsultasi juga dilakukan dengan DPL PPL untuk mendiskusikan permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran.

5. Pemberian *feedback* oleh Guru Pembimbing

Mahasiswa praktikan mendapat banyak masukan dari guru pembimbing mengenai kekurangan-kekurangan praktikan dalam pelaksanaan mengajar. Masukan yang diberikan oleh guru sangat bermanfaat bagi kelanjutan pelaksanaan mengajar. Masukan dari gurupembimbing antara lain mengenai pengelolaan kelas, masalah yang dihadapi siswa dan solusinya.

6. Pelaksanaan Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi berguna untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh mahasiswa praktikan. Fvaluasi dilakukan dengan memberikan tugas dan ulangan harian.

Ulangan harian KKPI untuk kelas X AK 1 dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2016 berupa soal essay 7 buah dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2x45 menit). Kemudian ulangan harian Merakit Personal Komputer untuk kelas X MM dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2016 berupa soal pilihan ganda 10 soal dan essay 5 soal dengan alokasi waku (2X45menit). Hasil ulangan tersebut dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dengan batas nilai minimal ketuntasan belajar yaitu 75. Bagi siswa yang belum tuntas, SMK Muhammadiyah 2 Moyudan memiliki kebijakan untuk mengikuti tes remedial.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL

1. Hasil pembuatan kebutuhan dalam mengajar

Hasil yang diperoleh dalam pembuatan kebutuhan dalam mengajaryang terdiri dari:

- a. Silabus
- b. RPP
- c. Kalender Pendidikan
- d. Jadwal Mengajar
- e. Daftar Hadir Siswa
- f. Soal Ulangan Harian dan Kunci Jawaban
- g. Daftar nilai

2. Hasil Praktik Mengajar

Hasil yang diperoleh selama mahasiswa melakukan kegiatan praktikmengajar adalah sebagai berikut:

- a. Praktikan dapat berlatih membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus, RPP, untuk setiap materi pokok.

- b. Praktikan dapat belajar untuk mengembangkan materi dan sumber- sumber belajar serta merancang strategi pembelajaran.
- c. Praktikan dapat belajar untuk menetapkan tujuan dan bahan pembelajaran.
- d. Praktikan dapat belajar untuk memilih dan mengorganisasikan materi, media dan sumber pembelajaran.
- e. Praktikan dapat belajar untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dan mengelola kelas.
- f. Praktikan mendapatkan pengalaman dalam keterampilan mengajar, yaitu pengelolaan tugas, fasilitas belajar, pengelolaan waktu, dan komunikasi dengan siswa.
- g. Praktikan dapat berlatih melaksanakan evaluasi dan penilaian hasil belajar siswa.
- h. Praktikan dapat mengetahui langsung kondisi dan situasi sekolah secara nyata. Serta dapat mengetahui permasalahan yang sering terjadi di sekolah dan cara mengatasinya.

3. Analisis Keterkaitan Program dengan Pelaksanaan

Selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), telah disusun rencana program yang akan dilakukan agar pelaksanaan PPL dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, rancangan program yang telah disusun dapat terlaksana dengan baik, tidak ada hambatan/kendala yang berarti yang membuat pelaksanaan menjadi terhambat.

a. Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan untuk mengetahui dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan kondisi fisik sekolah. Dengan adanya observasi lapangan, mahasiswa praktikan dapat mengetahui letak, jumlah serta beberapa fasilitas yang sudah dimiliki oleh SMK Muhammadiyah 2 Moyudan. Hasil dari observasi lapangan ini bermanfaat untuk menentukan perangkat pembelajaran yang akan diterapkan, yang sesuai dengan fasilitas (sarana dan prasarana) yang dimiliki.

b. Observasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas

Observasi kegiatan pembelajaran di kelas ini bertujuan agar mahasiswa mengetahui secara langsung mengenai proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas berguna untuk menentukan strategi mengajar yang akan

diterapkan, sesuai dengan fasilitas (sarana dan prasarana) yang dimiliki sekolah.

c. Praktik Mengajar

Pelaksanaan praktik mengajar dan ketentuan minimal jam mengajar yang ditetapkan oleh pihak UNY, yaitu 8 kali pertemuan dengan materi yang berbeda.

d. Praktik Persekolahan

Praktik persekolahan merupakan kegiatan yang diikuti oleh mahasiswa praktikan dalam bidang administrasi sekolah dan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan persekolahan yang diikuti antara lain:

- 1) Pengelolaan administrasi sekolah
- 2) Pengelolaan perpustakaan
- 3) Mengikuti kegiatan sekolah berupa Upacara Bendera, Upacara Peringatan HUT RI, Lomba Peringatan HUT RI dan Qurban Idul Adha

e. Faktor Pendukung Program PPL

- 1) Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL yang profesional dalam bidang pendidikan, sehingga mahasiswa praktikan diberikan pengalaman, masukan dan saran untuk proses pembelajaran.
- 2) Guru pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan dan bimbingan sehingga mahasiswa praktikan dapat mengetahui kekurangan-kekurangannya. Guru pembimbing juga memberikan masukan bagi kekurangan praktikan sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya.
- 3) Siswa kelas X MM, XI MM dan X AK1 yang cerdas, kreatif, dan aktif sehingga dapat tercipta kondisi yang menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Di sisi lain, adanya siswa yang bandel dan nakal dapat melatih kesabaran praktikan, sehingga akhirnya mampu menguasai kelas.

f. Faktor Penghambat

- 1) Pada awal tahun ajaran baru, siswa yang sebelumnya libur panjang maka siswa belum terkonsentrasi untuk mau belajar. Sehingga mahasiswa praktikan perlu memberikan stimulan atau motivasi agar siswa semangat kembali untuk belajar.

- 2) Mata pelajaran Merakit Personal Komputer merupakan mata pelajaran yang harus didukung dengan sarana prasarana lengkap, karena siswa harus praktik langsung dalam proses merakit PC. Namun, kenyataannya sekolah kurang mampu untuk menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk praktik merakit PC. PC yang ada terbatas jumlahnya dan kurang dari jumlah siswa dalam 1 kelas.
- 3) Buku pegangan yang kurang lengkap, sehingga praktikan harus mencari dari sumber yang lain sebagai tambahan.
- 4) Kondisi kelas sering tidak kondusif terutama kelas X MM, sehingga praktikan harus benar-benar mampu menguasai kelas agar siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan praktikan.
- 5) LCD/ Proyektor tidak tersedia di setiap ruang kelas. Sehingga jika akan menggunakan LCD harus meminjam di ruang guru. Selain itu, juga harus berkoordinasi dengan guru/mahasiswa praktikan lain yang akan menggunakan fasilitas tersebut agar tidak terjadi tabrakan jadwal.

D. Refleksi Pelaksanaan PPL

Berdasarkan analisis hasil pelaksanaan PPL tersebut, maka kegiatan PPL dapat direfleksikan untuk dijadikan pelajaran bagi mahasiswa praktikan terutama program studi Pendidikan Teknik Informatika. Secara garis besar, kegiatan PPL dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Pelaksanaan program PPL tidak ditemukan hambatan dan kendala yang berarti yang menunda pelaksanaan program PPL. Hal ini dikarenakan adanya interaksi dan komunikasi yang baik antara mahasiswa praktikan dengan guru pembimbing. Selain itu, guru pembimbing juga memberikan masukan dan nasehat yang dapat memperbaiki dalam proses perencanaan dan pelaksanaan kegiatan PPL.

Adapun kekurangan praktikan yang perlu diperbaiki antara lain:

1. Belum dapat mengelola kelas dengan baik
2. Belum bisa manajemen waktu dengan baik
3. Belum bisa menerapkan strategi pembelajaran yang dapat diterima siswa dalam 1 kelas dengan baik

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan untuk perbaikan PPL selanjutnya yaitu:

1. Menyadari bahwa setiap siswa memiliki sifat dan sikap yang berbeda

2. Mempersiapkan materi ajar, media pembelajaran, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan matang. Praktikkan lebih tegas dalam proses pembelajaran.
3. Menyampaikan materi diulang-ulang agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan.
4. Memperhatikan ekspresi wajah siswa untuk menafsirkan apakah siswa telah paham atau belum.
5. Memberikan motivasi pada siswa mengenai manfaat materi yang diajarkan.
6. Menyiapkan beberapa *planning* mengajar dengan berbagai kemungkinan keadaan kelas dan alokasi waktu sehingga materi dapat selesai sesuai target.
7. Memberikan perhatian kepada siswa dan menyadari bahwa kemampuan setiap anak berbeda-beda.
8. Memberikan variasi soal untuk melihat pemahaman siswa.
9. Lebih mempersiapkan mental, penampilan serta materi agar lebih percaya diri dalam melaksanakan kegiatan praktik mengajar.
10. Menasehati siswa agar di lain waktu untuk belajar dan melakukan pendekatan intrapersonal untuk mendorong siswa agar mau belajar.
11. Selalu siap dengan rencana-rencana baru dalam pembelajaran sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar.
12. Di dalam pelajaran diselingi cerita tentang manfaat mata pelajaran yang diampu untuk dunia kerja.
13. Mengakrabkan diri dengan siswa tapi masih dengan batas-batas yang wajar, menanyakan kepada siswa tentang tugas-tugas yang diberikan dan berusaha membantu mengemakannya, berusaha untuk selalu berkomunikasi dengan guru-guru, sering berdiskusi guru dan berbagai pengalaman.
14. Melatih diri untuk berbicara di depan forum lebih nyaring
15. Konsultasi dengan guru pembimbing lain untuk menambah wawasan
16. Sering mengamati kelas lain di waktu pelajaran, sehingga praktikkan mengetahui banyak variasi dalam mengajar
17. Kuasai materi sebelum melakukan pembelajaran
18. Sering mendiskusikan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan PPL baik dengan guru pembimbing, DPL PPL, serta teman-teman kelompok PPL sebagai evaluasi dalam praktik mengajar

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan PPL yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan pada tanggal 15 Juli 2016 sampai 15 September 2016 berjalan dengan baik, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sehingga mahasiswa dapat meninggalkan lokasi PPL tanpa ada masalah. Kerjasama yang baik antar teman satu kelompok, DPL, kepala sekolah, *coordinator* PPL, guru pembimbing dan seluruh warga SMK Muhammadiyah 2 Moyudan juga sangat membantu dalam pelaksanaan PPL, sehingga kegiatan PPL berjalan dengan baik dan lancar.

PPL di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan merupakan kegiatan yang dapat dijadikan bekal dan pedoman bagi mahasiswa praktikan untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik supaya menjadi pendidik atau guru yang baik, profesional, dapat melaksanakan tugas dan kewajibannya dengan baik. Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan :

1. Praktikan melaksanakan PPL mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai 15 September 2016 berjalan dengan lancar.
2. Dalam pelaksanaan PPL Praktikan mengampu 3 mapel, yaitu Merakit Personal Komputer (4x45 menit), KKPI (3x45 menit) pada hari senin dan Merawat Peralatan Multimedia (3x 45 menit) pada hari Rabu.
3. Sebelum melaksanakan pembelajaran, praktikan membuat RPP dan menyiapkan materi yang sesuai dengan kompetensi, serta membuat media pembelajaran yang sesuai.
4. Mahasiswa praktikan membantu pembuatan kebutuhan mengajar guru berupa, silabus, KKM, RPP, kalender pendidikan, jadwal mengajar, daftar hadir siswa, soal ulangan dan kunci jawaban, dan daftar nilai.
5. Mahasiswa mengadakan evaluasi atau ulangan harian setelah materi diberikan untuk mengetes pemahaman siswa.
6. Mahasiswa praktikan membantu akreditasi program Administrasi Perkantoran dan Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
7. Mahasiswa praktikan dapat mengetahui kondisi dan situasi sekolah secara nyata

B. Saran

Untuk mewujudkan kegiatan PPL yang akan dapat membawa hasil secara maksimal dan lebih baik dimasa yang akan datang dalam rangka menjalin hubungan baik antara pihak sekolah atau lembaga dengan Universitas Negeri Yogyakarta, maka perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Kepada pihak LPPMP
 - a. Tingkatkan koordinasi antara LPPMP, dosen pembimbing lapangan (DPL) dan sekolah tempat mahasiswa PPL.
 - b. Tingkatkan sosialisasi mengenai teknik persiapan dan pelaksanaan PPL sehingga mahasiswa tidak kebingungan.
 - c. Pembekalan PPL diharapkan jauh-jauh hari sebelum pelaksanaan PPL, sekitar 1 atau 2 bulan sebelumnya.
 - d. Tingkatkan pelayanandalamurusan pendaftaran PPL danadministrasi.
2. Kepada SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 - a. Tingkatkan hubungan dengan pihak UNY, sehingga untukpelaksanaan PPL di periode selanjutnya dapat berjalan lebih baik lagi.
 - b. Kegiatan pembelajaran harusditingkatkan kualitasnya utuk mewujudkan visi, dan misi sekolah sehingga keluaran yang dihasilkan menjadi lebih berkualitas lagi.
 - c. Kerjasama dengan mahasiswa PPL harus senantiasa dipertahankan dan lebih ditingkatkan.
 - d. Pihak sekolah diharapkan mendukung sepenuhnya dengan kegiatan PPL baik akademik maupun non akademik.
 - e. Apabila terjadi hal-hal yang kurang sesuai dengan mahasiswa PPL , diharapkan dapat dibicarakan secara terbuka.
3. Kepada Mahasiswa PPL
 - a. Komunikasi antara mahasiswa dengan guru pembimbing lebih ditingkatkan supaya PPL berjalan dengan lancar.
 - b. Tingkatkan sosialisasi dengan warga SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.
 - c. Sabar dalam mendidik siswa, agar materi dapat diserap dengan maksimal.

- d. Mahasiswa PPL diharapkan mampu memanfaatkan semaksimal mungkin program PPL ini sebagai sarana untuk menggali, meningkatkan bakat dan keahlian yang pada akhirnya kualitas sebagai calon pendidik dan pengajar dapat diandalkan.
- e. Mahasiswa harus menjaga kebersamaan dan kekompakan serta lebih terbuka sehingga dapat terencana dan terlaksanakan dengan baik semua program PPL.
- f. Sebelum melaksanakan pembelajaran, mahasiswa seharusnya menyiapkan diri baik mental maupun kemampuan dalam mengajar.
- g. Mahasiswa diharapkan mampu memotivasi siswa agar kegiatan pembelajaran berjalan baik.
- h. Mahasiswa diharapkan mampu mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa dan mencari solusinya.
- i. Mahasiswa harus tegas dalam mengajar dan berperilaku yang baik.
- j. Selalu menaati peraturan dan tata tertib yang ada di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan.

DAFTAR PUSTAKA

Tim Pembekalan PPL 2015. *Materi Pembekalan PPL Tahun 2015*. Yogyakarta:
UNY PRESS

Tim Penyusun Panduan PPL 2015. *Panduan PPL UNY 2015*. Yogyakarta: PL PPL
dan PKL UNY

LAMPIRAN

FORMAT OBSERVASI



Universitas Negeri Yogyakarta

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

NPma. 1

untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Ahi Sholihin S PUKUL : 13.00 - 14.20
NO. MAHASISWA : 13520241038 TEMPAT PRAKTIK : SMK Muh 2 Moyudan
TGL. OBSERVASI : 24 Maret 2016 FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	KTSP
	2. Silabus	Silabus yang ada sudah sesuai dengan kesepakatan guru SMK Muhammadiyah 2
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Guru wajib menyusun RPP setiap awal semester, sehingga materi maupun proses pelaksanaan pembelajaran selama satu semester sudah tersusun dengan sistematis.
B	Proses Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam dan berdoa. Pengkondisian kelas dilakukan dengan mengajak siswa fokus dan konsentrasi untuk memulai pelajaran, kemudian guru mengingatkan/mengulas kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
	2. Penyajian materi	Dalam menyajikan materi, guru memberikan penjelasan sesuai materi yang disampaikan. Selain itu guru juga mengajak siswa untuk aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan cara memberikan pertanyaan atau mengajak diskusi siswa. Ketika melaksanakan praktik di laboratorium, guru memperhatikan kerja siswa sehingga dapat terpantau pelaksanaan praktik yang dilakukan.
	3. Metode pembelajaran	Dalam pembelajaran di kelas, pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah, diskusi, dan memberikan tugas pada siswa. Sedangkan ketika praktik di laboratorium, pembelajaran dilakukan dengan metode memberikan tugas yang langsung bisa dipraktikkan oleh siswa dan juga demonstrasi.
	4. Penggunaan bahasa	Dalam pembelajaran yang dilakukan, bahasa yang digunakan ialah bahasa Indonesia yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa. Namun sesekali juga menggunakan bahasa daerah agar terjalin komunikasi yang lebih nyaman antara siswa dengan guru.

5. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu pembelajaran sudah cukup efisien Mulai dari awalan, inti, dan penutupan sudah dilakukan dengan sistematis. Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan praktik dibandingkan teori. Karena dalam sekolah kejuruan lebih ditekankan pada praktik langsung di lapangan.
6. Gerak	Pada saat pemberian materi, guru berdiri di dekat siswa sehingga lebih banyak terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Komunikasi yang terjalin juga lebih dekat. Ketika pemberian tugas atau pelaksanaan praktik, maka guru duduk dan berkeliling kelas untuk mengecek praktik yang telah dilakukan oleh siswa.
7. Cara memotivasi siswa	Pemberian motivasi melalui contoh-contoh permasalahan disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari dan akan lebih baik lagi apabila diberikan semacam <i>reward</i> atau tambahan nilai keaktifan bagi siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Memberikan penjelasan kepada siswa akan manfaat dan pentingnya pelajaran tersebut. Selain itu, guru juga memberikan motivasi berupa pengalaman- pengalaman yang baik dari guru sehingga dapat memicu semangat siswa.
8. Teknik bertanya	Teknik yang digunakan untuk memberikan kesempatan bertanya dan ditanya dengan pemberian pertanyaan kepada seluruh siswa kemudian beberapa siswa ditunjuk untuk menjawab pertanyaan. Teknik ini dilakukan untuk memicu partisipasi keaktifan siswa.
9. Teknik penguasaan kelas	Penguasaan kelas dilakukan dengan melibatkan siswa dalam penyampaian materi sehingga terjadi interaksi antara guru dengan siswa. Komunikasi yang dilakukan harus dua arah agar siswa juga ikut terlibat dalam proses pembelajaran, tidak didominasi oleh guru saja dalam penyampaian materi. Selain itu penguatan kembali pada materi yang dipelajari pada pertemuan yang dilakukan.
10. Penggunaan media	Pemberian materi memanfaatkan media yang tersedia yaitu <i>whiteboard</i> , <i>blackboard</i> , spidol, penghapus, LCD proyektor agar suasana pembelajaran lebih hidup dan menarik. Selain itu juga disediakan modul untuk siswa.
11. Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan tugas atau ulangan harian kepada siswa, untuk mengukur sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan, selain itu juga dengan mengamati hasil praktik siswa.

	12. Menutup pelajaran	Guru menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan atas materi yang telah disampaikan, kemudian mengucapkan salam dan diikuti dengan pemberitahuan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
C	Perilaku Siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Pada saat pemberian materi maka siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru dan ketika pelaksanaan praktik maka siswa lebih banyak berkonsentrasi dengan tugas yang diberikan oleh guru. Akan tetapi ada pula beberapa siswa yang sering membuat gaduh, atau sering bermain ponsel dan sibuk dengan aktivitas pribadi.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Ketika bertemu atau berinteraksi di luar kelas, sebagian besar siswa secara langsung menyapa, senyum dan berjabat tangan kepada orang yang lebih tua seperti guru-guru sehingga membuat lebih harmonis hubungan siswa dengan warga sekolah yang lain.

Koordinator PPL
a.n. Waka Kurikulum

Sleman, 17 September 2016
Mahasiswa,

Dra. Nuraini Subahastuti
NIP. 19661004 199203 2 005

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038



**FORMAT OBSERVASI
KONDISI SEKOLAH**

NPma.2

Untuk mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH : SMK Muh 2 Moyudan NAMA MHS : Ahi Sholihin S
ALAMAT SEKOLAH : Jl. Ngentak – Klangan NOMOR MHS : 13520241038
Sumberagung, Moyudan, Sleman. FAK/JUR/PROSI : FT/PTE/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Kondisi Sekolah fisik sekolah cukup bagus, meskipun terdapat satu bangunan yang roboh terkena angin puting beliung. Sekolah berbasis lingkungan sehingga terdapat banyak tanaman disekitar lingkungan sekolah.	Baik
2	Potensi siswa	Cukup, dilihat dari proses KBM di kelas	Baik
3	Potensi guru	Baik jumlah guru cukup untuk mengampu masing-masing peserta	Baik
4	Potensi karyawan	Karyawan sudah cukup memiliki keahlian namun sebagian masih perlu belajar	Baik
5	Fasilitas KBM, media	Fasilitas yang tersedia untuk menunjang KBM di kelas antara lain LCD Proyektor, dan papan tulis, meja, kursi.	Baik
6	Perpustakaan	Ruang perpustakaan cukup luas, penataan ruangan juga sangat rapi. Koleksi buku cukup banyak sehingga bias membantu siswa jika sewaktu-waktu sedang mencari referensi. Ruang baca yang tersedia juga luas dan sangat nyaman.	Baik
7	Laboratorium	Keseluruhan terdapat 5 Laboratorium yang dapat digunakan untuk praktek pembelajaran.	Lab. Komputer Lab. Akuntansi Lab. Administrasi Perkantoran Lab. Multimedia Lab. SAC
8	Bimbingan konseling	Bimbingan Konseling yang ada sudah cukup baik dan responsif.	
9	Bimbingan belajar	Bimbingan belajar biasanya diberikan kepada peserta didik kelas XII menjelang UN yaitu dengan memberikan tutorial.	Baik
10	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dsb)	Kegiatan Ekstrakurikuler yang terdapat di SMK Muh 2 Moyudan ada beberapa. Untuk kelas X wajib mengikuti tapak suci dan hawe. Sedangkan ekstrakurikuler pilihan ada Vokal, Seni Baca Al-Qur'an, Volli dan Basket	Baik
11	Organisasi dan fasilitas OSIS	Organisasi OSIS dalam pelaksanaan tugasnya sudah cukup baik. Fasilitas yang dimiliki oleh OSIS adalah sudah memiliki ruang tersendiri, terdapat struktur organisasi dan penjabaran tugas	Baik

		serta kewajiban anggota OSIS.	
12	Organisasi dan fasilitas UKS	UKS terdapat 4 buah kasur, timbangan berat badan, dan juga obat-obatan.	Baik
13	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Administrasi yang berkenaan dengan karyawan sudah lengkap mulai dari daftar karyawan dan data pribadi karyawan.	Baik
14	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Tidak ada	
15	Karya Ilmiah oleh Guru	Tidak ada	
16	Koperasi siswa	Ada dan lengkap, mulai dari peralatan tulis dan juga makanan serta minuman. Yang menjaga adalah siswa SMK Muh 2 Moyudan	Baik
17	Tempat ibadah	Ada, tempatnya cukup luas dan nyaman.	Baik
18	Kesehatan lingkungan	Siswa tertib dalam menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan dengan membuang sampah pada tempat sampah. Tempat sampah sudah ada, terdapat jadwal piket kelas dan ada petugas kebersihan.	Baik
19	Lain-lain		

Koordinator PPL
a.n. Waka Kurikulum

Sleman, 17 September 2016
Mahasiswa,

Dra. Nuraini Subahastuti
NIP. 19661004 199203 2 005

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

MATRIKS

**KARTU
BIMBINGAN**



KARTU BIMBINGAN PPL/MAGANG III DI SEKOLAH/ LEMBAGA
PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL
LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY
TAHUN 2016.....

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah/ Lembaga : SMK Muhammadiyah 2 Megudu
 Alamat Sekolah/ Lembaga :
 Nama DPL PPL/ Magang III : Adi Daranto, S.T, Mkm
 Prodi / Fakultas DPL PPL/ Magang III : PT. Informatika / Teknik
 Jumlah Mahasiswa PPL/ Magang III : 3

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL/ Magang III
1	25-8-2016	3	pen. materi, silabus	OK	<i>[Signature]</i>

PERHATIAN :
 • Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL/ Magang III (1 kartu untuk 1 prodi).
 • Kartu bimbingan PPL/ Magang III ini harus diisi materi bimbingan dan ditandatangani tanda tangan dan DPL PPL/ Magang III setiap kali bimbingan di lakukan.
 • Kartu bimbingan PPL/ Magang III ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penuntiran mhs PPL/ Magang III untuk keperluan administrasi.

SEKOLAH MENENGAH KEJAYAAN
KABUPATEN SLEMAN
SEKOLAH MENENGAH KEJAYAAN
KABUPATEN SLEMAN
[Signature]
 Kepala Sekolah / Lembaga
 Muh Zaiduri

Semua 15 September 2016
 Mhs PPL/ Magang III Prodi PT. Informatika
[Signature]
 Ah: Gahin S

LAPORAN MINGGUAN



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02
Untuk
mahasiswa

Nama Sekolah/Lembaga : SMK Muh 2 Moyudan
Alamat Sekolah/Lembaga : Jalan Ngentak-Klangon, Sumberagung, Moyudan, Sleman
Guru Pembimbing : Nurhamidi, A.Md
Nama Mahasiswa : Ahi Sholihin Saragih
No. Mahasiswa : 13520241038
Fak./Jur./Prodi : Teknik/Pend. Tek. Elektronika/Pend.Tek.Informatika
Dosen Pembimbing : Adi Dewanto, S.T., M.Kom.

No	Hari, tanggal	Pukul	Nama Kegiatan	Hasil Kualitatif/Kuantitatif
1	Senin	08.00-10.00	Penyerahan di sekolah	Penyerahan dilakukan oleh DPL yaitu Bapak Hedi Ardiyanto dan dihadiri oleh 11 mahasiswa. Penyerahan diterima oleh Ibu Nuraini selaku Waka Kurikulum.
2	Kamis	12.40-14.10	Mengikuti guru mengajar di kelas X MM	Guru mengajar Standar Kompetensi Melakukan Prosedur Administrasi dengan materi pembelajaran Surat Niaga. Metode yang digunakan adalah ceramah dan diskusi. Siswa membuat animasi orang berjalan menggunakan Adobe Flash.
3	Senin	09.00-11.45	Rapat Pelaksanaan MOS	Dihadiri oleh 3 mahasiswa PPL, Bu Ida selaku Waka Kesiswaan serta Bu Nuraini selaku Waka Kurikulum. Membahas mengenai teknik pelaksanaan acara MOS untuk kelas X dan kegiatan untuk kelas XI dan XII yaitu diisi materi tentang pendidikan karakter oleh mahasiswa PPL UNY 2016.
Minggu 1				
4	Senin, 18 Juli 2016	06.30-07.30	Menyambut siswa	Menyambut siswa yang memasuki sekolah sehingga tercipta suasana yang ramah antara

				Mahasiswa PPL dengan siswa.
		07.30-09.00	Upacara dan Syawalan	Upacara diikuti seluruh warga SMK Muhammadiyah 2 Moyudan, selanjutnya dilanjutkan syawalan. Kegiatan ini juga untuk menyambut siswa baru dan dalam rangka pembukaan masa pengenalan lingkungan sekolah.
		09.00-13.15	Game dan Materi di Kelas XII AP2	Siswa yang hadir berjumlah 19 siswa, 18 perempuan dan 1 laki-laki. Siswa mengikuti dengan senang hati. Materi yang disampaikan dapat diterima siswa.
		13.15-15.00	Persiapan kegiatan esok hari	Persiapan materi besok dan melakukan koordinasi dengan teman serta jadwal yang ada
5	Selasa, 19 Juli 2016	06.30-07.00	Menyambut siswa	Menyambut siswa yang memasuki sekolah sehingga tercipta suasana yang ramah antara Mahasiswa PPL dengan siswa.
		07.00-07.15	Tadarus dan Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	Setelah berdo'a siswa membaca Al-Quran sebanyak satu 'ain secara bersama-sama. Kemudian dilanjutkan menyanyikan lagu Indonesia Raya yang dipimpin oleh seorang mahasiswa.
		07.15-09.30	Materi di Kelas XI AK	Materi yang disampaikan memiliki tema tentang hubungan dengan orang tua. Siswa yang hadir berjumlah 9 siswa, dan seluruhnya adalah perempuan. Siswa mengikuti materi dan dapat menyampaikan mengenai hubungan dengan orang tua.
		09.30-11.45	Materi di Kelas XII AK	Materi yang disampaikan memiliki tema tentang hubungan dengan orang tua. Siswa yang hadir berjumlah 17 siswa, 3 laki-laki dan 14 perempuan. Siswa mengikuti materi dan dapat berdiskusi dengan siswa lain.
		12.30-13.15	Materi di Kelas XII AK	Melanjutkan materi hubungan dengan orang tua, selanjutnya adalah menyimpulkan apa yang didapat dari materi yang sudah didapat. Kemudian siswa berdo'a dan pulang.
		13.15-15.00	Persiapan kegiatan esok hari	Persiapan materi besok dan melakukan koordinasi dengan teman serta jadwal yang ada
6	Rabu, 20 Juli 2016	06.30-07.00	Menyambut siswa	Menyambut siswa yang memasuki sekolah sehingga tercipta suasana yang ramah antara

				Mahasiswa PPL dengan siswa.
		07.00-07.15	Tadarus dan Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	Setelah berda siswa membaca Al-Quran sebanyak satu 'ain secara bersama-sama. Kemudian dilanjutkan menyanyikan lagu Indonesia Raya yang dipimpin oleh seorang mahasiswa.
		07.15-09.30	Materi di Kelas XI AP1	Materi yang disampaikan memiliki tema tentang hubungan dengan orang tua. Siswa yang hadir berjumlah 14 siswa, 3 laki-laki dan 11 perempuan. Siswa mengikuti materi dengan senang karena didalamnya diberikan permainan agar tidak bosan.
		09.30-11.45	Materi di Kelas XI AP2	Materi yang disampaikan memiliki tema tentang hubungan dengan orang tua. Siswa yang hadir berjumlah 15 siswa, 4 laki-laki dan 11 perempuan. Siswa mengikuti materi dan dapat berdiskusi dengan siswa lain.
		12.30-13.15	Materi di Kelas XI AP2	Melanjutkan materi hubungan dengan orang tua, selanjutnya adalah menyimpulkan apa yang didapat dari materi yang sudah didapat. Kemudian memberikan pengumuman tentang agenda pada tanggal 21 Juli, terakhir siswa berda dan pulang.
		13.15-16.00	Persiapan kegiatan besok membuat tanaman hidropnik	Sudah ada pembagian tugas, alat dan bahan yang harus dibawa dan disiapkan sudah ada
7	Kamis, 21 Juli 2016	06.30-07.00	Menyambut siswa	Menyambut siswa yang memasuki sekolah sehingga tercipta suasana yang ramah antara Mahasiswa PPL dengan siswa.
		07.00-07.15	Tadarus dan Menyanyikan Lagu Indonesia Raya	Setelah berda siswa membaca Al-Quran sebanyak satu 'ain secara bersama-sama. Kemudian dilanjutkan menyanyikan lagu Indonesia Raya yang dipimpin oleh seorang mahasiswa.
		07.15-09.15	Membuat tanaman hidropnik	Seluruh siswa membuat hidropnik menggunakan alat dan bahan yang sudah dibawa masing-masing siswa.
		09.30-11.30	Persiapan Pentas Seni	Ruangan sudah siap untuk digunakan saat pensi pada tanggal 22 Juli. Yang dilakukan

				adalah menyusun kursi dan meja yang ada di aula.
		13.00-15.00	Persiapan Pentas Seni	Melanjutkan penyiapan ruangan dengan membersihkan lantai, juga membuat dekorasi. Aula menjadi bersih dan indah sehingga siap digunakan.
		15.00-17.30	Gladi Bersih Pentas Seni	Seluruh perwakilan yang akan tampil melakukan gladi bersih. Setelah melakukan gladi bersih maka siswa menjadi lebih siap untuk tampil pada pentas seni.
8	Jumat, 22 Juli 2016	06.30-08.00	Persiapan Pentas Seni	Kursi tersusun rapi, kemudian membagikan air minum serta menyiapkan peralatan seperti sound, keyboard, dan mic.
		08.00-11.00	Pelaksanaan Pentas Seni	Siswa mengikuti dengan antusias. Pada sesi terakhir ada pembagian kenang-kenangan dari mahasiswa untuk tiap kelas yang mengikuti pentas seni.
		11.00-15.00	Evaluasi dan bersih-bersih	Ruang yang dipakai kembali bersih seperti semula

Minggu 2

9	Senin, 25 Juli 2016	06.20-07.00	Menyambut siswa	Menyambut siswa yang memasuki sekolah sehingga tercipta suasana yang ramah antara Mahasiswa PPL dengan siswa.
		07.00-07.50	Upacara bendera	Upacara bendera dilakukan di halaman SMK Muhammadiyah 2 Moyudan dengan petugas upacara adalah anggota IPM dan pembina upacara adalah Bapak Muh Zaenuri. Upacara bendera diikuti oleh bapak ibu guru, karyawan, mahasiswa PPL UNY, dan seluruh siswa siswi kelas X, XI, dan XII.
		07.50-08.30	Konsultasi dengan guru pembimbing	Jadwal mengajar sudah ditentukan juga termasuk materi dan kelasnya.
		08.30-09.30	Mengajar di kelas X AK1	Kelas X AK1 diikuti oleh 17 siswa dan seluruhnya adalah perempuan. Materi yang disampaikan adalah tentang cara membuka dan menutup program pada sistem operasi berbasis GUI.

		09.30-11.20	Persiapan mengajar	Materi sudah siap, kemudian alat dan bahan juga siap
		11.20-14.20	Mengajar di kelas X MM	Kelas X MM dihadiri oleh 23 siswa. Materi yang disampaikan tentang jenis komponen pada PC
		14.20-15.00	Evaluasi	Lebih mengetahui karakter siswa yang diajar
10	Selasa, 26 Juli 2016	06.30-07.00	Menyambut siswa	Menyambut siswa yang memasuki sekolah sehingga tercipta suasana yang ramah antara Mahasiswa PPL dengan siswa.
		07.00-09.15	Mengisi buku induk siswa di TU	Telah menyelesaikan mengisi sejumlah satu buku
		09.30-14.30	Membuat RPP untuk kelas XI MM	RPP sudah dibuat dan digunakan untuk satu kali pertemuan mengajar di kelas XI MM mata pelajaran KKPI
		18.30-21.30	Membuat RPP untuk kelas XI MM	RPP sudah dibuat dan digunakan untuk satu kali pertemuan mengajar di kelas XI MM mata pelajaran merawat peralatan multimedia
11	Rabu, 27 Juli 2016	06.30-07.00	Menyambut siswa	Menyambut siswa yang memasuki sekolah sehingga tercipta suasana yang ramah antara Mahasiswa PPL dengan siswa.
		07.00-09.15	Mengajar di kelas XI MM	Kelas XI MM dihadiri 19 siswa. Materi yang disampaikan adalah KKPI, menggunakan internet untuk keperluan informasi dan komunikasi
		09.15-10.15	Persiapan mengajar	Materi sudah siap, kemudian alat dan bahan juga siap
		10.15-12.50	Mengajar di kelas XI MM	Kelas XI MM dihadiri 19 siswa. Materi yang disampaikan adalah merawat peralatan multimedia, yaitu contoh perangkat keras multimedia
		12.50-14.30	Evaluasi	Masih terdapat hal yang perlu diperhatikan dalam mengajar semisal mengecek kesiapan

**KALENDER
AKADEMIK**



SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN
KALENDER PENDIDIKAN

TAHUN PELAJARAN 2016/2017

JULI 2016							AGUSTUS 2016							SEPTEMBER 2016							OKTOBER 2016						
AHAD		3	10	17	24	31	AHAD		7	14	21	28	AHAD		4	11	18	25	AHAD		2	9	16	23	30		
SENIN		4	11	18	25		SENIN		1	8	15	22	29	SENIN		5	12	19	26	SENIN		3	10	17	24	31	
SELASA		5	12	19	26		SELASA		2	9	16	23	30	SELASA		6	13	20	27	SELASA		4	11	18	25		
RABU		6	13	20	27		RABU		3	10	17	24	31	RABU		7	14	21	28	RABU		5	12	19	26		
KAMIS		7	14	21	28		KAMIS		4	11	18	25		KAMIS		1	8	15	22								
JUMAT		1	8	15	22	29	JUMAT		5	12	19	26		JUMAT		2	9	16	23								
SABTU		2	9	16	23	30	SABTU		6	13	20	27		SABTU		3	10	17	24								
1-9 : Libur Semester (libur kenakalan kelas) 6,7 : Libur Idul Fitri 1437 H 11-16 : libur sekitar Idul Fitri 18-20 : Hari pertama Masuk Sekolah (MOS)							17: HUT Kemerdekaan RI							10: Misd Muhammadiyah ke 107, 11: Libur Pusa hari Arohan 12: Libur Idul Adha 13-15: Libur Hari Tasyrik							2: Libur Tahun Baru Hijriyah 1438 H 3-8: UTS						
NOVEMBER 2016							DESEMBER 2016							JANUARI 2017							FEBRUARI 2017						
AHAD		6	13	20	27		AHAD		4	11	18	25	AHAD		1	8	15	22	29	AHAD		5	12	19	26		
SENIN		7	14	21	28		SENIN		5	12	19	26	SENIN		2	9	16	23	31	SENIN		6	13	20	27		
SELASA		1	8	15	22	29	SELASA		6	13	20	27	SELASA		3	10	17	24	31	SELASA		7	14	21	28		
RABU		2	9	16	23	30	RABU		7	14	21	28	RABU		4	11	18	25		RABU		1	8	15	22		
KAMIS		3	10	17	24		KAMIS		1	8	15	22	29	KAMIS		5	12	19	26		KAMIS		2	9	16	23	
JUMAT		4	11	18	25		JUMAT		2	9	16	23	30	JUMAT		6	13	20	27		JUMAT		3	10	17	24	
SABTU		5	12	19	26		SABTU		3	10	17	24	31	SABTU		7	14	21	28		SABTU		4	11	18	25	
25 : Hari Guru Nasional 26: UAS Gasal							1-9 : UAS Gasal, 9-12 : Ramlid 14-16 : PORSENIITAS 17 : Pembagian Raport sem. Gsl 19-31 Des 2016 Libur Sem. Gsl, 28 : Libur Hari Natal							1 : Tahun Baru Masehi							16-18 : Try Out UPK 27-28: UPK, 29: US						
MARET 2017							APRIL 2017							MEI 2017							JUNI 2017						
AHAD		5	12	19	26		AHAD		2	9	16	23	30	AHAD		7	14	21	28	AHAD		4	11	18	25		
SENIN		6	13	20	27		SENIN		3	10	17	24		SENIN		8	15	22	29	SENIN		5	12	19	26		
SELASA		7	14	21	28		SELASA		4	11	18	25		SELASA		2	9	16	23	30	SELASA		6	13	20	27	
RABU		1	8	15	22	29	RABU		5	12	19	26		RABU		3	10	17	24	31	RABU		7	14	21	28	
KAMIS		2	9	16	23	30	KAMIS		6	13	20	27		KAMIS		4	11	18	25		KAMIS		1	8	15	22	29
JUMAT		3	10	17	24	31	JUMAT		7	14	21	28		JUMAT		5	12	19	26		JUMAT		2	9	16	23	30
SABTU		4	11	18	25		SABTU		1	8	15	22	29	SABTU		6	13	20	27		SABTU		3	10	17	24	
1-4: UPK, 6-24: US, 25 : US Susulan, koreksi bersama 13-18: UTS 27-31 : Pendidikan Materi UN							3-6: UN, 10,11 : UN 17-20,24,25 : UN Susulan 14: Watal isa Al Masih							1: Hari Buruh Nasional, 2: Hari Perd Nasional 15: Hari jadi kab. Seman, 28: Libur Kenakalan isa Al Masih 27: Libur awal Ramadhan, 29,30,31: Ulangan Kenakalan kelas							1-10 : Ulangan Kenakalan kelas, 12-14 : U susulanremid 17 : PEMBAGIAN RAPORT 19-30.....: Libur Akhir Sem.						

catatan: 1. Bimbingan Belajar Intensif (BBI) Kelas XII Sore Hari:
Sem. Gasal : 5 September- 24 Nopember 2016

Sem. Genap: 9 Januari - 23 Februari 2017
Sem. Gasal : 5 September- 24 Nopember 2016

1. Bimbingan Belajar Intensif (BBI) Kelas XII Sore Hari:
2. Pendidikan Materi UN Kelas XII Pagi Hari: 27-31 Maret 2017
3. Praktek Kerja Industri Kelas XI : 16 Januari - 15 April 2017

Moyudan, Juli 2016
Kenata Savitrik

Drs. MUH ZAINURI
NIP. 19610726 199003 1 003

JADWAL MENGAJAR



MUHAMMADIYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN

Bidang Studi Keahlian: Bisnis dan Manajemen dan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Kompetensi Keahlian: 1. Administrasi Perkantoran, 2. Akuntansi, dan 3. Multimedia

TERAKREDITASI: A (NOMOR: 28.2/BAP/TU/X/2011)

Alamat: Ngentak, Sumberagung, Moyudan, Sleman, Yogyakarta 55563

☎ (0274) 7499262 Fax (0274) 6497077 E-mail: smk_muh2moyudan@yahoo.com

JADWAL MENGAJAR

1. KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)

No	Hari/Tanggal	Materi	Kelas	Jam Ke-
1	Rabu, 27 Juli 2016	Menjelaskan berbagai perangkat keras dan fungsinya untuk akses internet	XI MM	1-3

2. KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)

No	Hari/Tanggal	Materi	Kelas	Jam Ke-
1	Senin, 25 Juli 2016	Membuka dan menutup program pada sistem operasi GUI sesuai prosedur.	X AK1	1-3
2	Senin, 8 Agustus 2016	<i>Pointing device</i> dan mengoperasikan <i>Pointing device(mouse)</i>	X AK1	1-3
3	Senin, 15 Agustus 2016	Review materi sebelumnya dan Ulangan Harian I	X AK1	1-3
4	Senin, 22 Agustus 2016	<i>Sharing device</i> dan protokol <i>sharing</i>	X AK1	1-3
5	Senin, 29 Agustus 2016	<i>Sharing file, printer</i> , hard disk dan CD ROM serta <i>copy file</i> dan <i>folder</i>	X AK1	1-3
6	Senin, 5 September 2016	Review materi keseluruhan	X AK1	1-3

3. Merakit Personal Komputer

No	Hari/Tanggal	Materi	Kelas	Jam Ke-
1	Senin, 25 Juli 2016	Jenis-jenis peralatan/komponen pada PC	X MM	7-9
2	Senin, 1 Agustus 2016	Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi hardware	X MM	7-9
3	Senin, 8 Agustus 2016	Menginstalasi komponen PC	X MM	7-9
4	Senin, 15 Agustus 2016	Menginstalasi komponen PC	X MM	7-9
5	Senin, 22 Agustus 2016	Review materi dan Ulangan Harian I	X MM	7-9
6	Senin, 29 Agustus 2016	Jenis-jenis BIOS	X MM	7-9
7	Senin, 5 September 2016	Menu pada BIOS dan fungsi	X MM	7-9

4. Merawat Peralatan Multimedia

No	Hari/Tanggal	Materi	Kelas	Jam Ke-
1	Rabu, 27 Juli 2016	Peralatan Multimedia	XI MM	5-7
2	Rabu, 3 Agustus 2016	Konsep perawatan peralatan multimedia	XI MM	5-7
3	Rabu, 10 Agustus 2016	Perawatan peralatan produksi multimedia	XI MM	5-7
4	Rabu, 24 Agustus 2016	Merawat <i>Camcorder</i>	XI MM	5-7
5	Rabu, 7 September 2016	Merawat Kamera digital	XI MM	5-7

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Mahasiswa

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

SILABUS

SILABUS KKPI KELAS X

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 MATA PELAJARAN : **Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**
 KELAS/SEMESTER : 10 / 1
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan *PC stand alone*
 KODE KOMPETENSI : KKPI.104.001.01
 ALOKASI WAKTU : x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1.1 Mengoperasikan Sistem operasi berbasis teks	<ul style="list-style-type: none"> Komponen Sistem Komputer Langkah-langkah menyalakan komputer Sistem Operasi berbasis teks : <ul style="list-style-type: none"> Internal Command Eksternal Command 	<ul style="list-style-type: none"> Mengajarkan Sistem komputer dengan rinci Menyatakan Sistem Komputer sesuai dengan prosedur yang benar Mengajarkan dan melakukan perintah-perintah internal dengan penulisan yang benar. 	<ul style="list-style-type: none"> Perangkat keras komputer dijelaskan dengan rinci Perangkat lunak komputer dijelaskan dengan rinci Sistem komputer dinyalakan sesuai dengan prosedur yang benar Indikator keberhasilan sistem ditampilkan pada layar monitor Perintah perintah sistem operasi siap dijalankan Perintah membuat, melihat, mengubah dan menghapus folder dijalankan sesuai dengan ketentuan Perintah menyalin, menghapus, dan memindahkan file dilakukan dengan baik Perintah untuk memformat disk dan menyalin seluruh isi disk dilakukan dengan benar Perintah untuk diagnosa disk dan menampilkan direktori dilakukan dengan benar Prosedur shut down sistem dilakukan secara benar 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Praktek Tugas-tugas Observasi 	3	7		<ul style="list-style-type: none"> Buku KKPI dari Penerbit Erlangga DII
	<ul style="list-style-type: none"> Shut down komputer pada Sistem Komputer berbasis teks (DOS) 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan Prosedur shut down sesuai dengan SOP 						

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PT	
1.2 Mengoperasikan operasi berbasis <i>Graphic User Interface (GUI)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Sistem Operasi berbasis GUI Penggunaan perangkat lunak Pengoperasian Sistem Operasi Windows 	<ul style="list-style-type: none"> Mengjelaskan kemudahan-kemudahan dalam Sistem Operasi berbasis GUI, beserta jenis-jenisnya Menggunakan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan Memulai Program Aplikasi dengan berbagai cara Mengelola folder dan file 	<ul style="list-style-type: none"> Kelebihan-kelebihan Windows dijelaskan dengan rinci Jenis-jenis Sistem Operasi berbasis GUI disebutkan dengan benar dan lancar Melalui Keyboard , perintah-perintah dengan tombol kombinasi dapat diberikan dengan benar Beberapa operasi dalam mouse dijelaskan dengan baik Menggunakan Start Menu untuk memulai Program Aplikasi, dilakukan dengan benar Menggunakan Shortcut pada desktop Windows untuk memulai Program Aplikasi, dilakukan dengan benar Membuat & menghapus folder / folder dilakukan dengan benar Menyalin & memindahkan folder / folder dilakukan dengan benar Mengganti nama folder / file dilakukan dengan benar Printer, Scanner dan device input / output lainnya telah terinstall dengan benar Prosedur dan langkah-langkah menonaktifkan komputer dijelaskan dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Praktek Tugas-tugas Observasi 	6	14		<ul style="list-style-type: none"> Buku KKPI dari Penerbit Erlangga Dll

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 MATA PELAJARAN : **Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**
 KELAS/SEMESTER : 10 / 1
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi
 KODE KOMPETENSI : KKPI.104.002.01
 ALOKASI WAKTU : x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2.1. Menginstal Sistem operasi dan Program Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dan fungsi Sistem Operasi • Instalasi Sistem Operasi Windows 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan secara gantis besar tentang pengertian dan fungsi dari Sistem Operasi • Menjelaskan tahap-tahap membuat partisi pada hard disk • Menjelaskan langkah-langkah memformat hard disk • Menjelaskan langkah-langkah menginstal Windows 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Sistem Operasi dijelaskan dengan rinci dan benar • Fungsi dari Sistem Operasi dijelaskan dengan benar • Tahap-tahap membuat partisi hard disk dijelaskan dengan rinci • Langkah-langkah memformat hard disk dijelaskan dengan benar • Langkah-langkah menginstal Windows dijelaskan dengan benar • Cara menginstal software sistem operasi dijelaskan dengan benar • Software sistem operasi terinstal dengan baik 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis • Tes Praktek • Tugas-tugas Observasi 	6	10		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buku KKPI dari Penerbit Erlangga ▪ Dll
	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan fasilitas Control Panel 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuka jendela Control Panel • Melakukan setting tanggal dan waktu sistem • Membuat User Accounts • Melakukan setting operasional mouse 	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah-langkah membuka jendela Control Panel dipraktekkan dengan benar • Setting waktu, tanggal dan zona waktu dapat diatur dengan beaanr • Pembuatan User Accounts dapat dipraktekkan dengan benar • Setting operasional mouse dapat dipraktekkan dengan benar 					

	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan Software Pengolah Kata melalui perintah-perintah yang terdapat pada Start menu, Shortcut, atau Icon 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan Software Pengolah Kata Menyiapkan Software Pengolah Kata Menjelaskan lingkungan kerja Software Pengolah kata 	<ul style="list-style-type: none"> Kata dijelaskan dengan benar Software Pengolah Kata dapat dibuka / dioperasikan melalui beberapa cara Macam-macam menu dan Toolbar dijelaskan dengan rinci Fungsi Bermacam-macam Menu dan toolbar, dipraktekkan dengan benar Perintah dengan menggunakan Tombol Kombinasi pada Keyboard, dipraktekkan dengan baik Software pengolah kata dijalankan melalui perintah yang terdapat pada start menu, shortcut atau icon Perintah-perintah seperti: <ul style="list-style-type: none"> membuat dokumen baru, membuka dokumen, menyimpan dokumen, menyimpan dengan nama lain, keluar dari program aplikasi dijalankan dengan benar File Document disimpan menggunakan berbagai format antara lain : <i>sxw</i> (Text Document), <i>doc</i> (Ms Word), <i>rtf</i> (Rich Text Format), <i>txt</i> (Plain text), <i>odt</i> (Open Dokument), <i>html</i> (Web page) 					
	<ul style="list-style-type: none"> Membuat file, membuka, menutup, menyimpan, dan mengatur dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan langkah-langkah membuka dan menutup program aplikasi pengolah kata Membuat file dokumen baru, membuka dokumen, menyimpan dokumen, menyimpan dengan nama lain dengan menggunakan berbagai program aplikasi pengolah kata 						

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengoperasikan perintah-perintah pencetakan dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan langkah-langkah perintah cetak file dokumen dengan benar • Mengoperasikan perintah-perintah pencetakan seperti print setup dan print preview serta menyesuaikan parameter kertas dgn printer • Mengoperasikan perintah cetak pada software pengolah untuk mencetak semua halaman, halaman tertentu, halaman yang sedang aktif/diedit 	<ul style="list-style-type: none"> • File Document dijalankan dengan perintah-perintah editing sederhana antara lain : mengetik dan menyelipkan huruf/kata/kalimat, memformat huruf/font, text alignment, numbering, bullet, page break, penggunaan kolom, paragraf, border dan shading, format panter, edit, paste, cut, mail merge • File Document diatur dengan perintah-perintah pengaturan antara lain: ukuran kertas, orientasi kertas (Portrait atau Landscap), margin • Header dan Footer, pemberian halaman, penomoriran isian berulang diaplikasikan pada file dokumen • langkah-langkah perintah cetak file dokumen dijelaskan dengan benar • Perintah-perintah pencetakan seperti print setup dan print preview diaplikasikan sesuai dengan parameter kertas dan printer • File Document dicetak sesuai dengan parameter standar seperti mencetak semua halaman, halaman tertentu, halaman yang sedang aktif/diedit 			
--	---	--	---	--	--	--

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
 MATA PELAJARAN : **Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)**
 KELAS/SEMESTER : 10 / 2
 STANDAR KOMPETENSI : Mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi
 KODE KOMPETENSI : KKPI.104.002.01
 ALOKASI WAKTU : x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2.3. Mengoperasikan <i>software spreadsheet</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal Software Spreadsheet Mengoperasikan Software Microsoft Excel 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan fungsi <i>software spreadsheet</i> Memberikan beberapa contoh <i>software Spreadsheet</i> yang beredar di pasaran Menjelaskan langkah-langkah membuka dan menutup <i>software spreadsheet</i> Menjelaskan lingkungan kerja Microsoft Excel 	<ul style="list-style-type: none"> Fungsi <i>software spreadsheet</i> dijelaskan dengan benar beberapa contoh <i>software Spreadsheet</i> yang beredar di pasaran dijelaskan dengan baik Perintah-perintah pengelolaan file <i>spreadsheet</i> (lembar sebar) atau sheet (lembar kerja) seperti: membuka dan menutup <i>software spreadsheet</i> dioperasikan dengan benar Pengertian : cell, kolom, baris, range, sheet, scroll bar dan work book dijelaskan dengan benar. Perintah-perintah pengelolaan file <i>spreadsheet</i> (lembar sebar) atau sheet (lembar kerja) seperti: membuat, menyimpan, membuka dan menutup workbook, dijelaskan dengan benar File <i>Spreadsheet</i> disimpan menggunakan berbagai format antara lain : sxc, ods, csv, xls, hml Data-data dimasukkan kedalam lembar kerja Microsoft Excel dengan benar Pengantian data, penghapusan data, penyalinan data dan pemindahan data dilakukan dengan benar 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Praktek Tugas-tugas Observasi 	6	10		<ul style="list-style-type: none"> Buku KKPI dari Pemerintah Erlangga Dll

		<ul style="list-style-type: none"> • Mencetak lembar kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Pencetakan Seluruh halaman pada satu sheet, dapat dilakukan dengan benar • Pencetakan Seluruh halaman tertentu pada satu sheet, dapat dilakukan dengan benar 					
--	--	---	---	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

(Drs. Muh Zainuri)
NIP. 19610726 199003 1 003

(Arfita Restu KD, S.Kom)
NBM. 1151130

**RENCANA
PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran	: KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)
Alokasi Waktu	: 3x45 menit
Kelas/ Semester	: XI/1
Pertemuan ke-	: 1 (satu)
KKM	: 75
Standar Kompetensi	: Menggunakan internet untuk keperluan informasi dan komunikasi
Kompetensi Dasar	: Menjelaskan berbagai perangkat keras dan fungsinya untuk akses internet
Indikator	:
	1. Menjelaskan gambar perangkat keras yang digunakan untuk akses internet
	2. Menjelaskan fungsi Ethernet Card
	3. Menjelaskan perbedaan modem dan router

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan gambar perangkat keras yang digunakan untuk akses internet
2. Siswa dapat menjelaskan fungsi Ethernet Card
3. Siswa dapat menjelaskan perbedaan modem dan router

Nilai Karakter

1. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
3. Rasa Ingin Tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

1. Perangkat keras untuk akses internet
2. Ethernet card
3. Modem dan router

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, diskusi, tanya jawab

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Salam Pembuka▪ Guru dan siswa berdoa sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran.▪ Guru melakukan presensi▪ Guru mengecek kesiapan siswa▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa	20	Kecakapan Diri (Personal Skill)
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mencermati gambar perangkat keras yang digunakan untuk akses internet▪ Siswa mencermati fungsi Ethernet Card▪ Siswa mencermati perbedaan modem dan router▪ Guru mempersiapkan peserta didik untuk kegiatan pembelajaran▪ Guru menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar lain.▪ Guru menjelaskan secara singkat tentang materi pembelajaran. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengidentifikasi gambar perangkat keras yang digunakan untuk mengakses internet▪ Siswa berkelompok untuk berdiskusi▪ Siswa menyampaikan hasil diskusi <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru hasil pengamatan perangkat keras yang digunakan untuk akses internet, ethernet card dan modem serta router▪ Guru membimbing praktik untuk membuka dan menutup program	90	Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill) Kecakapan diri (Personal Skill)
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru melakukan pengecekan hasil praktik siswa.▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang cara	25	Kecakapan diri (Personal Skill)

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
	membuka dan menutup program. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan tugas mengenai materi yang sudah didapat ▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya. ▪ Berdoa ▪ Salam dan penutup 		

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku.
2. Alat : Spidol, *white board*, penghapus.
3. Bahan : *hand out* materi
4. Sumber Belajar :
 Bukuajar(*e-book*)/TIKSMAKelasXISemesterI(OnnoW.Purbo,2008,*TIKSMAKelasXI Semester I*Jakarta : Kementrian Negara Riset Dan Teknologi)

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

3. Penialian Psikomotorik

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Instrumen : (*terlampir*)
- d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 25 Juli 2016
Mahasiswa,

Nurhamidi, A.Md
NBM.1 118 710

Ahi Sholihin Saragih
NIM.13520241038

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)
Kelas/semester : XI/1
Topik : Menggunakan internet untuk keperluan informasi dan komunikasi
Pertemuan-ke : 1(satu)

Nama Peserta didik :
Kelas :
Nomor Absen :

Soal:

1. Jelaskan pengertian tentang manfaat dan fasilitas internet yang ada!
2. Sebutkan perbedaan modem dan router
3. Sebutkan macam-macam modem!

Jawaban:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	<p>Secara umum ada banyak manfaat yang dapat diperoleh apabila seseorang mempunyai akses ke internet. Berikut ini sebagian dari apa yang tersedia di internet:</p> <p>(1) Informasi untuk kehidupan pribadi : kesehatan, rekreasi, hobby, pengembangan pribadi, rohani, sosial.</p> <p>(2) Informasi untuk kehidupan profesional/pekerja : sains, teknologi, perdagangan, saham, komoditas, berita bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, berbagai forum komunikasi.</p> <p>1. BROWSING/SURFING : Sebuah layanan pada internet yang berfungsi untuk menampilkan suatu situs/website guna mencari suatu informasi.</p> <p>Program yang digunakan untuk browsing/surfing adalah Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Netscape Navigator.</p> <p>Untuk melakukan browsing harus mengetik alamat website pada address. Misalnya : www.rahanto.blogspot.com , www.detik.com, www.rotten.com, www.invir.com, www.puspendik.com, www.plasa.com, www.geocities.com, www.yahoo.com</p> <p>2. EMAIL (Electronic Mail) Sebuah layanan untuk pengiriman surat elektronik. Untuk mengirim email kita harus mempunyai email (mailbox). Untuk membuat mailbox melalui website tertentu yang menyediakan layanan tersebut. Yahoo.com, plasa.com, telkom.net, doramail.com, dll.</p> <p>3. MAILING LIST Sering disebut dengan milis, yaitu layanan internet sebagai pengembangan dari email yang difungsikan untuk berdiskusi. Melalui milis kita dapat menyampaikan pengumuman seperti lomba pidato, olimpiade math, science, artikel menarik, dll.</p>	50

Setiap email yang dikirim akan disampaikan kepada seluruh anggota sehingga mendapatkan informasi.

Untuk mendapatkan layanan milis kita dapat memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh www.yahogroups.com

4. INTER RELAY CHAT (CHATTING)

Adalah fasilitas yang digunakan untuk melakukan perbincangan atau bercakap-cakap melalui internet menggunakan teks atau sering disebut dengan chatting.

5. NEWSGROUP

Adalah aplikasi internet yang berfungsi untuk berkomunikasi antara satu dgn yg lain guna membahas suatu topik dalam sebuah forum. Grup-grup akan menjadi sarana pertemuan jarak jauh secara elektronik. Contoh : diskusi tentang Indonesia alt.culture.indonesia, soc.culture.indonesia; tentang internet alt.internet; tentang serial tv : alt.tv.x-file, alt.tv.xena, tentang hobi : alt.filateli.rec.collection.stamps

6. FILE TRANSFER PROTOCOL (FTP)

Adalah fasilitas untuk mengirim suatu file yang disertakan melalui email. File yang dikirim dapat berupa file naskah (word), gambar, animasi, musik dll.

7. TELECONFERENCE

Adalah fasilitas internet yang juga digunakan untuk berbincang-bincang dengan cara yang kompleks yaitu mulai dari suara hingga gambar, shg seolah-olah kita dapat langsung berhadapan dengan lawan bicara. Fasilitas ini merupakan pengembangan dari chatting. Komputer yang digunakan untuk teleconference harus dilengkapi dengan web camera, sound card, tv tuner, VoIP.

Fasilitas ini sangat cocok untuk melakukan rapat atau pertemuan jarak jauh karena bisa saling memandang dan mendengar secara langsung.

8. INTERNET TELEPHONY

Yaitu fasilitas untuk berkomunikasi dgn suara melalui internet menggunakan pesawat telepon. Pulsa yang dibayar sama dengan pulsa internet walaupun dilakukan secara SLJJ atau SLI. Software yang digunakan untuk telephony adalah Net2phone, buddytalk, media ring talk dll.

9. INTERNET FAX

Internet juga dapat digunakan untuk mengirim faximili yang secara umum dilakukan melalui mesin faksimili. Biaya yang

	dibebankan adalah biaya lokal atau sama dengan internet. Fasilitas ini sangat mempermudah para sekretaris perusahaan untuk mengirim faksimili dalam jumlah yang banyak.	
Soal No. 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modem memiliki layer berjumlah 2 sedangkan router memiliki layer sebanyak 3. 2. Modem merupakan perangkat internet networking sedangkan router merupakan perangkat networking. 3. Modem hanya menerima dan mengirimkan data melalui sambungan telepon sedangkan router berfungsi untuk mengarahkan data menuju jaringan. 4. Modem hanya bisa digunakan untuk berkoneksi pada satu atau beberapa komputer dan laptop dengan menggunakan software atau OS. Sedangkan router bisa terhubung pada beberapa PC melalui Wifi. 5. Modem membutuhkan koneksi internet sedangkan router tidak membutuhkan koneksi internet 6. Modem tidak memiliki network security sedangkan router memiliki security atau keamanan 	30
Soal No. 3	<ol style="list-style-type: none"> a. Modem Dial-Up b. Modem ADSL c. Modem Kabel d. Modem CDMA e. Modem GSM <p>Jenis Modem berdasarkan pemasangannya :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Modem internal b. Modem external 	20

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1 + skor soal no. 2 + skor soal no. 3

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian	: 1 s/d 4	Keterangan: 1 = Kurang	3 = Baik
Skor minimal	: 3	2 = Cukup	4 = Sangat Baik
Skor maksimal	: 12		

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)
 Kelas/semester : XI/1
 Materi : Menggunakan internet untuk keperluan informasidan komunikasi
 Pertemuan-ke : 1/(satu)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (√) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3
 Skor minimal : 2
 Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Nilai akhir = Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

Perangkat Keras dan Fungsinya Untuk Akses Internet

Perangkat keras komputer dan perangkat lunak diperlukan untuk terhubung ke jaringan internet yang memadai. Untuk perangkat lunak, kita dapat menggunakan sistem operasi seperti Linux, MacOS, Windows, serta menggunakan web browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Internet Explorer, Konqueror dan masih banyak lainnya. Perangkat keras yang digunakan untuk dapat terhubung dengan internet adalah sebagai berikut:

Modem dial up/modem kabel/modem ADSL



Modem (*modulator demodulator*) berfungsi mengubah gelombang analog menjadi sinyal digital dan sebaliknya, mengubah sinyal digital menjadi gelombang analog, dari kabel telepon sehingga komputer dapat terkoneksi dengan internet. Komputer bekerja hanya mengenal bilangan digital saja. Gelombang pada jaringan telepon adalah gelombang analog. Untuk dapat dikenali oleh komputer penerima, gelombang tersebut diubah menjadi sinyal digital oleh modem. Sebaliknya, ketika komputer bekerja dengan bilangan digital dan data akan dikirim ke pengguna lainnya dalam internet, sinyal digital akan diubah menjadi gelombang analog oleh modem.

Untuk PC, biasanya menggunakan modem dial up yang dihubungkan dengan line telepon. Secara fisik, modem dial up dibagi dua, yaitu **modem internal** yang dipasang didalam komputer pada slot ekspansi yang tersedia dan **modem eksternal** yang dipasang dengan menggunakan kabel line telepon, serial ataupun USB. Kecepatan modem dihitung dalam satuan KBPS (*kilobit per second*). Modem dial up memiliki kecepatan untuk download sebesar 56 kbps. Pada penggunaan akses dial up, ketika komputer tersambung ke server ISP (*Internet Service Provider / Penyedia Layanan Akses Internet*), pelanggan akan dibebani biaya pulsa telepon plus layanan ISP yang jumlahnya bervariasi, bergantung pada lamanya koneksi.

Selain modem dial up ada juga modem **ADSL** atau *Asymmetric Digital Subscriber Line*. Modem ADSL memiliki kecepatan tinggi. Modem jenis ini dikembangkan dengan teknologi Discrete Multi Tone (DMT). Dalam mengakses internet, ADSL dapat menggunakan line telepon tanpa mengganggu saluran komunikasi percakapan. Kita dapat menggunakan telepon sambil tetap terkoneksi dengan internet. Pengguna ADSL diharuskan mendaftar terlebih dahulu ke ISP.

Modem kabel menggunakan line TV kabel. Modem kabel mempunyai kecepatan akses yang tinggi. Untuk dapat mengakses internet melalui modem kabel,

pengguna harus diharuskan melakukan pendaftaran terlebih dahulu kepada penyedia jasa TV kabel dan ISP. Pemasangan jaringan internet dengan modem jenis ini lebih rumit dibandingkan dengan jenis modem lainnya. Pendaftaran untuk akses internet dengan modem kabel menggunakan MAC Address atau Media Access Control Address. Ketika modem kabel rusak, kita harus mendaftar kembali MAC Address baru untuk modem kabel baru. Sedangkan pada modem ADSL atau dial up, ketika modem rusak, kita dapat langsung menggunakan modem baru tanpa harus mendaftar kembali ke ISP.

Kecepatan sebuah modem diukur dengan satuan bps atau bit per second atau kbps (*kilo bit per second*). Kecepatan modem dial up bervariasi antara 14,4 hingga 56,6 kbps. Semakin tinggi kecepatannya, semakin singkat waktu koneksi hingga menghemat biaya pulsa telepon.

Dalam aliran data internet, terdapat istilah yang disebut *upstream* adalah kecepatan aliran data dari komputer lokal ke komputer lain melalui sebuah network sedangkan *downstream* adalah kecepatan aliran data dari komputer lain ke komputer lokal melalui sebuah network.

Berdasarkan proses kerjanya, modem dibagi menjadi dua, yaitu hardware modem dan software modem. *Hardware modem* adalah modem yang bekerja menggunakan cip khusus untuk menangani fungsi komunikasi data, sedangkan pada *software modem* pekerjaan dilakukan oleh sebuah program driver. Penggunaan Software modem akan membebani kerja CPU. Untuk itu diperlukan komputer dengan prosesor yang memiliki kecepatan tinggi, misalnya intel core i7. Umumnya, modem dial up yang dijual adalah modem berbasis software yang harganya lebih murah dibandingkan hardware modem.

Line Telepon, TV Kabel, ISDN, PLC, Telepon Seluler

Selain modem sebagai perangkat keras yang dapat menghubungkan komputer ke internet, diperlukan juga salah satu perangkat berikut, antara lain line telepon, TV kabel, ISDN, Satelit dan telepon seluler.

Line Telepon

Saat ini, dengan line telepon dan modem dial up, kita tidak harus diharuskan mendaftar lagi ke penyedia layanan akses internet atau *ISP*, misalnya dengan menggunakan paket Telkomnet instan yang secara langsung dapat melakukan akses internet. Line telepon dapat juga digunakan untuk koneksi internet broadband dengan menggunakan modem ADSL atau *Asymmetric Digital Subscriber Line*.

TV Kabel

Jaringan TV Kabel dapat dipakai untuk koneksi ke internet dengan kecepatan maksimum 27 Mbps atau mega bit per second untuk downstream dan 2,5 Mbps untuk upstream. Agar kita bisa menggunakan modem kabel, komputer harus dilengkapi dengan *kartu ethernet*. Layanan akses modem kabel dapat melalui jaringan TV kabel, antara lain dengan ISP First Media, Indosat, CBN dan lainnya.

ISDN atau Integrated System Digital Network

Selain akses internet melalui modem, dapat pula memanfaatkan teknologi Integrated System Digital Network (ISDN). Layanan ISDN disediakan oleh Internet Service Provider (ISP) yang disebut dengan *Network Service Provider* (NSP). ISDN adalah jaringan digital yang memberikan berbagai macam layanan telekomunikasi yang berlaku diseluruh dunia, dan merupakan transisi sistem telepon analog ke sistem digital. ISDN memungkinkan transmisi gabungan semua dan setiap informasi yang mencakup suara, gambar, surat kabar, diagram dan video conference.

Satelit

Satelit dapat digunakan sebagai media untuk mengakses layanan internet. Untuk daerah-daerah yang tidak terjangkau dengan line telepon, TV kabel, ataupun teknologi broadband lainnya, satelit merupakan solusinya. Namun, teknologi internet dengan satelit masih tergolong mahal. Di Indonesia, kita dapat menggunakan internet satelit dengan menggunakan *Very Small Aperture Terminal* (VSAT) adalah stasiun penerima sinyal dari satelit dengan antena penerima berbentuk piringan dengan diameter kurang dari tiga meter. Fungsi utama VSAT adalah menerima dan mengirim data ke satelit. Satelit berfungsi sebagai penerus sinyal untuk dikirimkan ke titik lainnya di atas bumi. Piringan VSAT menghadap ke sebuah satelit geostasioner yang terus berada di tempat yang sama seiring dengan perputaran bumi pada sumbunya.

Pada prinsipnya, mendapatkan data internet dari satelit sama saja dengan mendapatkan sinyal televisi dari satelit. Data dikirimkan oleh satelit dan diterima oleh dekoder pada sisi pelanggan. Data yang diterima dan yang hendak dikirimkan harus dikodekan kembali oleh dekoder terlebih dahulu. Frekuensi satelit yang digunakan terdiri dari C-Band (4-6 GHz) dan Ku-Band. Namun, C-Band lebih tahan terhadap cuaca dibandingkan Ku-Band. Satelit menggunakan frekuensi yang berbeda antara menerima dan mengirim data, yaitu frekuensi yang tinggi digunakan untuk uplink (5,925 hingga 6,425 GHz), sedangkan frekuensi yang lebih rendah digunakan untuk downlink (3,7 hingga 4,2 GHz).

Power Line Communcation (PLC)

Power Line Communcation adalah akses internet yang dilakukan melalui saluran kabel listrik yaitu dengan menumpangkan aliran data. PLN DKI Jakarta sedang mengkaji dan menguji coba akses internet dengan aliran data melalui kabel listrik. Di negara-negara maju, penggunaan saluran kabel listrik untuk mengakses internet sudah mulai dimasyarakatkan. Power Line Communication juga dikenal dengan nama *broadband over power lines*, yang merupakan jaringan untuk layanan multimedia (suara, data dan video) dengan media transmisi kabel listrik.

Internet juga dikembangkan untuk aplikasi wireless (jaringan tanpa kabel/nirkabel) dengan memanfaatkan telepon seluler. Protokol yang digunakan disebut dengan WAP (Wireless Application Protocol). WAP merupakan hasil kerja sama antar-industri untuk membuat sebuah standar terbuka (open standard) yang berbasis pada standar internet. WAP bekerja dengan modus teks berkecepatan 9,6 kbps. Selain WAP, dikembangkan pula beberapa teknologi lain yaitu:

1. GPRS (*General Packet Radio Service*) merupakan teknologi yang digunakan untuk pengiriman dan penerimaan paket data. GPRS dikenal dengan teknologi

- 2,5G. Teknologi GPRS dapat digunakan untuk e-mail, MMS (multimedia messaging service) dan browsing. GPRS memiliki kecepatan akses antara 56 kbps hingga 115 kbps.
2. EDGE (*Enhanced Data for Global Evolution*) merupakan teknologi dari GSM yang memiliki kecepatan tiga kali dari kecepatan GPRS. EDGE juga dikenal dengan teknologi 2,75G. Kecepatan akses EDGE bisa mencapai 384 Kbps.
 3. UMTS (*Universal Mobile Telecommunication Service*) merupakan teknologi W-CDMA (Wideband Code Division Multiple Access) yang disebut juga 3G (*Third Generation*), yang menyediakan fasilitas akses internet berupa e-mail, MMS dan browsing. UMTS juga menyediakan fasilitas video streaming, video conference dan video calling. Kecepatan akses UMTS mencapai 480 Kbps.
 4. HSDPA (*High Speed Downlink Packet Access*) merupakan teknologi pengembangan dari 3G. HSDPA disebut 3,5G karena HSDPA masih berjalan pada platform 3G. Kecepatan akses data HSDPA dapat mencapai 3,6 Mbps.

Ethernet card

Ethernet adalah teknologi jaringan komputer berdasarkan pada kerangka jaringan area lokal (LAN). Sistem komunikasi melalui Ethernet membagi aliran data ke dalam paket individual yang disebut frame. Setiap frame, berisi alamat sumber dan tujuan serta pengecekan error data sehingga data yang rusak dapat dideteksi dan dikirim kembali. Ethernet adalah protokol LAN yang memungkinkan setiap PC “berlomba” untuk mengakses network. Sekarang Ethernet menjadi protokol LAN yang paling populer karena relatif murah dan mudah di-install serta ditangani.

Ethernet Card adalah jenis hardware jaringan komputer berupa adaptor, awalnya diciptakan untuk membangun sebuah Local Area Network (LAN). Hal ini digunakan untuk mendukung standar Ethernet untuk koneksi jaringan kecepatan tinggi melalui kabel dalam jaringan atau sering disebut sebagai kartu LAN. Dalam sejarahnya, Ethernet dibuat oleh Xerox di tahun 1976. Ethernet telah disetujui sebagai standar industri protokol LAN tahun 1983. Sebuah network yang menggunakan Ethernet sebagai protokol sering disebut Ethernet network.

Fungsi Ethernet Card

Ethernet Card berfungsi membantu pertukaran file dan data melalui jaringan komputer. Komputer-komputer ini berkomunikasi melalui jaringan komputer dengan bantuan dari akses fisik ke media jaringan dan sistem pengalamatan tingkat rendah melalui penggunaan alamat MAC (nomor seri unik 48-bit yang disimpan dalam ROM yang dilakukan pada Ethernet Card). Dalam sebuah jaringan, setiap komputer memiliki kartu dengan alamat MAC yang unik.

Jenis-Jenis Ethernet

Dilihat dari kecepatannya, Ethernet terbagi menjadi empat jenis, antara lain:

- 10 Mbit/detik, yang sering disebut sebagai Ethernet saja (standar yang digunakan: 10Base2, 10Base5, 10BaseT, 10BaseF)
- 100 Mbit/detik, yang sering disebut sebagai Fast Ethernet (standar yang digunakan: 100BaseFX, 100BaseT, 100BaseT4, 100BaseTX)
- 1000 Mbit/detik atau 1 Gbit/detik, yang sering disebut sebagai Gigabit Ethernet (standar yang digunakan: 1000BaseCX, 1000BaseLX, 1000BaseSX, 1000BaseT).
- 10000 Mbit/detik atau 10 Gbit/detik. Standar ini belum banyak diimplementasikan.

Modem dan Router

Pengertian Router

Router adalah perangkat yang digunakan untuk menghubungkan beberapa komputer untuk berkoneksi dengan internet. Dengan menggunakan router maka akses ke LAN bisa lebih mudah, namun router tidak selamanya menyediakan akses menuju internet. Untuk menghubungkan router pada internet maka dibutuhkan modem. Sekarang, router telah memiliki port Ethernet yang digunakan untuk menghubungkan pada modem DSL. Router bekerja hampir sama dengan switch dan juga bridge karena router berfungsi untuk lalu lintas data dengan menggunakan protokol.

Perangkat ini berfungsi untuk membagikan jaringan menjadi subnet-subnet. Tentu saja, modem dan router sangat berbeda jika dilihat dari cara mengakses jaringan internet. Router membagikan jaringan internet ke komputer- komputer pada suatu jaringan. Router berfungsi untuk membagi jaringan kemudian meneruskan data dari satu jaringan ke jaringan lainnya.

Pengertian Modem

Dengan perangkat modem maka Anda bisa dengan mudah berkoneksi dengan internet. Anda bisa membawa laptop atau notebook kemana saja yang Anda sukai, hanya dengan menancapkan modem pada laptop, Anda sudah bisa menggunakannya untuk berinternet ria. Modem memiliki dua jenis diantaranya internal modem dan juga eksternal modem.

Internal modem merupakan modem yang sudah terpasang pada laptop atau CPU, sedangkan eksternal modem merupakan modem yang dipasang di luar komputer atau laptop. Modem eksternal paling banyak digunakan karena Anda hanya membeli modem tersebut dan mengisinya dengan kartu GSM atau CDMA untuk menikmati jaringan internet. Harga modem eksternal juga cukup terjangkau dan bisa digunakan bertahun-tahun.

Apa bedanya router dengan modem? Berikut beberapa perbedaan antara modem dan router:

1. Modem memiliki layer berjumlah 2 sedangkan router memiliki layer sebanyak 3.
2. Modem merupakan perangkat internet networking sedangkan router merupakan perangkat networking.
3. Modem hanya menerima dan mengirimkan data melalui sambungan telepon sedangkan router berfungsi untuk mengarahkan data menuju jaringan.
4. Modem hanya bisa digunakan untuk berkoneksi pada satu atau beberapa komputer dan laptop dengan menggunakan software atau OS. Sedangkan router bisa terhubung pada beberapa PC melalui Wifi.
5. Modem membutuhkan koneksi internet sedangkan router tidak membutuhkan koneksi internet
6. Modem tidak memiliki network security sedangkan router memiliki security atau keamanan

Sekalipun modem dan router fungsinya berbeda namun keduanya memiliki kesamaan tujuan dan saling mendukung. Tanpa modem, router tidak bisa terkoneksi dengan internet sedangkan modem bisa terkoneksi dengan internet sekalipun tidak menggunakan router. Anda bisa menggunakan modem atau wireless router untuk memudahkan pekerjaan karena hampir semua perusahaan atau instansi menggunakannya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran	: KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)
Alokasi Waktu	: 3x45 menit
Kelas/ Semester	: X/1
Pertemuan ke-	: 1 (satu)
KKM	: 75
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan Sistem operasi berbasis GUI
Indikator	:
	1. Membuka dan menutup program pada sistem operasi berbasis GUI.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu membuka dan menutup program pada sistem operasi berbasis GUI.

Nilai Karakter

1. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

2. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

3. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

1. Membuka dan menutup program pada sistem operasi GUI sesuai prosedur.

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, praktik, tutorial

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Salam Pembuka▪ Guru dan siswa berdo'a sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran.▪ Guru melakukan presensi▪ Guru mengecek kesiapan siswa▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa	20	Kecakapan Diri (Personal Skill)
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mencermati tampilan sistem operasi berbasis GUI▪ Siswa mencermati macam-macam cara membuka suatu program▪ Siswa mencermati macam-macam cara menutup program <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengidentifikasi tampilan sistem operasi berbasis GUI▪ Siswa mencoba membuka program dengan beberapa macam cara▪ Siswa mencoba menutup program dengan beberapa cara <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru hasil pengamatan tampilan sistem operasi berbasis GUI▪ Guru membimbing praktik untuk membuka dan menutup program	90	Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill) Kecakapan diri (Personal Skill)
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru melakukan pengecekan hasil praktik siswa.▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang cara membuka dan menutup program.▪ Guru memberikan tugas mengenai materi yang sudah didapat▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya.▪ Berdoa▪ Salam dan penutup	25	Kecakapan diri (Personal Skill)

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku, modul.
2. Alat : Spidol, *white board*, penghapus, LCD proyektor.
3. Bahan : *hand out* materi
4. Sumber Belajar :
 - Modul

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
3. Penilaian Psikomotorik
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 25 Juli 2016
Mahasiswa,

Nurhamidi, A.Md
NBM.1 118 710

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	<ol style="list-style-type: none">1. Klik 2 kali pada shortcut2. Klik kanan -> pilih Open3. Klik pada program dan tekan enter	50
Soal No. 2	<ol style="list-style-type: none">1. Tekan fungsi close pada program2. Menggunakan keyboard alt+f4	50

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1 + skor soal no. 2

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian	: 1 s/d 4	Keterangan: 1 = Kurang	3 = Baik
Skor minimal	: 3	2 = Cukup	4 = Sangat Baik
Skor maksimal	: 12		

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)
 Kelas/semester : X/1
 Materi : Mengoperasikan PC
 Pertemuan-ke : 1/(satu)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (√) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3

Skor minimal : 2

Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir =Nilai akhir =Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

Sebuah komputer memiliki sebuah sistem operasi. Sistem operasi adalah penghubung antara pengguna dengan komputer. Sistem operasi yang sekarang banyak digunakan adalah sistem operasi berbasis GUI. Hal ini dikarenakan sistem operasi berbasis GUI lebih mudah dan menarik ketika digunakan. Dalam perkembangannya terdapat beberapa sistem operasi berbasis GUI, yaitu :

a. Windows

Microsoft Windows dikembangkan oleh Microsoft, dengan menggunakan antarmuka pengguna grafis. Sistem operasi Windows telah berevolusi dari MS-DOS, sebuah sistem operasi yang berbasis modus teks dan command-line.



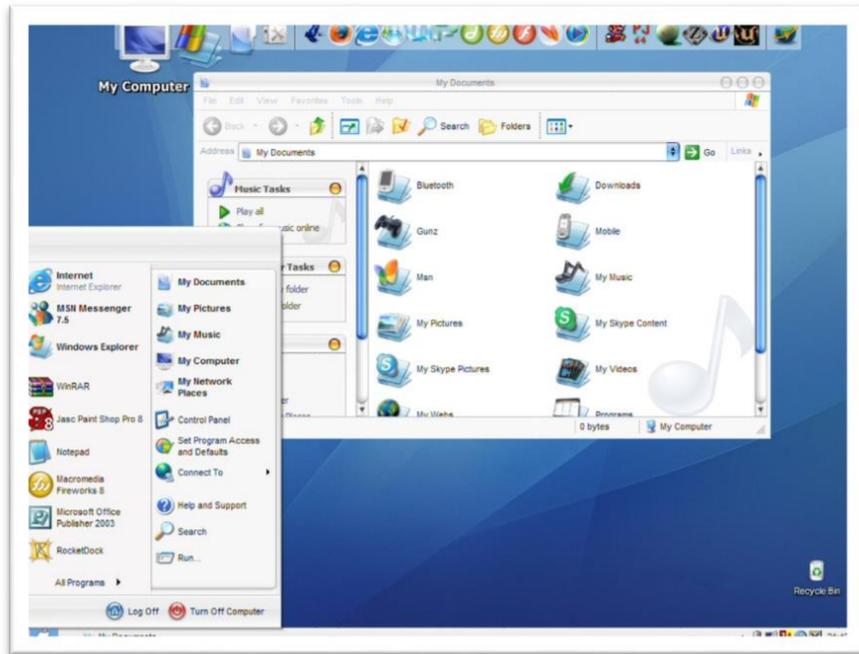
b. Linux

Linux adalah nama yang diberikan kepada sistem operasi komputer bertipe Unix. Linux merupakan salah satu contoh hasil pengembangan perangkat lunak bebas dan sumber terbuka utama. Seperti perangkat lunak bebas dan sumber terbuka lainnya pada umumnya, kode sumber Linux dapat dimodifikasi, digunakan dan didistribusikan kembali secara bebas oleh siapa saja.



c. Mac OS

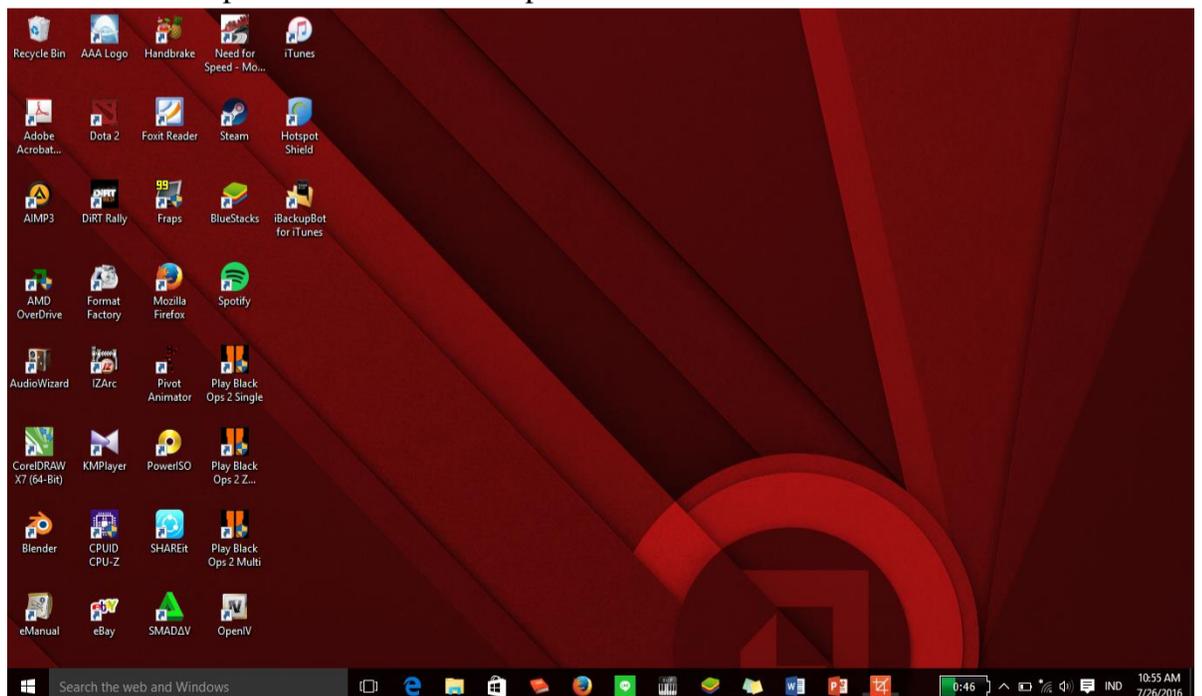
Mac OS adalah singkatan dari Macintosh Operating System. Mac OS adalah sistem operasi komputer yang dibuat oleh Apple Computer khusus untuk komputer Macintosh dan tidak kompatibel dengan PC berbasis IBM.



Dari ketiga sistem operasi berbasis GUI, yang biasa digunakan adalah Windows. Windows memiliki beberapa seri dari mulai Windows 98 sampai sekarang Windows 10.

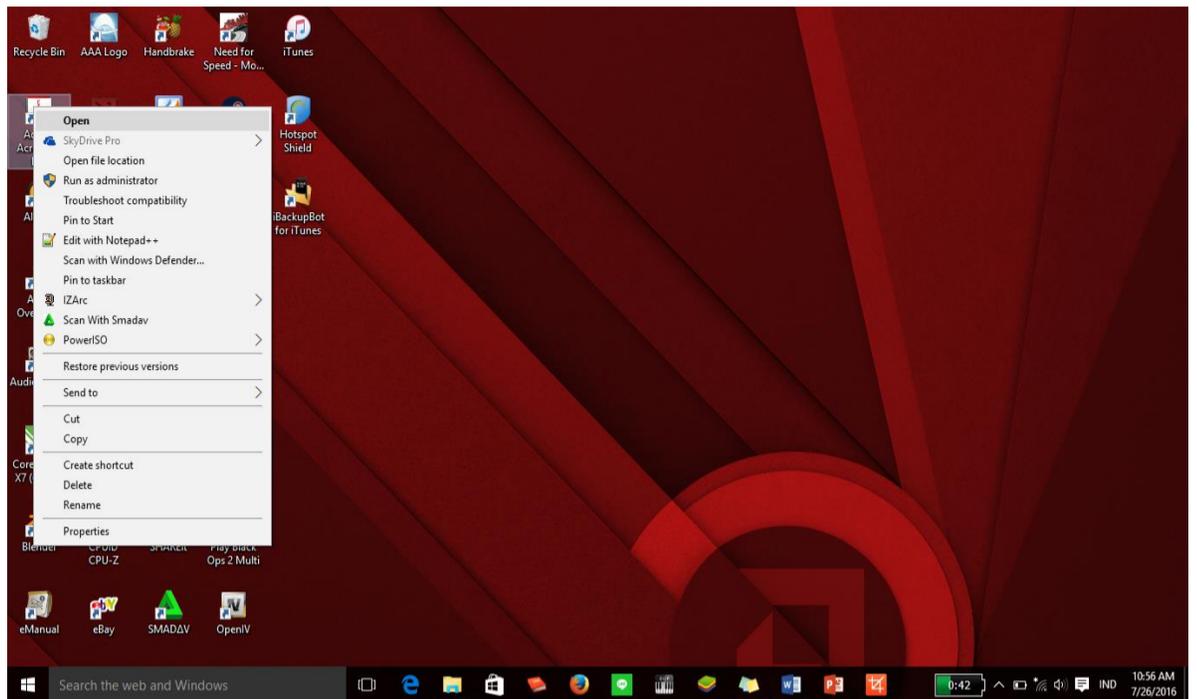
Hal yang sering dilakukan ketika menyalakan komputer adalah menjalankan suatu program. Terdapat beberapa cara untuk membuka suatu program. Berikut beberapa caranya :

1. a. Klik satu kali pada shortcut di desktop



b. Tekan tombol enter

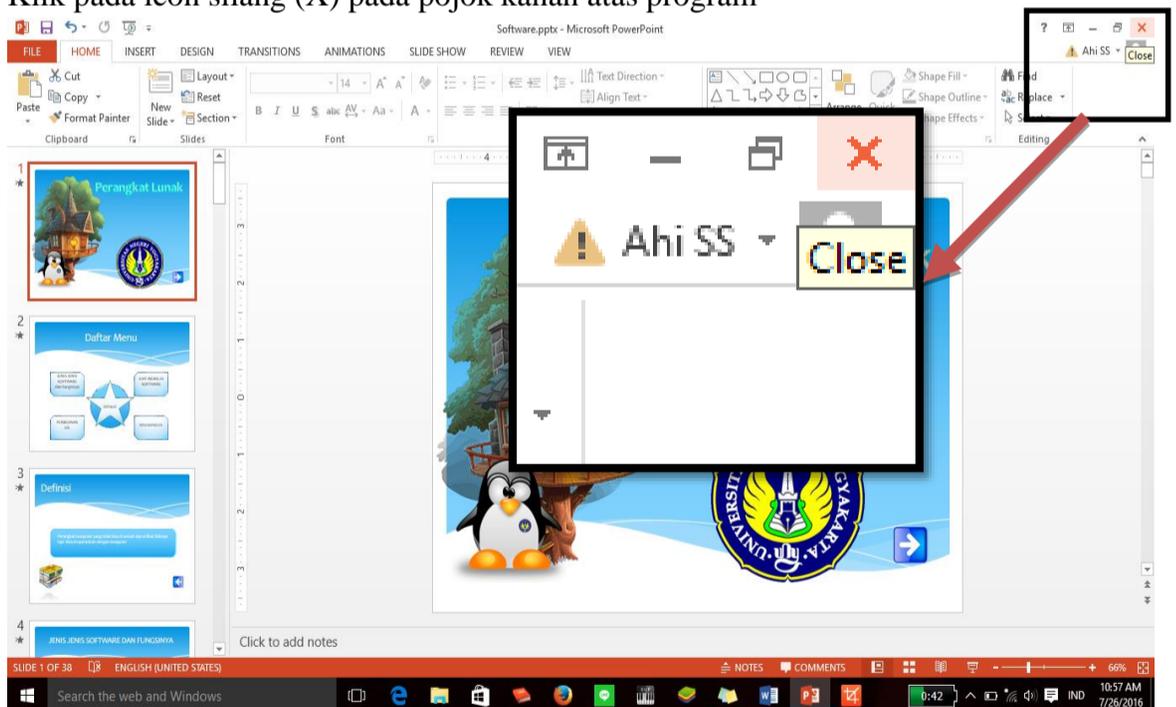
2. Klik dua kali pada shortcut di desktop
3. a. Klik kanan pada shortcut di desktop



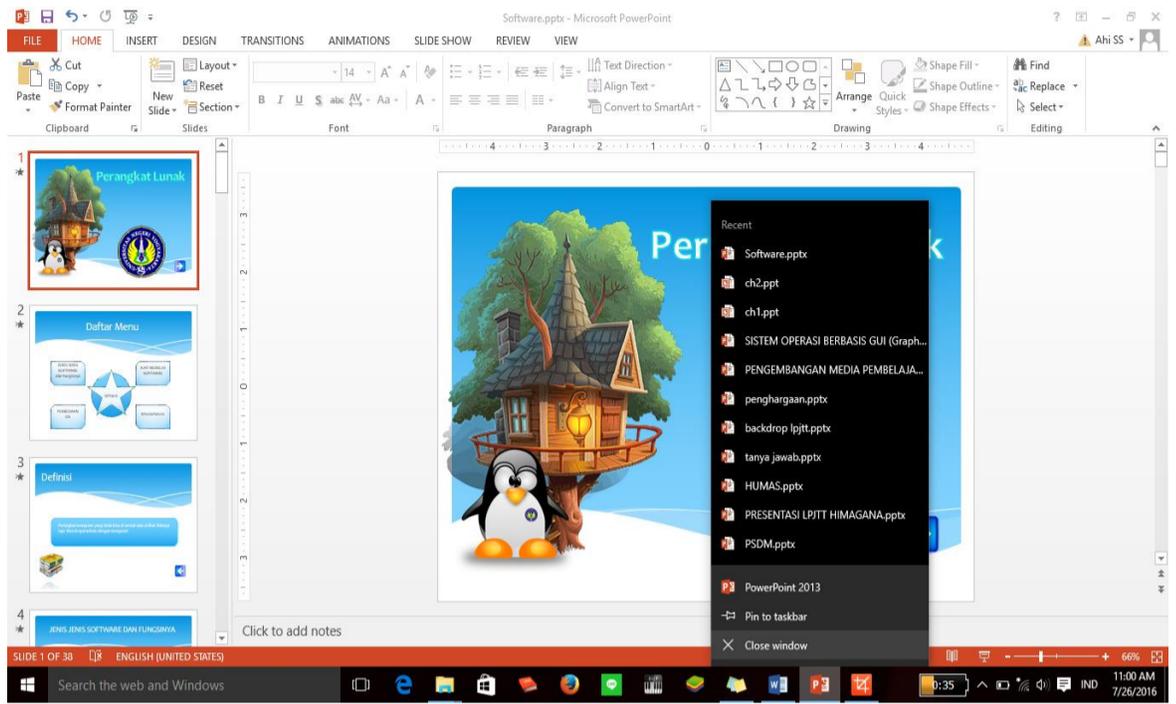
b. Kemudian pilih Open

Kemudian setelah membuka program maka selanjutnya adalah menutup program. Untuk menutup program terdapat beberapa cara, baik dari pilihan menu yang ada di dalam program tersebut atau dengan cara yang lain. Untuk menutup program dengan cara umum adalah sebagai berikut :

1. Klik pada icon silang (X) pada pojok kanan atas program



2. Menggunakan kombinasi tombol pada keyboard alt+f4
3. a. Klik kanan icon pada program dibawah



b. Pilih close

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran	:KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)
Alokasi Waktu	: 3x45 menit
Kelas/ Semester	:X/1
Pertemuan ke-	:2 (dua)
KKM	: 75
Standar Kompetensi	:Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar	:Mengoperasikan Sistem operasi berbasis GUI
Indikator	:
	1. Menjelaskan <i>pointing device</i> .
	2. Mengoperasikan <i>pointing device</i> dengan cara “ <i>point & click</i> ” maupun “ <i>click&drag</i> ” dilakukan pada lingkungan GUI.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan *pointing device*.
2. Peserta didik mampu mengoperasikan *pointing device* dengan cara “*point & click*” maupun “*click&drag*” dilakukan pada lingkungan GUI.

3. Nilai Karakter

1. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
3. Rasa Ingin Tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

1. *Pointing device*.

2. Mengoperasikan *Pointing device* dengan cara “*point dan click*” maupun “*click dan drag*” dilakukan pada lingkungan GUI.

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, praktik, tutorial

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Salam Pembuka ▪ Guru dan siswa berdo'a sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran. ▪ Guru melakukan presensi ▪ Guru mengecek kesiapan siswa ▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran ▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa 	20	Kecakapan Diri (Personal Skill)
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencermati <i>pointing device</i> ▪ Siswa mencermati kursor pada layar ▪ Siswa mencermati tombol pada mouse ▪ Siswa mencermati cara penggunaan mouse <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjawab pertanyaan <i>pointing device</i> ▪ Siswa mengidentifikasi fungsi tombol pada mouse ▪ Siswa mencoba melakukan “<i>point dan click</i>” ▪ Siswa mencoba melakukan “<i>click dan drag</i>” <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru hasil pengamatan mouse ▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru cara kerja mouse ▪ Guru membimbing praktik untuk membuka dan menutup program 	90	Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill) Kecakapan diri (Personal Skill)
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru melakukan pengecekan hasil praktik siswa. ▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang cara membuka dan menutup program. ▪ Guru memberikan tugas mengenai materi yang sudah didapat ▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya. ▪ Berdoa ▪ Salam dan penutup 	25	Kecakapan diri (Personal Skill)

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku, modul.
2. Alat : Spidol, *white board*, penghapus, LCD proyektor.
3. Bahan : *hand out* materi
4. Sumber Belajar :
 - Modul

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
3. Penilaian Psikomotorik
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Yogyakarta, 7 Agustus 2016
Mahasiswa,

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	<ol style="list-style-type: none">1. Mouse2. Trackball3. Touchpad4. Digitizer	40
Soal No. 2	Klik kiri pada mouse kemudian tahan dan arahkan mouse untuk membentuk area dimana file akan dipilih	30
Soal No. 3	<ol style="list-style-type: none">1. Tekan klik kiri pada mouse2. Tahan dan geser kursor	30

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1 + skor soal no. 2 + skor soal no. 3

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian	: 1 s/d 4	Keterangan: 1 = Kurang	3 = Baik
Skor minimal	: 3	2 = Cukup	4 = Sangat Baik
Skor maksimal	: 12		

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)
 Kelas/semester : X/1
 Materi : Mengoperasikan PC
 Pertemuan-ke : 2 (dua)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3

Skor minimal : 2

Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir =Nilai akhir =Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

Pointing Devices

Perangkat penunjuk atau pointing device yaitu mouse, joystick, trackball, touch screen, touchpad, Pointing Stick, light pen, digitizer, dan footmouse. Berikut ini penjelasan masing-masing perangkat penunjuk atau pointing device.

1. Mouse

Mouse atau dalam bahasa tikus adalah alat yang digunakan untuk mengatur posisi cursor di layar. Device ini disebut mouse karena bentuknya yang menyerupai tikus. Pada umumnya mouse ini mempunyai dua tombol yaitu tombol kanan dan tombol kiri dan ditengahnya terdapat scroll wheel, tetapi untuk komputer berbasis Macintosh menggunakan satu tombol. Mouse ini menggunakan sebuah sinar optik untuk mendeteksi gerakan. Untuk jenis konektornya bermacam-macam kalau mouse model lama masih menggunakan PS/2 untuk yang umum sekarang menggunakan USB 2.0, selain itu ada juga yang menggunakan wireless dan bluetooth sehingga tidak perlu kabel.



2. Joystick

Joystick ini fungsinya untuk menggerakkan kursor di komputer seperti mouse tetapi joystick digunakan sebagai controller game. Didalam joystick terdapat sekumpulan touch switch yang di tempatkan di sekeliling dan dasar sticknya (di 4 arah atas bawah depan belakang). Ketika joystick ini digerakkan maka akan menyentuh touch switch dan setelah saklar switch tersambung dan menghantarkan sinyal ke perangkat komputer.

3. Trackball

Trackball adalah alat yang ditengahnya terdapat bola yang fungsinya sebagai pengendali kursor pada monitor. Cara kerja Trackball ini hampir sama dengan mouse, hanya saja kalau mouse yang digerakkan semua bagian mousenya itu sendiri, sedangkan pada trackball yang digerakkan hanya bolanya saja.



4. Touch screen

Touchscreen atau touch panel ini adalah tampilan pada layar yang sensitif pada sentuhan manusia. jadi seseorang bisa langsung berinteraksi langsung dengan menyentuh layar touch screen. Sistem kerja dari touch screen ini dengan mengetahui koordinat (x,y) yang disentuh oleh pengguna, setelah koordinat diketahui maka sistem akan mengetahui operasi atau perintah apa yang anda inginkan.



5. Touch pad

Piranti ini sama saja dengan mouse dan trackball, perbedaannya terletak pada pengoperasiannya, jika mouse bekerja dengan menggerakkan mouse sedangkan touchpad dengan menggerakkan jari kita di atas touchpad tersebut tanpa memindah-mindahkannya. Device ini sering ditemukan pada laptop.



6. Pointing Stick

Perangkat ini juga sering disebut stylus atau track point biasanya terletak dibagian tengah laptop. Cara kerjanya dengan menekannya ke arah yang kita inginkan. Tetapi pointing stick ini hanya untuk mengarahkan pointer saja kalau untuk mengeksekusi biasanya menggunakan tombolnya touchpad.



7. Light pen

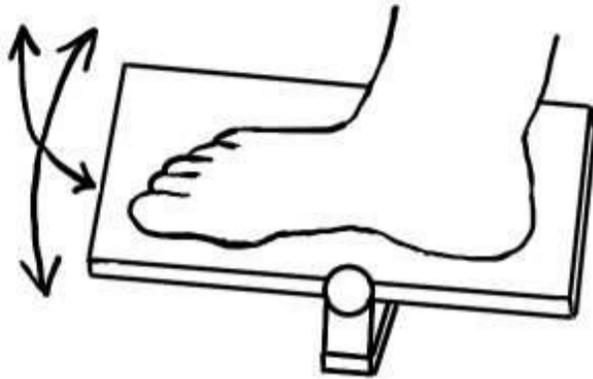
Alat input data dengan menggunakan pena elektronik yang disentuhkan ke layar dengan bantuan komputer CAD (computer aided design). Alat ini disebut Light pen karena memang memancarkan sebuah sinyal cahaya ke komputer.

8. Digitizer

Digitizer adalah alat yang digunakan untuk memindahkan data dari kertas menjadi data vektor(hampir sama dengan scanner tapi hasil perskalaanya berbeda, jika hasil scan diperbesar akan pecah dengan digitizer ini tidak akan pecah karena hasilnya dalam bentuk vektor). Data itu dipindahkan dengan menelusuri gambar di kertas atau hardcopy dengan mengklik segmen tertentu. Digitizer hampir sama dengan mouse tetapi wilayah gerakanya hanya terbatas diatas meja Digitizer itu sendiri, selain itu juga lebih sensitif.

9. Footmouse

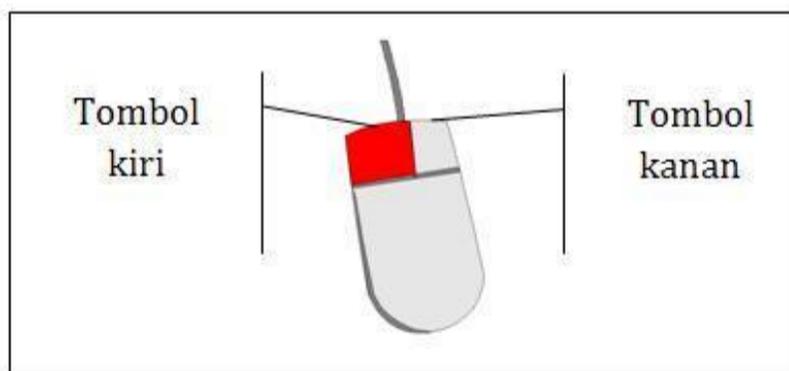
Sesuai dengan namanya Footmouse adalah sebuah mouse komputer yang dikendalikan dengan menggunakan kaki. Mouse ini digunakan oleh penyandang cacat. menurutwikipedia ada 10 jenis footmouse ini tetapi tidak semua tersedia secara komersial.



Menggunakan Mouse

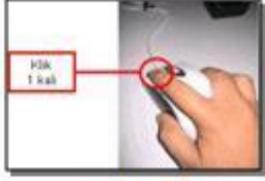
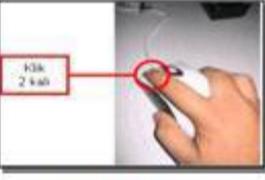
Pemakaian mouse merupakan bagian penting dari Sistem Operasi yang menggunakan tampilan Grafis. Pada saat bekerja, penggunaan mouse sering dipergunakan dengan istilah Pointer (Penunjuk) berfungsi untuk memindahkan dan mengarahkan penunjuk mouse pada desktop (ruang kerja)

Mouse sebagai alat bantu untuk menjalankan perintah mengoperasikan software baik Operating System maupun Software Aplikasi seperti menunjuk, memilih, membuka maupun memindah obyek



Gambar 1. Mouse

Berikut macam perintah , fungsi serta bagaimana menggunakan mouse

<i>Perintah</i>	<i>Fungsi</i>	<i>Langkahnya</i>	<i>Ilustrasi</i>
Point	Mengarahkan pointer mouse pada suatu obyek	Geser mouse pada obyek yang dikehendaki	
Klik - Kiri	Memilih Obyek	Tekan tombol kiri mouse sebanyak satu kali terhadap suatu obyek	 <p>Gambar 2.3.</p>
Double klik	Membuka obyek	Tekan tombol kiri mouse sebanyak dua kali secara cepat terhadap suatu obyek	 <p>Gambar 2.4.</p>
Klik Kanan	Menampilkan menu popup (perintah pada suatu obyek yang dipilih)	Tekan tombol kanan mouse pada obyek yang akan ditampilkan perintahnya	 <p>Gambar 2.5.</p>
Drag and Drop	Memindah obyek	Tekan tombol mouse sebelah kiri sebanyak satu kali pada suatu obyek yang akan dipindah sambil di seret ke tempat tujuan pemindahan obyek	

Tabel 1. Macam perintah menggunakan Mouse

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)**



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih

(13520241038)

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN
Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
KKM	: 75
Kelas/ Semester	: X/1
Pertemuan ke-	: 4 (empat)
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan sistem operasi berbasis GUI
Indikator	:
	1. Mengerjakan Soal Ulangan Harian I dengan benar.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengerjakan Soal Ulangan Harian I dengan benar.

B. Nilai Karakter

1. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas baik secara individu maupun kelompok.

2. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

C. Materi pembelajaran

1. Soal Ulangan Harian I (KD I)

(terlampir)

D. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan Awal<ul style="list-style-type: none">▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdo'a.▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.<ul style="list-style-type: none">▪ Guru menyampaikan KKM yang harus dicapai oleh peserta didik dan menyampaikan remedial bila tidak peserta didik tidak mencapai KKM.▪ Guru menyampaikan tata cara atau peraturan yang harus dipatuhi oleh peserta didik selama ujian.▪ Guru membagikan Soal Ulangan Harian I kepada masing-masing peserta didik.	5 menit
Inti	Peserta didik mengerjakan Soal Harian I	80 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengambil hasil pekerjaan peserta didik.2. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang surat dan surat menyurat.3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	5 menit

E. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Lembar Soal Ulangan Harian I
2. Bahan : Soal Ulangan Harian I
3. Sumber :
 - Internet

F. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Tertulis

- c. Instrumen : Lihat Lampiran
- d. Petunjuk Penentuan Nilai : Lihat Lampiran
- 2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : Lihat Lampiran
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : Lihat Lampiran

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Yogyakarta, 21 Agustus 2016
Mahasiswa,

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KELOMPOK DAN INDIVIDU)**

Mata Pelajaran : KKPI
Kelas/Semester : X/1
Topik : Ulangan Harian I
Pertemuan ke- : 4 (empat)

**SOAL ULANGAN HARIAN I
KELAS X
SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN**

Mata Pelajaran : KKPI (Keahlian Komputer dan Pengelolaan Informasi)
Standar Kompetensi : Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar : Mengoperasikan sistem operasi berbasis GUI
KKM : 75
Hari : Kamis, 4 Agustus 2016
Waktu mengerjakan : 75 menit

Nama :

No Absen/ Kelas :

Uraikan pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan tepat!

1. Sebutkan contoh hardware dan software! *total min 5
2. Jelaskan salah satu cara membuka suatu program pada desktop!
3. Jelaskan salah satu cara menutup program!
4. Apa yang dimaksud pointing device? Berikan contohnya!
5. Jelaskan fungsi klik kiri, klik kanan, dan *drag and drop*!
6. Jelaskan perbedaan *copy* dan *cut* !
7. Jelaskan cara membuat dan menghapus folder !

KUNCI JAWABAN

1. Hardware : Monitor, speaker, mouse, keyboard
Software : Office, Game, Windows
2. Klik kiri dua kali
3. Alt + F4 atau klik tanda silang (X) pada pojok kanan atas
4. Pinting device adalah perangkat untuk menggerakkan kursor
5. Klik kiri : Seleksi file/folder
Klik kanan : Membuka menu pop up
Drag and drop : Untuk memindah file
6. Cut : Untuk memotong file
Copy : Untuk menggandakan file
7. Klik New Folder pada menu bar atau klik kanan -> New -> Folder
Klik kanan -> delete atau tekan tombol delete pada keyboard

Pedoman Penilaian

Nomor Soal	Skor
Soal Nomor 1	10
Soal Nomor 2	10
Soal Nomor 3	10
Soal Nomor 4	10
Soal Nomor 5	30
Soal Nomor 6	10
Soal Nomor 7	20
Total Skor	100

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN (KTSP)**



Disusun Oleh :

Nama : Ahi Sholihin Saragih

NIM : 13520241038

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Semua Program Keahlian
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: X /1
Pertemuan ke-	: 5 (lima)
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan jaringan PC dengan sistem operasi
Indikator	: 1. Menjelaskan pengertian <i>sharing device</i> dan manfaatnya secara benar 2. Menjelaskan protokol <i>sharing</i> secara singkat dan jelas

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian *sharing device* dan manfaatnya secara benar
2. Siswa mengetahui media yang bisa di *share*
3. Siswa dapat mengatur TCP/IP atau koneksi jaringan

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Instruction*
- c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, dan Praktik

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan Awal<ul style="list-style-type: none">▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.<ul style="list-style-type: none">▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan <i>sharing device</i> (pengertian dan manfaat), media yang bisa di <i>share</i>, pengaturan koneksi jaringan.▪ Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai▪ Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang <i>pointing device</i>, melakukan pengelolaan file dan folder menggunakan mouse.	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru menyampaikan materi mengenai <i>sharing device</i>2. Guru mendemonstrasikan cara mengatur koneksi jaringan atau TCP/IP3. Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.	100 menit

	<p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan mengenai pengaturan TCP/IP dan uji koneksi menggunakan DOS 2. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan. <p><u>Konfirmasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penilaian berupa praktik berkelanjutan mengenai pengaturan TCP/IP dan uji koneksi menggunakan DOS 2. Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menuliskan penjelasan <i>sharing device</i> dan manfaatnya dan menjelaskan langkah-langkah mengatur TCP/IP atau uji koneksi. 3. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai <i>sharing file, hard disk, CD-ROM, dan printer</i> 4. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam 	<p>20 menit</p>

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Modul
2. Alat : Komputer
3. Bahan : Materi tentang *sharing device*
4. Sumber : - Buku KKPI untuk SMK dan MAK Kelas XII karangan T.Adi Wijaya dan Anjrah Mintana penerbit Erlangga.
- Internet : <http://www.injekan88.com/2015/04/materi-tkj-pengertian-dan-fungsi-tentang-sharing-device.html>

4. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan dan Tes Praktik
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
4. Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Nurhamidi
NBM. 1 118 710

Yogyakarta, 27 Agustus 2016
Mahasiswa,

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Kelas/Semester : X/1

Topik : Pengertian dan manfaat *sharing device* dan melakukan pengaturan uji koneksi

Pertemuan ke- : 5 (lima)

Tugas Praktik:

1. Siswa mengatur alamat IP masing-masing komputer
2. Siswa melakukan uji koneksi menggunakan DOS

Pedoman Penskoran:

Nomor Soal	Skor
Soal Nomor 1	50
Soal Nomor 2	50

Tugas Terstruktur:

Ketentuan: Dikumpulkan hari Senin

1. Jelaskan pengertian dan manfaat *sharing device*
2. Jelaskan langkah-langkah melakukan pengaturan TCP/IP
3. Jelaskan cara melakukan pengecekan bahwa komputer satu dengan yang lain sudah saling terhubung, menggunakan DOS

Kunci Jawaban:

1. Sharing Device merupakan proses pemakaian bersama perangkat komputer dalam sebuah jaringan. Manfaatnya untuk memudahkan pengguna dalam berbagi perangkat, tanpa harus repot mengatur perangkat satu persatu secara manual, dan juga metode ini bisa di bilang lebih hemat. Karena dengan satu device/perangkat kita bisa berbagi ke banyak komputer lain.
2. - Masuk ke *Control Panel* lalu pilih *view network status and task*
- Pilih *change adapter settings* pada jendela sebelah kiri pada *control panel*.

- Klik kanan pada *Local Area Connection* dan pilih *properties* maka akan muncul kotak dialog.
 - Pilih *Internet Protokol Version 4 (TCP/IPv4)* klik pada *properties* dan akan muncul kotak dialog pengaturan TCP/IPv4.
 - Setelah itu klik bagian *Use This Following IP Address* dan isi *IP Address* untuk *Server* ,sebagai contoh kita isi dengan 192.168.1.90 dan lakukan pengaturan tersebut pada client untuk *client* pertama adalah 192.168.1.1 dan untuk *client* kedua adalah 192.168.1.2 sampai dengan *client* terakhir, misal kita punya 4 *client* maka *IP Address* clientnya sampai 192.168.1.4 .
 - Setelah klik itu saja *subnet mask* dan akan langsung terisi dengan angka sebagai berikut 255.255.255.0 Lalu klik *OK*.
3. – Buka *command prompt*
- Ketik “ping (spasi) IP Address” komputer tujuan kemudian tekan Enter
 - Jika sudah terkoneksi maka pada komputer kita akan ada teks balasan “Reply from....”

Pedoman Penskoran

Nomor Soal	Keterangan	Skor
Soal Nomor 1	Benar 4	100
	Benar 3	75
	Benar 2	50
	Benar 1	25

Nilai Tugas Terstruktur = Total Skor yang diperoleh

Lampiran 2

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
 Kelas/Semester : X/1
 Topik : Pengertian dan manfaat *sharing device* dan melakukan pengaturan uji koneksi
 Pertemuan ke- : 5 (lima)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Ingin Tahu				Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
 Skor minimal : 5
 Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal \times 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

MATERI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: X/1
Topik	: Pengertian dan manfaat <i>sharing device</i> dan melakukan pengaturan uji koneksi
Pertemuan ke-	: 5 (lima)

Materi Pembelajaran

Sharing device adalah proses pemakaian bersama peripheral komputer dalam sebuah jaringan. Komputer pada jaringan tempat peripheral terpasang secara fisik disebut server peripheral , contohnya server printer. Pada komputer yang bertindak sebagai server printer itu sebelumnya harus di lakukan pengaturan konfigurasi printer yang memungkinkan pengaksesan printer tersebut oleh anggota jaringan lain.

Manfaat sharing device

- dapat menghemat waktu, tenaga dan biaya
- file dari satu computer dapat di copy secara langsung ke computer lain dalam satu jaringan
dengan menggunakan share device

Untuk melakukan pengaturan TCP/IP :

- Masuk ke *Control Panel* lalu pilih *view network status and task*
- Pilih *change adapter settings* pada jendela sebelah kiri pada *control panel*.
- Klik kanan pada *Local Area Connection* dan pilih *properties* maka akan muncul kotak dialog.
- Pilih *Internet Protokol Version 4 (TCP/IPv4)* klik pada *properties* dan akan muncul kotak dialog pengaturan TCP/IPv4.
- Setelah itu klik bagian *Use This Following IP Address* dan isi *IP Address* untuk *Server* ,sebagai contoh kita isi dengan 192.168.1.90 dan lakukan pengaturan tersebut pada client untuk *client* pertama adalah 192.168.1.1 dan untuk *client* kedua adalah 192.168.1.2 sampai dengan *client* terakhir, misal kita punya 4 *client* maka *IP Address* clientnya sampai 192.168.1.4 .
- Setelah klik itu saja *subnet mask* dan akan langsung terisi dengan angka sebagai berikut 255.255.255.0 Lalu klik *OK*.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN (KTSP)**



Disusun Oleh :

Nama : Ahi Sholihin Saragih

NIM : 13520241038

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Bidang Studi Keahlian	: Semua Program Keahlian
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
Kelas/Semester	: X /1
Pertemuan ke-	: 6 (enam)
Standar Kompetensi	: Mengoperasikan PC
Kompetensi Dasar	: Mengoperasikan jaringan PC dengan sistem operasi
Indikator	: 1. Mengoperasikan <i>Sharing file, printer, hardisk</i> dan CD ROM sampai teridentifikasi 2. Melakukan Proses <i>copy file</i> dan <i>folder</i> sesuai prosedur berlaku

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengoperasikan *Sharing file, printer, hardisk* dan CD ROM sampai teridentifikasi
2. Siswa mampu melakukan Proses *copy file* dan *folder* sesuai prosedur berlaku

Nilai Karakter

1. Rasa ingin tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

II. Materi pembelajaran

Terlampir

1. Pendekatan/Model/Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : *Student Centered Approach*
- b. Model Pembelajaran : *Explicit Instruction*

c. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, dan Praktik

2. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam ▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. 2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada hari ini terkait dengan <i>sharing device</i> (pengertian dan manfaat), media yang bisa di <i>share</i>, pengaturan koneksi jaringan. ▪ Guru memberikan apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis peserta didik ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ▪ Guru mengulas materi pembelajaran yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya tentang <i>sharing device</i> 	15 menit
Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi mengenai <i>sharing file, printer, hardisk</i> dan CD ROM sampai teridentifikasi 2. Guru mendemonstrasikan proses <i>copy file</i> dan <i>folder sesuai</i> prosedur yang berlaku 3. Guru meminta kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. <p><u>Elaborasi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik mengoperasikan <i>sharing, file, printer, hardisk</i> dan CD ROM sampai teridentifikasi 2. Guru meminta peserta didik untuk mempraktikkan proses <i>copy file</i> dan <i>folder</i> sesuai prosedur yang berlaku 	100 menit

	<p>3. Guru mengamati, membimbing, menilai dan mendorong semua peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta memberikan pengarahan bagi siswa yang tidak patuh terhadap aturan.</p> <p><u>Konfirmasi</u></p> <p>1. Guru memberikan penilaian berupa praktik berkelanjutan mengenai proses <i>copy file dan folder sesuai</i> prosedur yang berlaku</p> <p>2. Guru mengamati, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik.</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama peserta didik mereview dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya mengenai mencetak dokumen secara benar sesuai prosedur yang berlaku</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam</p>	20 menit

3. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Modul
2. Alat : Komputer
3. Bahan : Materi tentang *sharing device*
4. Sumber : - Buku KKPI untuk SMK dan MAK Kelas XII karangan T.Adi Wijaya dan Anjrah Mintana penerbit Erlangga.

4. Penilaian

1. Teknik : Pengamatan dan Tes Praktik
2. Bentuk : Instrument Penilaian Sikap dan Soal Praktik
3. Soal dan lembar pengamatan : Terlampir
4. Tugas : Terstruktur (terlampir)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 3 September 2016
Mahasiswa,

Nurhamidi
NBM. 1 118 710

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDU)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan
Informasi (KKPI)

Kelas/Semester : X/1

Topik : *Sharing file, printer, hardisk* dan CD ROM
dan proses *copy file* dan *folder* sesuai
prosedur

Pertemuan ke- : 6 (enam)

Tugas Praktik:

1. Siswa melakukan *sharing file*
2. Siswa melakukan proses *copy file* dan *folder*

Pedoman Penskoran:

Nomor Soal	Skor
Soal Nomor 1	50
Soal Nomor 2	50

Tugas Terstruktur:

Ketentuan: Dikumpulkan hari Senin

1. Jelaskan cara setting untuk sharing pada komputer host!
2. Jelaskan cara pembuktian hasil setting folder sharing!

Kunci Jawaban:

1. Caranya :
 - a. Buka **Control Panel > Printer and Faxes**, klik kanan pada Printer Anda > Pilih **Sharing**. Dalam contoh ini saya pakai printer HP Deskjet 4300 Series.
 - b. Selanjutnya akan muncul Tab Sharing Properties seperti di bawah ini. Pastikan Anda memilih Checkbox **Share this printer**, Beri nama sesuka Anda dan akhiri dengan klik OK. Jika ada permintaan CD Windows, atau konfirmasi dari printer sharing, pilih **“Just Enable File and Printer Sharing”** dan Klik **OK**. **Pedoman Penskoran**

2. Cara pembuktian :

- a. Coba anda akses folder windows 7 melalui windows XP. Caranya, buka **Control Panel, Network Connection, My Network Places**. Cari dan klik dua kali nama komputer dari windows 7. Klik folder sharing dan coba anda ambil data dari sana. Jika anda mengizinkan akses read-write, coba anda lakukan penulisan. Bisa dengan cara membuat folder baru atau mencoba mencopy file dari komputer XP ke folder tersebut.
- b. Sekarang kembali ke komputer yang ber-OS windows 7. Buka windows explorer, klik network pada bagian kiri paling bawah, kemudian pilih komputer yang terinstall windows 7. Disitu anda akan melihat sebuah folder yang telah di share. Coba akses dan ambil beberapa file pada folder tersebut. Jika anda tadi memberikan akses read-write pada **Allow network users to change my files**, maka anda bisa mencopy, menambah maupun menghapus file pada folder share tersebut.

Nomor Soal	Keterangan	Skor
Soal Nomor 1	Benar 4	100
	Benar 3	75
	Benar 2	50
	Benar 1	25

Nilai Tugas Terstruktur = Total Skor yang diperoleh

Lampiran 2

**INSTRUMEN PENILAIAN PENGAMATAN SIKAP
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester : X/1
Topik : *Sharing file, printer, hardisk* dan CD ROM dan proses *copy file* dan *folder* sesuai prosedur
Pertemuan ke- : 6 (enam)

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda *check list* (√) pada pada kolom yang sesuai dengan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	JK	Aspek yang dinilai								Jumlah Skor
			Rasa Ingin Tahu				Disiplin				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 5
Skor maksimal : 20

Keterangan: 1 = BT

2 = MT

3 = MB

4 = MK

BT : Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MT : Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator)

MB : Mulai berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten)

MK : Membudaya (apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten)

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal \times 4 (karena menggunakan skala 4) / 8

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

MATERI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)
Kelas/Semester	: X/1
Topik	: <i>Sharing file, printer, hardisk</i> dan CD ROM dan proses <i>copy file</i> dan <i>folder</i> sesuai prosedur
Pertemuan ke-	: 6 (enam)

Materi Pembelajaran

Cara Sharing Printer Lewat Jaringan LAN

Pada proses printer sharing ini ada dua tahap yang perlu dilakukan sebagai berikut:

Pertama, Membuka Fasilitas Sharing Printer pada komputer Host. Yang dimaksud dengan komputer host adalah komputer yang memiliki printer. Kalo di rental atau warnet, seringkali komputer host ini disebut sebagai server layanan. Printer yang ada di komputer inilah yang nantinya dibagi dan dipake rame-rame dengan memanfaatkan fasilitas File and Printer Sharing Windows. Namun ada baiknya Anda pastikan terlebih dahulu bahwa driver printer sudah terinstall dan dapat berjalan dengan baik. Selanjutnya lakukan langkah berikut:

1. Buka **Control Panel > Printer and Faxes**, klik kanan pada Printer Anda > Pilih **Sharing**. Dalam contoh ini saya pakai printer HP Deskjet 4300 Series.
2. Selanjutnya akan muncul Tab Sharing Properties seperti di bawah ini. Pastikan Anda memilih Checkbox **Share this printer**, Beri nama sesuka Anda dan akhiri dengan klik OK. Jika ada permintaan CD Windows, atau konfirmasi dari printer sharing, pilih **“Just Enable File and Printer Sharing”** dan Klik **OK**.

Sampai di sini setting komputer host sudah selesai. Selanjutnya **Tahap kedua**, yakni **Setting Printer di komputer klien**. Berikut langkah-langkahnya:

1. Buka **Control Panel > Printer and Faxes** > Pada tab di sebelah kiri pilih **Add a Printer**. Lebih jelasnya perhatikan gambar berikut:
2. Selanjutnya akan terbuka **Add Printer Wizard**, Klik **Next**
3. Pilih tipe printer yang akan digunakan, pastikan Anda memilih **Network Printer > Next**
4. Browse printer pada jaringan Anda, pastikan Anda tidak salah alamat akhiri dengan **Next**
5. Komputer akan mengkonfirmasi apakah Printer Jaringan ini akan dijadikan **Printer Utama**? Pilih sesuai kebutuhan. Saya menyarankan Anda pilih **Yes > Next**
6. **Akhiri Wizard** dengan klik **Finish**

Cara Share CD-ROM di Jaringan LAN

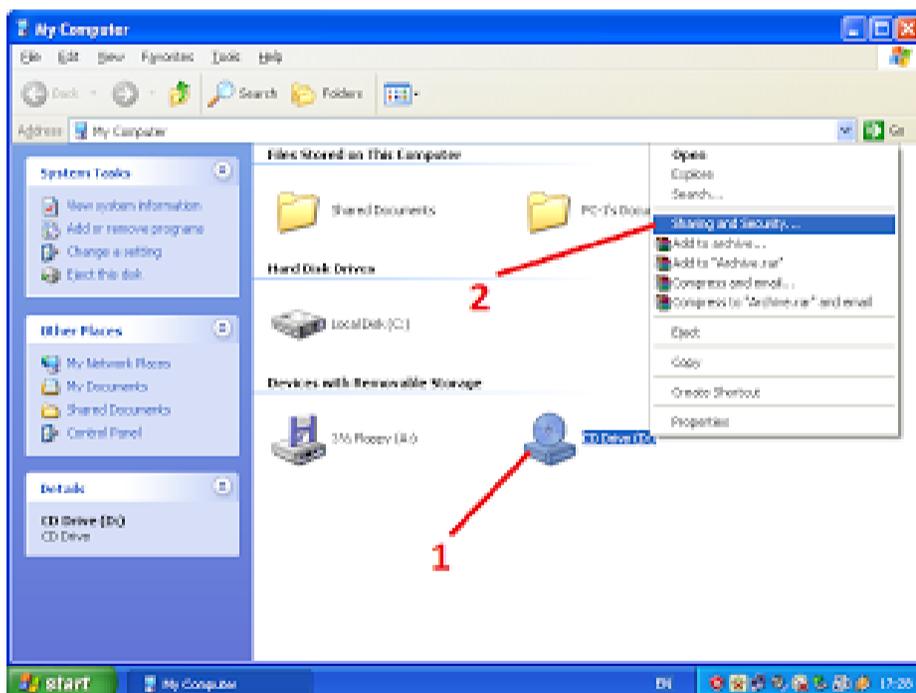
Berikut ini akan saya share tutorial tentang bagaimana cara share CD-ROM dalam jaringan LAN. Hal ini sangat penting untuk kita pelajari, apalagi bagi anda yang mempunyai usaha di warnet yang misalnya ingin menginstall sebuah game dari CD/DVD ke semua komputer client anda, namun diwarnet anda hanya ada 1 CD-ROM yang biasanya hanya ada di komputer server.

Untuk mengatasi masalah diatas, dapat kita selesaikan dengan memanfaatkan sebuah fasilitas yang ada pada windows, yaitu fasilitas share atau berbagi. Dengan fasilitas ini, kita dapat berbagi CD-ROM, folder, musik, program, printer, kamera, dsb.

1. Klik Start, kemudian masuk ke My Computer



2. Klik kanan pada CD-ROM yang akan di share, kemudian klik Share and Security



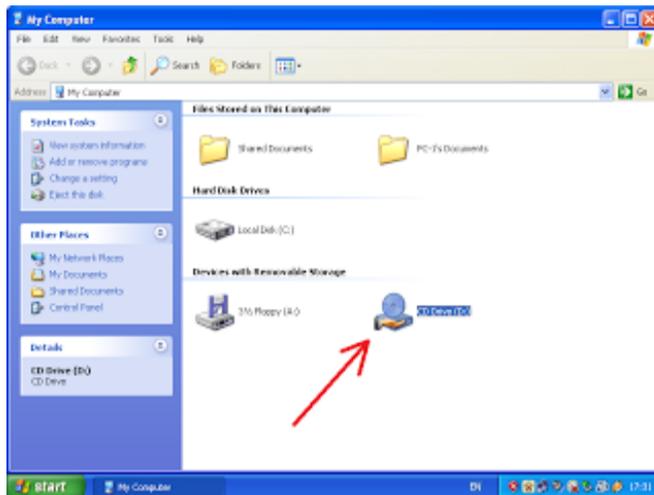
3. Klik tulisan If you



4. Centang "Share this folder on the network". Kemudian beri nama pada "Share name"

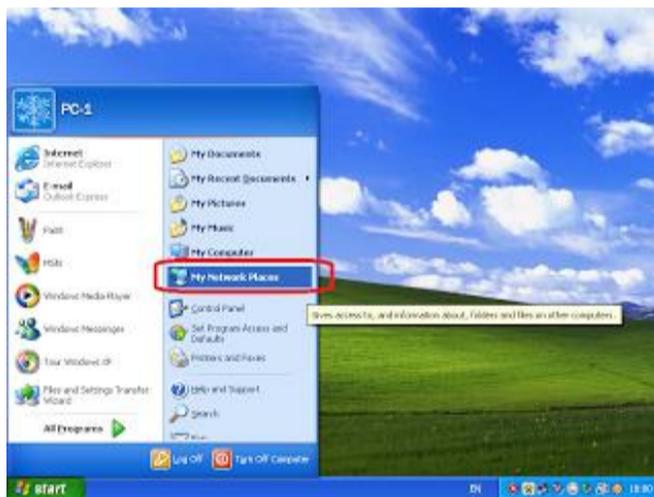


5. Jika berhasil, maka akan muncul icon tangan pada sisi icon yang dishare



Sampai disini proses sharing telah berhasil. Selanjutnya akan kita bahas tentang bagaimana cara mengaksesnya dari komputer client.

1. Klik My Network Places



2. Klik Share
3. Isi IP server pada kolom pencarian, lalu klik search
4. Jika IP benar, maka akan muncul di sebelah kanan seperti pada gambar dibawah, double klik IP tersebut

Cara share file atau folder

- Pastikan PC windows 7 dan XP memiliki group yang sama. (Pada dasarnya hal ini bukan harga mutlak, tetapi akan lebih mudah jika anda

membuat group yang sama untuk menghubungkan kedua perangkat komputer).

- Buka **Control Panel**, pilih **Network and Internet** dan lanjutkan dengan klik **Network and Sharing Center**.
- Klik **Change Advanced Sharing Setting** dan rubah semua setting agar memungkinkan komputer lain bisa mengakses komputer windows 7 ini. Kalau perlu, jangan gunakan pilihan password protection sharing agar orang yang mengakses komputer anda tidak perlu lagi mengakses menggunakan password (*Demi keamanan data-data anda, jangan pernah gunakan pilihan ini pada jaringan publik seperti hotspot di kafe, mall atau wilayah publik yang lain*).
- Setelah itu, klik **Save Changes**.
- Lanjutkan dengan membuat folder yang akan di share dengan komputer lain.
- Buka windows explorer dan buat folder baru. Klik kanan folder tersebut dan pilih **properties**.
- Klik tab **Sharing** diikuti dengan klik tombol **Share**.
- Pada menu drop down, tambahkan user yang diizinkan untuk mengakses folder (*Pada contoh kali ini kami menggunakan Everyone, yang intinya semua orang bisa akses tanpa melalui autentikasi dan password*).
- Tambahkan tingkat perizinan pada user **Everyone**, apakah hanya bisa membaca saja atau bisa juga menambahkan file (menulis).
- Terakhir, klik share dan di ikuti dengan klik tombol Done.

Setting sharing file pada windows xp professional

- Buka windows explorer dan buat folder baru yang akan digunakan untuk sharing file.
- Klik kanan folder tersebut dan pilih **properties**.
- Klik tab **Sharing** dan beri tanda check pada bagian **Share this folder on the network**.
- Jika anda mengizinkan orang lain untuk menulis atau menghapus file pada folder tersebut, beri tanda pada bagian **Allow network users to change my files**.
- Terakhir kali, klik tombol OK.

Pembuktian hasil setting folder sharing

Coba anda akses folder windows 7 melalui windows XP. Caranya, buka **Control Panel, Network Connection, My Network Places**. Cari dan klik dua kali nama komputer dari windows 7. Klik folder sharing dan coba anda ambil data dari sana. Jika anda mengizinkan akses read-write, coba anda lakukan penulisan. Bisa dengan cara membuat folder baru atau mencoba mencopy file dari komputer XP ke folder tersebut.

Sekarang kembali ke komputer yang ber-OS windows 7. Buka windows explorer, klik network pada bagian kiri paling bawah, kemudian pilih komputer yang terinstall windows 7. Disitu anda akan melihat sebuah folder yang telah di share. Coba akses dan ambil beberapa file pada folder tersebut. Jika anda tadi memberikan akses read-write pada **Allow network users to change my files**, maka anda bisa mencopy, menambah maupun menghapus file pada folder share tersebut.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran	: Produktif Multimedia
Alokasi Waktu	: 4x45 menit
Kelas/ Semester	: X/1
Pertemuan ke-	: 1 (satu)
KKM	: 75
Standar Kompetensi	: Merakit personal komputer
Kompetensi Dasar	: Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi
Indikator	:
	1. Mengetahui daftar kebutuhan dan spesifikasi komputer yang tersedia.
	2. Buku manual dan petunjuk pengoperasian komponen tersedia.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengetahui daftar kebutuhan dan spesifikasi komputer.
2. Siswa mengetahui buku manual dan petunjuk pengoperasian komponen.

Nilai Karakter

1. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
3. Rasa Ingin Tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

1. Jenis-jenis peralatan/komponen pada PC.

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, praktik, tutorial

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Salam Pembuka▪ Guru dan siswa berdo'a sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran.▪ Guru melakukan presensi▪ Guru mengecek kesiapan siswa▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa▪ Guru bertanya kepada siswa seputar peralatan komputer yang pernah digunakan dan pengalaman menggunakan komputer	15	Kecakapan Diri (Personal Skill)
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mencermati komponen PC secara teliti.▪ Siswa mencermati diagram blok komputer dan fungsi masing-masing.▪ Siswa mencermati jenis-jenis piranti <i>input</i> dan <i>output</i> serta spesifikasi perkembangannya. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa membahas komponen PC secara teliti.▪ Siswa membahas diagram blok komputer dan fungsi masing-masing.▪ Siswa membahas jenis-jenis piranti input dan output serta spesifikasi dan perkembangannya. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru hasil pengamatan komponen PC.▪ Guru memfasilitasi dan membimbing kegiatan dalam pengamatan komponen PC.▪ Guru memfasilitasi dalam pemahaman piranti <i>input</i> dan <i>output</i> dalam merakit PC.	150	Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill) Kecakapan diri (Personal Skill)
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru melakukan pengecekan hasil praktik siswa.▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang cara komponen PC.▪ Guru memberikan tugas mengenai jenis piranti <i>input</i>, proses dan <i>output</i> pada komputer serta jenis keyboard.▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya.▪ Berdoa.▪ Salam dan penutup	15	Kecakapan diri (Personal Skill)

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku.

2. Alat : Komponen komputer.
3. Bahan : *hand out* materi
4. Sumber Belajar :
 - Modul
 - Internet

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
3. Penilaian Psikomotorik
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 25 Juli 2016
Mahasiswa,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	<p>Input</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keyboard 2. Mouse 3. Scanner 4. Joystick 5. Microphone <p>Proses</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. CPU – ALU 2. Memori <p>Output</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Printer 2. Monitor 3. Plotter 4. Speaker 	50
Soal No. 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Qwery 2. Dvorak 3. Klockenberg 4. Ergonimoic 5. Maltron 6. Chord 7. Alphabetic 8. Numeric 	50

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1 + skor soal no. 2
--

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 3
Skor maksimal : 12

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

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia
 Kelas/semester : X/1
 Materi : Merakit personal komputer
 Pertemuan-ke : 1/(satu)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3

Skor minimal : 2

Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir =Nilai akhir =Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

Pengertian Input dan Output

a) Pengertian Input

Input adalah semua data dan perintah yang dimasukkan ke dalam memori komputer untuk selanjutnya diproses lebih lanjut oleh prosesor. Sebuah perangkat input adalah komponen piranti keras yang memungkinkan user atau pengguna memasukkan data ke dalam komputer, atau bisa juga disebut sebagai unit luar yang digunakan untuk memasukkan data dari luar ke dalam mikroprosesor.

b) Pengertian Output

Output adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang dapat digunakan. Artinya komputer memproses data-data yang diinputkan menjadi sebuah informasi. Yang disebut sebagai perangkat output adalah semua komponen piranti keras yang menyampaikan informasi kepada orang-orang yang menggunakannya.

Alat Input – Output

Alat Input

Yaitu sejumlah komponen atau alat yang digunakan user untuk memasukkan data ke dalam komputer untuk diproses lebih lanjut agar menghasilkan informasi yang dibutuhkan.

Beberapa contoh alat input antara lain :

Keyboard



Mouse dan Flashdisk



Scanner



Web Cam



Microphone – Headset



Alat Output

Peralatan output adalah peralatan yang digunakan untuk membawa data keluar komputer atau juga untuk memindahkan data dari komputer ke perangkat lainnya. Berdasarkan bentuk outputnya, unit output terdiri dari :

Hardcopy device, alat yang digunakan untuk mencetak output (misal: tulisan, angka, karakter dan simbol-simbol) serta image (grafik dan gambar) pada media hard (keras) seperti kertas dan film. Contoh : Printer.



Softcopy device, alat yang digunakan untuk menampilkan tulisan (kata, angka, karakter dan simbol-simbol) serta image (grafik dan gambar) ke dalam sinyal elektronik. Contoh : Monitor, Alpha Numerik Display, Projector dan Speaker.



Drive device, berupa alat yang digunakan untuk merekam atau menyimpan hasil output dalam bentuk yang hanya dapat dibaca oleh mesin, dan juga berfungsi sebagai alat output maupun alat input. Contoh : Flashdisk, Harddisk, Disket dan CD.

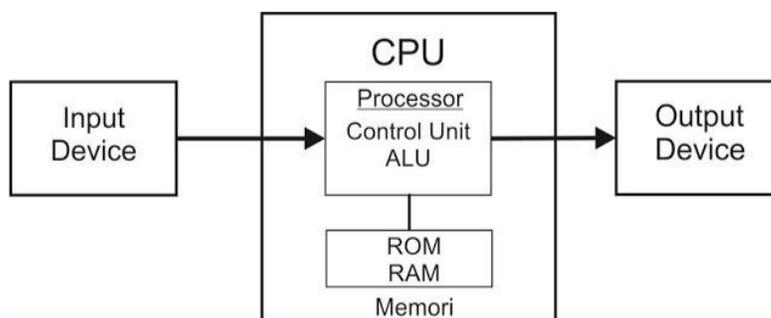


Mekanisme

Kerja

Sistem

I/O



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran	: Produktif Multimedia
Alokasi Waktu	: 4x45 menit
Kelas/ Semester	: X/1
Pertemuan ke-	: 2 (dua)
KKM	: 75
Standar Kompetensi	: Merakit personal komputer
Kompetensi Dasar	: Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi
Indikator	:
	1. Mengetahui daftar kebutuhan dan spesifikasi komputer yang tersedia.
	2. Buku manual dan petunjuk pengoperasian komponen tersedia.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengetahui daftar kebutuhan dan spesifikasi komputer.
2. Siswa mengetahui buku manual dan petunjuk pengoperasian komponen.

Nilai Karakter

1. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
3. Rasa Ingin Tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

1. Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi hardware.

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, praktik, tutorial

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Salam Pembuka ▪ Guru dan siswa berdo'a sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran. ▪ Guru melakukan presensi ▪ Guru mengecek kesiapan siswa ▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran ▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa ▪ Guru bertanya kepada siswa seputar peralatan komputer yang pernah digunakan dan pengalaman menggunakan komputer 	15	Kecakapan Diri (Personal Skill)
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencermati jenis-jenis piranti proses spesifikasi dan perkembangannya. ▪ Siswa mencermati daftar rencana kebutuhan dan spesifikasi PC. ▪ Siswa mencermati fungsi periferal yang sudah terintegrasi pada sebuah PC. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membahas dan mengidentifikasi jenis-jenis piranti proses serta perkembangannya. ▪ Siswa membuat daftar rencana kebutuhan dan spesifikasi PC. ▪ Siswa membahas dan mengetahui fungsi periferal yang sudah terintegrasi pada sebuah PC. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru daftar rencana kebutuhan dan spesifikasi PC. ▪ Guru memfasilitasi dan membimbing kegiatan dalam pembuatan daftar kebutuhan dan spesifikasi. ▪ Guru memfasilitasi kegiatan siswa dalam mencermati fungsi-fungsi periferal yang sudah terintegrasi pada sebuah PC. 	150	Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill) Kecakapan diri (Personal Skill)
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru melakukan pengecekan hasil praktik siswa. ▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang fungsi periferal yang sudah terintegrasi pada PC. ▪ Guru memberikan tugas mengenai komponen personal komputer. ▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya. ▪ Berdoa. ▪ Salam dan penutup 	15	Kecakapan diri (Personal Skill)

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku.
2. Alat : Komponen komputer.
3. Bahan : *hand out* materi
4. Sumber Belajar : a. Modul
b. Internet

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
3. Penilaian Psikomotorik
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Yogyakarta, 30 Juli 2016
Mahasiswa,

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	1. Kebutuhan (25) 2. Input device (25) 3. Output device (25) 4. Process (25)	100

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 3
Skor maksimal : 12

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

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia
 Kelas/semester : X/1
 Materi : Merakit personal komputer
 Pertemuan-ke : 2 (dua)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3

Skor minimal : 2

Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Nilai akhir = Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Membaca Dokumen Kebutuhan User

1. Dokumen Kebutuhan *User* Dipelajari

Kebutuhan *user* untuk proyek berbasis IT, pada umumnya terdiri atas dua bagian besar, yaitu kebutuhan akan *hardware* dan *software*. Kebutuhan akan *hardware* dan *software* ini didokumentasikan secara terpisah, namun standar penulisannya adalah sama. Untuk pembahasan kali ini, dokumen mengenai kebutuhan *user* yang akan dibahas adalah kebutuhan *hardware*.

Dokumen kebutuhan *hardwareuser* yang telah dibuat sebelumnya mulai dipelajari. Berikut pada gambar 2.1 dan gambar 2.2 adalah contoh dokumen standar kebutuhan *hardware user*.

User Requirement	
Tanggal / Date: 27 Oktober 2007	
Data Perusahaan / Company's Information	Data User / User's Information
Nama Perusahaan / Company's Name : LSP Telematika	Nama Perusahaan / Company's Name : PT. Sejati
Alamat Perusahaan / Company's Address : Wisma Metropolitan I, Lt 10 Jl. Jend. Sudirman Kav 29 Jakarta	Alamat User / User's Address : Wisma VSAT Lt 25 Jl. Jend. Sudirman Kav 20 Jakarta
No. Telp / Telp. Num : +62 21 555 5678 No. Fax / Fax. Num : +62 21 555 5679 E-mail : recruitment@lsp-telematika.or.id	No. Telp / Telp. Num : +62 21 515 0303 No. Fax / Fax. Num : +62 21 515 0304 E-mail :
Nama Perwakilan / Representative's Name : Bpk. Andreas Laksana	Nama Perwakilan / Representative's Name : Bpk. Suparman Komala
Tanda Tangan / Signature : 	Tanda Tangan / Signature : 
Nama Proyek / Project's Name :	Pembangunan Infrastruktur IT Berbasis Integrated Web
Manager Proyek / Project Manager :	Bpk. Hendra Subowo Tanda Tangan / Signature : 
Nama Modul / Modul's Name :	Hardware
Nama Sub-Modul / Sub-Modul's Name :	1. Komputer Server 2. Komputer Client 3. Perangkat Jaringan 4. Perangkat Pendukung

(Gambar 1 Cover Standar Dokumentasi)

Unit	Requirement	Specifications	Price	User
2	Computer Server for Data Storage (1)	<ul style="list-style-type: none"> Processor produsen : GenuineIntel Processor name : Intel(R) Xeon(R) CPU X3220 @ 2.40GHz Processor speed : 2392.623 MHz Processor cache size: 4096 KB Memory: 4148928k/4718592k Harddrive : 120GB 7200RPM IDE / 8 MB Cache 		IT System Administrator
2	Computer Server for Data Processing (1)	<ul style="list-style-type: none"> Processor : Dual Xeon 2.8 Ghz FSB 800 Hyperthreaded (4 CPU) Memory : 2 GB ECC Registered PC2700 Harddrive : 120GB 7200RPM IDE / 8MB Cache 		IT System Administrator
3	Computer Client for Accounting (2)	<ul style="list-style-type: none"> Processor : P4 2.8 LGA Motherboard : DFI LAN Party Memory : 512 MB / 1 Gb DDR 2 VGA Card : Gforce FX6600 128 MB Harddrive : 40 Gb SATA Maxtor Drive Storage : DVD RW Lite On / Samsung Sound Card : Sound Blaster Live 5.1/7.1 Casing : Simbadda Sim V Monitor : 17" GTC / ViewSonic Keyboard + Mouse : Logitech Optical Multimedia 		Accounting Staff
1 1 1 1	Network Tools (3) - Kabel UTP 100m - Switch - Modem - Cremping tang	<ul style="list-style-type: none"> Produsen : Belden Produsen : 3com, 8 port Produsen : D-link, ADSL modem Produsen : Krisbow 		IT Technical Support
2 3	Perangkat Pendukung (4) - Rak server - Meja komputer	<ul style="list-style-type: none"> Produsen : Belden Produsen : Olympic 		IT Technical Support

(Gambar 2 Tabel Kebutuhan *Hardware User*)

Setelah mempelajari dokumen kebutuhan *user* ini, mulailah untuk menganalisa apa saja yang perlu dipersiapkan untuk pemenuhan kebutuhan tersebut. Dokumentasi ini nantinya akan menjadi acuan dalam pengadaan *hardware/tools* yang dibutuhkan *user* dalam menjalankan sistem.

Periksa secara teliti tabel kebutuhan *user*, apakah sudah tercatat dengan benar dan sesuai dengan hasil wawancara dengan *user* dalam perumusan kebutuhan tersebut. Bila ternyata ada tidak jelas dalam pencatatan, lebih baik untuk menghubungi *user* kembali dan mengkonfirmasi.

Mulailah untuk membuat perencanaan pengadaan *hardware/tools* tersebut. Buat *checklist* nama-nama penyuplai yang menjual *hardware/tools* tersebut, lengkap beserta alamat dan nomor telepon yang dapat dihubungi. *Checklist* ini berguna untuk menandai apakah penyuplai tersebut benar masih menyediakan dan menjual *hardware/tools* tersebut atau tidak. Sebelumnya perlu di check terlebih dahulu apakah *hardware/tools* tersebut masih ada di pasaran atau tidak. Sebaiknya rekomendasikan kepada *user*, *hardware/tools* yang umum dijual di pasaran.

Mendapatkan Daftar Spesifikasi Perangkat Komputer Yang Tersedia

1. Berbagai Komponen Komputer dan Spesifikasinya Dijelaskan Berdasarkan Yang Tersedia Saat Itu

Ada kalanya *hardware/tools* yang sudah diusulkan kepada *user* ternyata tidak tersedia setelah dilakukan pengecekan ke penyuplai. Bila terjadi hal seperti ini, maka jelaskan terlebih dahulu kepada *user* mengenai *hardware/tools* yang tersedia. Kemudian untuk *hardware/tools* yang tidak tersedia, diskusikan kembali dengan *user* mengenai solusinya.

Berikan penjelasan kepada *user* mengapa *hardware/tools* tersebut tidak tersedia. Ada beberapa alasan mengapa *hardware/tools* tidak tersedia:

- *hardware/tools* tidak diproduksi lagi oleh produsen
- *hardware/tools* tidak tersedia oleh penyuplai
- *hardware/tools* belum masuk ke pasaran/belum tersedia oleh penyuplai
- *hardware/tools* tidak dijual lagi di pasaran

Produsen adalah pihak yang memproduksi perangkat, sedangkan penyuplai/*vendor* adalah pihak yang menjual perangkat tersebut.

Hardware/tools yang tidak tersedia sebaiknya didiskusikan kembali dengan *user*. Beberapa saran atau solusi yang bisa diberikan untuk mengatasi masalah ketidakterediaan *hardware/tools* ini adalah:

- Mengusulkan *hardware/tools* pengganti yang memiliki fungsi dan kegunaan yang sama
- Mencari penyuplai lain yang masih menyediakan *hardware/tools* tersebut
- Mengusulkan *hardware/tools* yang diproduksi produsen lain

Jelaskan juga kepada *user*, mengapa diusulkan *hardware/tools* tersebut, bukan *hardware/tools* yang lain. Sesuaikan dengan *user* yang menggunakannya. Misalnya bagian IT System Administrator membutuhkan *server for data storage* yang memerlukan *harddrive* dengan kapasitas 120 Gb, hal ini dikarenakan *server* tersebut berfungsi sebagai penampung data atau tempat menyimpan data, sehingga membutuhkan *harddrive* sebagai tempat penyimpanan *file* dengan kapasitas yang besar.

Dari hasil diskusi kembali dengan *user* mengenai *hardware/tools* yang tidak tersedia, maka akan dihasilkan kembali solusi baru yang lebih sesuai, dengan mempertimbangkan *hardware/tools* yang tersedia.

Merancang Spesifikasi Komputer Yang Sesuai Dengan Kebutuhan User

1. Spesifikasi Komputer Dibuat Berdasarkan Kebutuhan *User* dan Komponen Yang Tersedia

Spesifikasi komputer dibuat kembali sesuai dengan kebutuhan *user* dengan mempertimbangkan komponen *hardware/tools* yang tersedia.

Pada dasarnya cara pembuatan spesifikasi tersebut tidak berbeda dengan yang sebelumnya telah dibuat. Yang berbeda hanya *hardware/tools* nya saja yang mungkin diganti dengan kriteria *hardware/tools* lain yang memiliki fungsi dan kegunaan yang sama dengan *hardware/tools* sebelumnya.

Ketersediaan *hardware/tools* oleh penyuplai harus dilengkapi dengan harga. Hubungi pihak penyuplai untuk mendapatkan daftar harga dari setiap *hardware/tools* yang akan digunakan untuk kebutuhan *user*. Daftar harga ini nantinya akan digunakan sebagai pelengkap daftar spesifikasi untuk kebutuhan *user*, sehingga *user* mengetahui dana yang diperlukan untuk pengadaan *hardware/tools* yang bersangkutan. Berikut pada gambar 2.3 adalah contoh daftar harga yang didapat dari penyuplai.

Quantum Computer	30-50-ET	# Modem	# Sonic GEAR Speaker	# EPSON Printer
Harddisk 2.5" SATA		Conboard 59K III	T100E	C87+ New
Fujitsu 600Gb	476,000	Protek 59K int + Ant. Petr	A. 200	C79
Fujitsu 600Gb Sata	560,000	Dink 59K Ext USB	EVO 3 / EVO 5	LG 2090
Hitech 1000Gb	840,000	Protek 59K Ext Serial	Maro 200 USB +3.0, 800 WMP+o	LG 2180
Fujitsu 600Gb	573,000	# PCI CARD	BT 1	LX 300+ (matrix)
Hitech 800Gb	573,000	Creative SB Live 5.1	Tatoo 303	Photo R-230
Fujitsu 400Gb	444,000	Chronos Wireless Lan 802.11G	# Simbadde Spk	Photo R-270
Fujitsu 1000Gb Sata	874,000	Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	CSTz 100	C58
Fujitsu 1000Gb	879,000	Creative X-MOD X-Fi 24bit crys	CSTz 300 + Rencde	C90
Seagate 1000Gb Sata	706,000	Epro Firewire CMB	CST 5200	# HP Printer
Seagate 800Gb Sata	577,000	Multi UD 2 Serial + 1 Paralel	CST 5600	DJ1200 (A3)
Seagate 1600Gb Sata	1,258,000	PO Card USB 2.0 4ports	CST 5600 / 6600	DJ 2496
Hitech 400Gb	449,000	SC OM / ESS 4 Channel	CST 6000	Laserjet 1020
Seagate 1200Gb	826,000	# UPS	CST 6000	Office Jet 4355
# Mushkin Sodin (Rb)		Nexus HVVA On Line	CST 8200	PSC 3180
512Mb PC 4200 / 5300	200,000	Protek PC 800 600V/s	CST 8800	# Lexmark Printer
1Gb PC 4200 / 5300	366,000	Protek Pro 600P 600V/s+AVR	CST 9900	Laserjet E1 2014 600
512Mb PC 3200	265,000	Protek Pro 1200 1200V/s+SPH+	CST 2200	Laser E1 20 600+600
# V-GEN + Twinmos Sodin (Rb)		Laserjet PGA 600V/s+SPH+AVR	CST 7300	E-645 Single Cartrid
Twinmos 512Mb PC 4300 / 5	209,000	Nexus 600V/s+ AVR	CST 8800 / 8800	2491 Det Matrix 300
Vgen 128Mb PC 133 8C	326,000	Nexus 1200V/s+ AVR	CST 6700	# CANON Printer
Vgen 128Mb PC 2700 / 3200	122,000	Kerika 600V/s+ AVR		# 1800
Vgen 1Gb PC 4200 / 5300	265,000	ICA 600VA CE600	# Altec Lansing Spk	ix4000 A3
Vgen 256Mb 2700	145,000	ICA 1200VA CE1200	1511	MP160
Vgen 128Mb PC 100 8C	320,000	# USB DEVICES	BXR 1121	Canon & HP Scans
Vgen 256Mb PC 2700 / 3200	145,000	BLUETOOTH Epro	FX-5051	Canon Lide 25
Vgen 256Mb PC 4200 / 5300	108,000	Card Reader All-in-1 External Et	FX-6021	HP Scanjet 2400
Vgen 3Gb PC 4200 / 5300	752,000	Card Reader All-in-1 Internal Sx	VS-2320	#UMAX Scanner
Vgen 512Mb PC 2700 / 3200	265,000	Card Reader usb /usb+audio+tr	MX-6021	Astra 4100
Vgen 512Mb PC 4200 / 5300	150,000	Casing 2.5" Ext Box IDE	VS-2321	Astra 6600
# SDRAM L, TW		Casing 2.5" Ext Box IDE Nexus	VS-2420	Astra 6600+JTC-660
V-Gen 128 PC133 4b	173,000	Casing 2.5" Ext Box Sata Over	VS-2421	Astra 9500
V-Gen 128 PC133 8b	209,000	Casing 3.5" Ext Box IDE	VS-3251	Astra 7300+JTC

(Gambar 3 Daftar harga *hardware/tools*)

Pada umumnya daftar harga perangkat komputer bergantung pada kurs tukar mata uang, sehingga harganya menjadi tidak stabil. Karena itu pada daftar harga perangkat tersebut perlu dicantumkan tanggal saat itu, sehingga diketahui bahwa kurs tukar mata uang yang digunakan adalah kurs tukar yang sesuai dengan tanggal yang tertera pada daftar.

Kumpulkan daftar harga dari beberapa penyuplai dan bandingkan antara penyuplai yang satu dengan penyuplai yang lain. Hal ini dimaksudkan untuk mencari spesifikasi dan harga perangkat yang paling sesuai dengan kebutuhan user.

Adakalanya setelah daftar harga perangkat telah didapatkan dan *user* telah mengetahui daftar harga tersebut, *user* mengajukan tambahan atau pengurangan spesifikasi perangkat. Karena itu penyesuaian perlu dilakukan kembali terhadap dokumen kebutuhan *hardware user*.

Rekomendasikan kepada *user* perangkat-perangkat yang tersedia oleh penyuplai dari daftar harga yang telah diperoleh. Perancangan kembali spesifikasi komputer yang sesuai dengan kebutuhan *user* merupakan proses wawancara kembali dengan *user* untuk mendapatkan informasi kebutuhan *user*. Yang berbeda adalah untuk proses kali ini, daftar barang yang tersedia beserta harganya merupakan bahan referensi yang diikutsertakan dalam pembahasan.

Terkadang pihak penyuplai membuat daftar harga dengan bentuk dan format yang sulit untuk dimengerti oleh pihak yang membacanya. Jika hal tersebut terjadi maka buatlah sebuah rangkuman daftar harga yang didapat dari berbagai daftar harga penyuplai. Buatlah dengan bentuk dan format yang mudah dimengerti. Berikut pada gambar 4 adalah contoh rangkuman daftar harga dari berbagai penyuplai.

Penyuplai	Nama Perangkat	Harga
Net Indo	Harddisk	
	Fujitsu 60 Gb	476.000
	Hitachi 100 Gb	646.000
	Modem	
	ProLink 56K ext. serial	200.000
	Dlink 56K ext. USB	191.000
MegaNet	Harddisk	
	Fujitsu 60 Gb	480.000
	Hitachi 100 Gb	646.000
	Modem	
	ProLink 56K ext. serial	200.000
	Dlink 56K ext. USB	191.000
InoNet	Harddisk	
	Fujitsu 60 Gb	476.000
	Hitachi 100 Gb	646.000
	Modem	
	ProLink 56K ext. serial	200.000
	Dlink 56K ext. USB	191.000
CentraNet	Harddisk	
	Fujitsu 60 Gb	476.000
	Hitachi 100 Gb	646.000
	Modem	
	ProLink 56K ext. serial	200.000
	Dlink 56K ext. USB	191.000
CyberKing	Harddisk	
	Fujitsu 60 Gb	476.000
	Hitachi 100 Gb	646.000
	Modem	
	ProLink 56K ext. serial	202.000
	Dlink 56K ext. USB	191.000
	PCI Card	
	Creative SB 5.1 Live	476.000
	Epro Firewir CMB	646.000

(Gambar 4 Rangkuman daftar harga *hardware/tools*)

Tampilkan jumlah penyuplai paling sedikit lima penyuplai, sehingga *user*, memiliki banyak pilihan untuk memilih yang paling sesuai dengan kebutuhannya. Beri tanda pada perangkat yang memiliki harga berbeda antara satu penyuplai dengan penyuplai lainnya.

Mengajukan Spesifikasi Yang Dibuat Dengan User

1. Daftar Spesifikasi Dibuat Berdasarkan Kebutuhan *User* Beserta Harga Jualnya

Daftar harga yang didapat dari penyuplai *hardware/tools* yang dibutuhkan oleh *user*, selanjutnya dianalisa dan dimasukkan ke dalam kolom harga pada tabel kebutuhan *hardware user*.

Pencatuman harga ke dalam daftar spesifikasi kebutuhan *user* bertujuan untuk memperjelas data dan informasi mengenai pengadaan *hardware/tools* yang dibutuhkan oleh *user*.

Dengan adanya daftar spesifikasi kebutuhan *user* yang telah dicantumkan harga *hardware/tools*-nya, *user* bisa mengetahui perkiraan dana yang dibutuhkan untuk pengadaan perangkat-perangkat tersebut sebagai penunjang sistem. Jangan sampai dana untuk pengadaan perangkat ternyata terlampau besar, sehingga dana untuk pengembangan sistem menjadi tidak tercukupi karena tersedot untuk dana pengadaan *hardware/tools* tersebut. Berikut pada gambar 5 adalah contoh daftar spesifikasi yang telah dilengkapi dengan harga dari *hardware/tool* yang bersangkutan.

Unit	Requirement	Specifications	Price (Rp)	User
2	Computer Server for Data Storage (1)	<ul style="list-style-type: none"> • Processor produsen : GenuineIntel • Processor name : Intel(R) Xeon(R) CPU X3220 @ 2.40GHz • Processor speed : 2392.623 MHz • Processor cache size: 4096 KB • Memory: 4148928k/4718592k • Harddrive : 120GB 7200RPM IDE / 8 MB Cache 	@20.000.000 x 2 unit = 40.000.000	IT System Administrator
2	Computer Server for Data Processing (1)	<ul style="list-style-type: none"> • Processor : Dual Xeon 2.8 Ghz FSB 800 Hyperthreaded (4 CPU) • Memory : 2 GB ECC Registered PC2700 • Harddrive : 120GB 7200RPM IDE / 8MB Cache 	@20.000.000 x 2 unit = 40.000.000	IT System Administrator
3	Computer Client for Accounting (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Processor : P4 2.8 LGA • Motherboard : DFI LAN Party • Memory : 512 MB / 1 Gb DDR 2 • VGA Card : Gforce FX6600 128 MB • Harddrive : 40 Gb SATA Maxtor • Drive Storage : DVD RW Lite On / Samsung • Sound Card : Sound Blaster Live 5.1/7.1 • Casing : Simbadda Sim V • Monitor : 17" GTC / ViewSonic • Keyboard + Mouse : Logitech Optical Multimedia 	@7.000.000 x 3 unit = 21.000.000	Accounting Staff
1	Network Tools (3)			IT Technical Support
1	- Kabel UTP 100m	- Produsen : Belden	300.000	
1	- Switch	- Produsen : 3com, 8 port	500.000	
1	- Modem	- Produsen : D-link, ADSL modem	500.000	
1	- Cremping tang	- Produsen : Krisbow	150.000	
2	Perangkat Pendukung (4)			IT Technical Support
	- Rak server	- Produsen : Belden	@8.000.000 x 2 unit =16.000.000	
3	- Meja komputer	- Produsen : Olympic	@300.000 x 3 unit = 900.000	

(Gambar 5 Tabel Kebutuhan *Hardware User*)

Daftar spesifikasi yang telah dilengkapi dengan harga *hardware/tools* yang akan digunakan, belumlah mutlak sebelum dibicarakan kembali dengan *user*. Ada kalanya ternyata harga *hardware/tools* yang telah dicantumkan ternyata tidak sesuai dengan kondisi dana yang akan dikeluarkan oleh *user* untuk pengadaan perangkat-perangkat tersebut. Karena itu daftar spesifikasi tersebut perlu dikaji ulang kembali bersama-sama antara *user* dengan pihak atau instansi pengaju proyek.

Pengkajian ulang kembali daftar spesifikasi dapat dilakukan di tempat *user*, ataupun di tempat pihak pengaju proyek. Jadwal pertemuan dapat diatur kembali setelah proses wawancara dengan *user* saat pengumpulan data dan informasi kebutuhan selesai dilaksanakan.

Pada saat pengkajian kembali daftar spesifikasi, beberapa dokumen yang perlu untuk dibawa sebagai bahan referensi adalah :

- Daftar harga *hardware/tools* dari masing-masing penyuplai
 - Dokumen kebutuhan *user*
2. Perubahan-perubahan Spesifikasi Dibuat Berdasarkan Kemampuan Keuangan *User* dan Kebutuhan *User*

Pada saat ternyata harga yang dicantumkan dalam daftar spesifikasi ternyata tidak sesuai dengan kondisi keuangan atau dana *user*, maka perlu dilakukan beberapa penyesuaian dan perbaikan atas dokumen kebutuhan *user*.

Penyesuaian dan perbaikan atas dokumen kebutuhan *user* terhadap kemampuan keuangan *user* dapat dilakukan dengan cara mencari perangkat pengganti dengan fungsi dan kegunaan yang sama dengan perangkat sebelumnya, namun dengan harga yang relatif lebih murah. Perangkat pengganti ini biasanya adalah perangkat yang diproduksi oleh produsen lainnya yang berbeda dari perangkat dengan produsen sebelumnya direkomendasikan.

Ada beberapa perangkat yang memang tidak bisa diganti dengan perangkat lainnya, karena perangkat tersebut termasuk perangkat yang penting dan vital. Cara untuk mensiasati hal ini adalah dengan mengusulkan kepada *user* untuk men-substitusi perangkat lainnya yang bukan perangkat penting dan vital.

Dapat juga terjadi bahwa perangkat dengan produsen yang direkomendasikan ternyata merupakan perangkat satu-satunya yang ada di pasaran. Produsen lain tidak ada yang memproduksi perangkat. Bila hal ini terjadi, maka sama dengan cara sebelumnya untuk mensiasatinya, yaitu dengan mengusulkan kepada *user* untuk men-substitusi perangkat lainnya yang merupakan bukan barang langka di pasaran.

Diskusikan kembali dengan *user*, apabila perangkat substitusi telah dimasukkan ke dalam daftar kebutuhan *user*, agar benar-benar sesuai dengan kemampuan keuangan *user*.

Membuat Dokumen Perintah Perakitan Komputer

1. Daftar Spesifikasi Dibuat Berdasarkan Kebutuhan *User* Beserta Harga Jualnya

Selama kebutuhan *user* dan kemampuan dana *user* belum sesuai dengan apa yang diajukan oleh pihak pengaju proyek dalam daftar kebutuhan *user*, lakukan terus perbaikan dan penyesuaian atas daftar spesifikasi tersebut.

Setelah tercapai kesepakatan atas dokumen kebutuhan *user* atas *hardware/tools* yang akan digunakan dalam sistem, baik antara pihak pengaju proyek dengan *user*, maka dilakukan penandatanganan kembali pada dokumen tersebut di bagian bawah tabel kebutuhan *hardwareuser*. Hal ini untuk mengesahkan dan menandakan bahwa perangkat-perangkat yang tertera pada tabel kebutuhan *user*-lah yang akan digunakan dalam penyelenggaraan proyek. Dan yang paling penting adalah bahwa harga-harga yang diajukan disana telah diketahui dan disetujui oleh *user*.

2. Koordinasi Dilakukan Dengan Teknisi Perakitan Untuk Mulai Pekerjaan Perakitan

Dokumen kebutuhan *user* yang sudah disetujui dan ditandatangani bersama antara *user* dengan pihak pengaju proyek, selanjutnya akan diajukan sebagai dokumen perintah perakitan kepada teknisi perakitan.

Teknisi perakitan komputer adalah pihak yang berasal dari pihak pengaju proyek, atau pihak lain yang direkomendasikan oleh pihak pengaju proyek sebagai pihak yang bertanggung jawab atas perakitan perangkat-perangkat komputer yang ada pada dokumen kebutuhan *user*.

Perakitan perangkat sebaiknya dilakukan dengan diawasi oleh *user* dan atau pihak/instansi pengaju proyek. Hal ini bertujuan agar perakitan dapat berjalan

dengan baik, dan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh *user* berdasarkan pada dokumen kebutuhan *user*.

Dalam pembahasan ini, diasumsikan bahwa pekerjaan perakitan dilakukan dari pihak pengaju proyek. Dokumen yang digunakan sebagai dokumen perintah perakitan adalah sama, yang berbeda adalah perlu dibuat lagi sebuah daftar *checklist* pekerjaan perakitan yang akan digunakan oleh teknisi perakitan. Berikut pada gambar 2.6 adalah contoh daftar *checklist* pekerjaan perakitan.

Unit	Requirement	Specifications	Check
2	Computer Server for Data Storage (1)	<ul style="list-style-type: none"> • Processor produsen : GenuineIntel • Processor name : Intel(R) Xeon(R) CPU X3220 @ 2.40GHz • Processor speed : 2392.623 MHz • Processor cache size: 4096 KB • Memory: 4148928k/4718592k • Harddrive : 120GB 7200RPM IDE / 8 MB Cache 	
2	Computer Server for Data Processing (1)	<ul style="list-style-type: none"> • Processor : Dual Xeon 2.8 Ghz FSB 800 Hyperthreaded (4 CPU) • Memory : 2 GB ECC Registered PC2700 • Harddrive : 120GB 7200RPM IDE / 8MB Cache 	
3	Computer Client for Accounting (2)	<ul style="list-style-type: none"> • Processor : P4 2.8 LGA • Motherboard : DFI LAN Party • Memory : 512 MB / 1 Gb DDR 2 • VGA Card : Gforce FX6600 128 MB • Harddrive : 40 Gb SATA Maxtor • Drive Storage : DVD RW Lite On / Samsung • Sound Card : Sound Blaster Live 5.1/7.1 • Casing : Simbadda Sim V • Monitor : 17" GTC / ViewSonic • Keyboard + Mouse : Logitech Optical Multimedia 	
1 1 1 1	Network Tools (3) - Kabel UTP 100m - Switch - Modem - Cremping tang	<ul style="list-style-type: none"> - Produsen : Belden - Produsen : 3com, 8 port - Produsen : D-link, ADSL modem - Produsen : Krisbow 	
	Perangkat Pendukung (4)		
2 3	- Rak server - Meja komputer	<ul style="list-style-type: none"> - Produsen : Belden - Produsen : Olympic 	

(Gambar 6 Daftar Checklist Pekerjaan Perakitan)

Tugas teknisi setelah merakit dan memasang perangkat-perangkat yang tertera pada daftar *checklist* pekerjaan perakitan adalah memberikan tanda centang/check pada kolom check yang telah disediakan dibagian kanan daftar. Dengan penandaan tersebut, maka pihak teknisi, user, dan pihak/instansi pengaju proyek mengetahui bahwa perangkat tersebut sudah terpasang dan dapat digunakan.

Setelah semua perangkat telah terpasang dan ditandai, maka pada bagian bawah dokumen tersebut ditandatangani oleh teknisi perakitan, *user*, dan pihak/instansi pengaju proyek. Hal ini dimaksudkan bahwa pekerjaan perakitan dan pemasangan komputer telah selesai dilakukan oleh teknisi perakitan, dan telah diketahui oleh *user* dan instansi pengaju proyek.

Ada kalanya salah satu pihak belum menyetujui akan hasil perakitan dan pemasangan perangkat yang dilakukan oleh teknisi perakitan. Bila hal ini terjadi, maka penandatanganan oleh ketiga pihak tersebut belum dapat dilaksanakan. Penandatanganan baru dapat dilakukan apabila ketiga pihak terkait sudah menyetujui akan hasil perakitan dan pemasangan yang dilakukan oleh teknisi perakitan berdasarkan atas daftar *checklist* pekerjaan perakitan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran : Produktif Multimedia
Alokasi Waktu : 4x45 menit
Kelas/ Semester : X/1
Pertemuan ke- : 3 (tiga)
KKM : 75
Standar Kompetensi : Merakit personal komputer
Kompetensi Dasar : Menginstalasi komponen PC
Indikator :

1. Perangkat PC dirakit dengan Prosedur / SOP perakitan disiapkan.
2. Peralatan instalasi (tools kit) disiapkan.
3. Perangkat yang ingin diinstalasi diuji sesuai dengan manual tiap-tiap komponen.
4. Perangkat PC dirakit menggunakan prosedur, cara/metode dan peralatan yang sudah ditentukan.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengetahui Prosedur / SOP perakitan disiapkan.
2. Siswa mengetahui Peralatan instalasi (tools kit) disiapkan.
3. Siswa mengetahui Perangkat yang ingin diinstalasi diuji sesuai dengan manual tiap-tiap komponen.
4. Siswa dapat Perangkat PC dirakit menggunakan prosedur, cara/metode dan peralatan yang sudah ditentukan.

Nilai Karakter

1. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

3. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

1. Menginstalasi komponen PC

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, praktik, tutorial, kerja kelompok

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 3

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Salam Pembuka▪ Guru dan siswa berdo'a sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran.▪ Guru melakukan presensi▪ Guru mengecek kesiapan siswa▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa▪ Guru bertanya kepada siswa seputar peralatan komputer yang pernah digunakan dan pengalaman menggunakan komputer	15	Kecakapan Diri (Personal Skill)
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mencermati dan melaksanakan prosedur K3▪ Siswa harus bersikap cermat dan teliti dalam menerapkan prosedur merakit PC.▪ Siswa mencermati dan menguraikan karakteristik dan cara penanganan tiap-tiap komponen PC.▪ Siswa mencermati tata cara pengujian komponen PC sesuai dengan buku manual.▪ Siswa mencermati dalam melaksanakan instalasi komponen PC. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengidentifikasi K3 (Keselamatan dan Keamanan Kerja).▪ Siswa mengidentifikasi secara cermat dan teliti dalam menerapkan prosedur merakit PC.▪ Siswa mengidentifikasi prosedur baku dalam merakit PC.▪ Menguraikan karakteristik dan tata cara penanganan tiap-tiap komponen PC.▪ Siswa menguji komponen-komponen PC sesuai dengan buku manual.▪ Siswa menginstalasi komponen PC.	150	Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill) Kecakapan diri (Personal Skill)

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
	<p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru tentang prosedur K3. ▪ Guru memfasilitasi dan membimbing kegiatan dalam merakit PC. ▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru tentang karakteristik dan penanganan komponen PC. ▪ Guru memfasilitasi dan membimbing kegiatan dalam pengamatan komponen PC. ▪ Guru memfasilitasi dalam melaksanakan instalasi komponen PC. 		
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengadakan evaluasi. ▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang fungsi instalasi PC. ▪ Guru memberikan tugas.. ▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya. ▪ Berdoa. ▪ Salam dan penutup 	15	Kecakapan diri (Personal Skill)

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku.
2. Alat : Komponen komputer, komputer, proyektor.
3. Bahan : *hand out* materi
4. Sumber Belajar : a. Modul
b. Internet

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

3. Penialian Psikomotorik

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Instrumen : *(terlampir)*
- d. Petunjuk Penentuan Nilai : *(terlampir)*

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Yogyakarta, 6 Agustus 2016
Mahasiswa,

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Langkah-langkah merakit komputer personal sebagai berikut : <ol style="list-style-type: none"> a. Ambil motherboard dan letakkan di tempat yang aman. b. Pasanglah processor pada tempatnya (soketnya). c. Pasanglah memori RAM pada tempatnya dengan baik. d. Masukkan motherboard ke dalam ke casing. e. Pasanglah kabel khusus catu daya motherboard yang ada pada power supply (biasanya dituliskan P8 dan P9). f. Pasanglah hardisk, floppy drive. g. Sambungkan kabel dari power supply ke slot power yang terdapat di hardisk, floppy drive dan CD Rom drive. h. Sambungkan kabel pita (kabel data) padaudukan hardisk, floppy drive dan CD Rom drive. i. Sambungkan kabel dari floppy drive ke slot untuk floppy drive. j. Pasangkan VGA card pada slotnya. k. Pasang expansion card tambahan pada PCI maupun ISA. l. Hubungkan konektor kabel ke PANEL. m. Pasanglah kabel data dari monitor ke slot yang terdapat di card VGA. n. Pasangkan konektor keyboard ke slot keyboard yang terdapat di motherboard. o. Pasangkan kabel listrik (power) dari layar monitor ke slot power. 	100

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 3
Skor maksimal : 12

Keterangan: 1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia
 Kelas/semester : X/1
 Materi : Merakit personal komputer
 Pertemuan-ke : 3 (tiga)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (√) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3

Skor minimal : 2

Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Nilai akhir = Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

1. Peralatan yang dibutuhkan sudah tersedia, peralatan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :
 - a. Obeng
 - b. Tang
 - c. AVO meter
 - d. Solder
 - e. Timah solder
 - f. Isolasi
 - g. Tali pengikat kabel dan buku catatan
2. Langkah-langkah merakit komputer personal sebagai berikut :
 - a. Ambil motherboard dan letakkan di tempat yang aman.
 - b. Pasanglah processor pada tempatnya (soket-nya).
 - c. Pasanglah memori RAM pada tempatnya dengan baik.
 - d. Masukkan motherboard ke dalam ke casing.
 - e. Pasanglah kabel khusus catu daya motherboard yang ada pada power supply (biasanya dituliskan P8 dan P9).
 - f. Pasanglah hardisk, floppy drive.
 - g. Sambungkan kabel dari power supply ke slot power yang terdapat di hardisk, floppy drive dan CD Rom drive.
 - h. Sambungkan kabel pita (kabel data) padaudukan hardisk, floppy drive dan CD Rom drive.
 - i. Sambungkan kabel dari floppy drive ke slot untuk floppy drive.
 - j. Pasangkan VGA card pada slotnya.
 - k. Pasang expansion card tambahan pada PCI maupun ISA.
 - l. Hubungkan konektor kabel ke PANEL.
 - m. Pasanglah kabel data dari monitor ke slot yang terdapat di card VGA.
 - n. Pasangkan konektor keyboard ke slot keyboard yang terdapat di motherboard.
 - o. Pasangkan kabel listrik (power) dari layar monitor ke slot power.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)**



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih

(13520241038)

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN
Program Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Produktif Multimedia
Alokasi Waktu	: 3 x 45 menit
KKM	: 75
Kelas/ Semester	: X/1
Pertemuan ke-	: 5 (Lima)
Standar Kompetensi	: Merakit personal komputer
Kompetensi Dasar	: 1. Merencanakan kebutuhan dan spesifikasi 2. Melakukan instalasi komponen PC
Indikator	:
	1. Mengerjakan Soal Ulangan Harian I dengan benar.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengerjakan Soal Ulangan Harian I dengan benar.

B. Nilai Karakter

1. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas baik secara individu maupun kelompok.

2. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

C. Materi pembelajaran

1. Soal Ulangan Harian I (KD I dan II)
(*terlampir*)

D. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kegiatan Awal<ul style="list-style-type: none">▪ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdo'a.▪ Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.2. Menyampaikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan hari ini.<ul style="list-style-type: none">▪ Guru menyampaikan KKM yang harus dicapai oleh peserta didik dan menyampaikan remedial bila tidak peserta didik tidak mencapai KKM.▪ Guru menyampaikan tata cara atau peraturan yang harus dipatuhi oleh peserta didik selama ujian.▪ Guru membagikan Soal Ulangan Harian I kepada masing-masing peserta didik.	5 menit
Inti	Peserta didik mengerjakan Soal Harian I	80 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengambil hasil pekerjaan peserta didik.2. Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya yaitu tentang surat dan surat menyurat.3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	5 menit

E. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Lembar Soal Ulangan Harian I
2. Bahan : Soal Ulangan Harian I
3. Sumber :
 - Internet

F. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Tertulis
 - c. Instrumen : Lihat Lampiran
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : Lihat Lampiran

2. Penilaian Afektif

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Instrumen : Lihat Lampiran
- d. Petunjuk Penentuan Nilai : Lihat Lampiran

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Yogyakarta, 14 Agustus 2016
Mahasiswa,

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

Lampiran 1

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN (KOGNITIF)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN (KELOMPOK DAN INDIVIDU)**

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia

Kelas/Semester : X/1

Topik : Ulangan Harian I

Pertemuan ke- : 5 (lima)

**SOAL ULANGAN HARIAN I
KELAS X
SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN**

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia

Standar Kompetensi : Merakit Personal Komputer

Kompetensi Dasar :

KKM : 75

Hari : Senin, 22 Agustus 2016

Waktu mengerjakan : 75 menit

Nama :

No Absen/ Kelas :

A. Jawablah pilihan yang paling tepat!

1. Perintah yang dimasukkan ke dalam memori komputer adalah...
 - a. Proses
 - b. Output
 - c. Input
 - d. Data
 - e. Word
2. Data yang telah diproses menjadi bentuk yang dapat digunakan adalah...
 - a. Proses
 - b. Output
 - c. Input
 - d. Data

e. Word

3. Contoh alat input adalah...

- a. Speaker
- b. Monitor
- c. Printer
- d. Keyboard
- e. LCD Proyektor

4. Apakah contoh alat output hardcopy device ?

- a. Printer
- b. Monitor
- c. Proyektor
- d. Speaker
- e. Flashdisk

5. Alat yang digunakan untuk merekam atau menyimpan hasil output adalah...

- a. Hardcopy device
- b. Softcopy device
- c. Drive device
- d. Input device
- e. Output device

6. Bagian komponen PC yang digunakan melindungi bagian dalam PC adalah..

- a. Casing
- b. Motherboard
- c. Prosesor
- d. VGA Card
- e. HDD

7. Apakah fungsi dari power supply ?

- a. Menghasilkan suara
- b. Pengatur lalu lintas, mengarahkan data dan menentukan piranti apa yang didukung oleh PC
- c. Mengubah sinyal digital dari komputer menjadi tampilan

- d. Menyimpan data secara permanen
 - e. Sebagai sumber listrik untuk dapat menjalankan PC
8. Berikut yang bukan cara mengetahui spesifikasi sebuah komputer adalah..
- a. Caranya bisa dengan membuka dan membongkar CPU untuk melihat spesifikasi pada hardware.
 - b. Dengan menjalankan DxDiag dari start – run – ketik dxdiag. Atau bisa dengan cara melihat computer properties.
 - c. Melalui mode BIOS
 - d. Menggunakan scanner
 - e. Melihat computer properties
9. Komponen yang digunakan untuk menyimpan data secara permanen adalah...
- a. Expansion port
 - b. Power supply
 - c. HDD
 - d. Keyboard
 - e. Monitor
10. Tempat yang bagus untuk merakit komputer adalah...
- a. Luas
 - b. Banyak lalu lalang
 - c. Sempit
 - d. Ramai
 - e. Gelap

B. Uraikan pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan tepat!

1. Apakah fungsi dari webcam?
2. Sebutkan contoh media keras untuk output device!
3. Sebutkan contoh drive device!
4. Sebutkan faktor yang perlu dipertimbangkan dalam membeli PC!
5. Buatlah gambar mekanisme kerja sistem I/O!

KUNCI JAWABAN

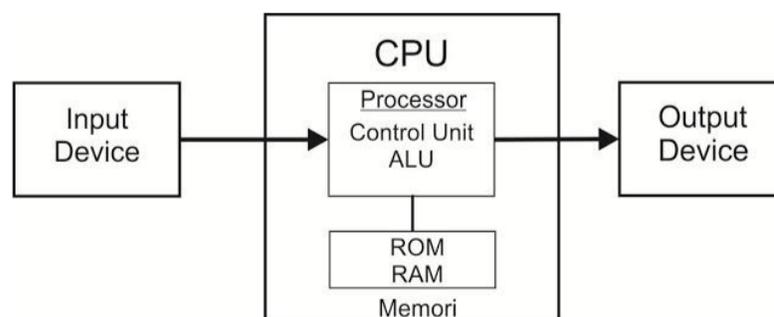
A. Pilihan Ganda

1. C
2. B
3. D
4. A
5. C
6. A
7. E
8. B
9. C
10. A

B. Uraian

1. Sebagai input untuk memasukkan gambar atau video ke dalam komputer
2. Kertas dan film
3. Flashdisk, hardisk, CD, Disket
4. Pinting
 - a. Harga atau biaya yang kita miliki
 - b. Spesifikasi PC dan kinerjanya
 - c. Merk
 - d. Kenyamanan dan kesesuaian dengan pemilik
 - e. Harus sesuai dengan kebutuhan

5.



Pedoman Penilaian

Nomor Soal		Skor
A	Soal Nomor 1	5
	Soal Nomor 2	5
	Soal Nomor 3	5
	Soal Nomor 4	5
	Soal Nomor 5	5
	Soal Nomor 6	5
	Soal Nomor 7	5
	Soal Nomor 8	5
	Soal Nomor 9	5
	Soal Nomor 10	5
B	Soal Nomor 1	10
	Soal Nomor 2	10
	Soal Nomor 3	10
	Soal Nomor 4	10
	Soal Nomor 5	10
Total Nilai		100

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)**



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran	: Produktif Multimedia
Alokasi Waktu	: 4x45 menit
Kelas/ Semester	: X/1
Pertemuan ke-	: 6 (enam)
KKM	: 75
Standar Kompetensi	: Merakit personal komputer
Kompetensi Dasar	: Mengatur komponen PC menggunakan <i>software</i> (melalui setup BIOS dan aktifasi komponen melalui sistem operasi)
Indikator	:
	1. Komponen PC (misal VGA dan Sound Card on Board) diatur menggunakan <i>software</i> , baik yang merupakan <i>software</i> bawaan ataupun BIOS, sesuai dengan buku manual tiap-tiap komponen.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mengetahui cara mengatur komponen PC (misal VGA dan Sound Card on Board), baik yang merupakan *software* bawaan ataupun BIOS, sesuai dengan buku manual tiap-tiap komponen.

Nilai Karakter

1. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
3. Rasa Ingin Tahu
Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

1. Jenis-jenis BIOS

2. Menu pada BIOS dan fungsi masing-masing

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, praktik, tutorial, kerja kelompok

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 6

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Salam Pembuka ▪ Guru dan siswa berdo'a sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran. ▪ Guru melakukan presensi ▪ Guru mengecek kesiapan siswa ▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran ▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa ▪ Guru bertanya kepada siswa seputar pengaturan komponen yang pernah dilakukan 	15	<p>Kecakapan Diri (Personal Skill)</p>
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa pengertian BIOS. ▪ Siswa mencermati jenis-jenis BIOS. ▪ Siswa mencermati menu dan fungsi yang ada di BIOS. <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengidentifikasitampilan BIOS. ▪ Siswa mengidentifikasi secara cermat dan teliti menu yang ada dalam BIOS. ▪ Siswa melakukan pengaturan menggunakan BIOS. <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru pengertian BIOS. ▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru jenis-jenis BIOS. ▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru menu dan fungsi yang ada didalam BIOS. ▪ Guru memfasilitasi dan membimbing kegiatan dalam mengatur komponen menggunakan BIOS. 	150	<p>Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill)</p> <p>Kecakapan diri (Personal Skill)</p>
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mengadakan evaluasi. ▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang pengertian dan jenis-jenis BIOS. ▪ Guru memberikan tugas. ▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya. ▪ Berdoa. ▪ Salam dan penutup 	15	<p>Kecakapan diri (Personal Skill)</p>

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku.
2. Alat : Komponen komputer, komputer, proyektor.
3. Bahan : *hand out* materi
4. Sumber Belajar : a. Modul
b. Internet

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
3. Penilaian Psikomotorik
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Yogyakarta, 28 Agustus 2016
Mahasiswa,

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	BIOS adalah tingkatan terendah dari perangkat lunak yang mengkonfigurasi atau memanipulasi perangkat keras	20
Soal No. 2	<ol style="list-style-type: none">1. AMI BIOS2. Award BIOS3. Phoenix BIOS	30
Soal No. 3	<ol style="list-style-type: none">1. Date2. Boot3. VGA4. Enable atau disable onboard5. Beep code	50

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1 + Skor soal no.2 + Skor soal no. 3

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 3
Skor maksimal : 12

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

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Produktif Multimedia
 Kelas/semester : X/1
 Materi : Merakit personal komputer
 Pertemuan-ke : 6 (enam)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (√) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3
 Skor minimal : 2
 Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Nilai akhir = Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

BIOS adalah tingkatan terendah dari perangkat lunak yang mengkonfigurasi atau memanipulasi perangkat keras. BIOS adalah singkatan dari Basic Input Output System, dalam sistem komputer IBM PC atau kompatibelnya (komputer yang berbasis keluarga prosesor Intel x86) merujuk kepada kumpulan rutin perangkat lunak yang mampu melakukan hal-hal berikut:

- Inisialisasi (penyalan) serta pengujian terhadap perangkat keras (dalam proses yang disebut dengan Power On Self Test, POST)
- Memuat dan menjalankan sistem operasi
- Mengatur beberapa konfigurasi dasar dalam komputer (tanggal, waktu, konfigurasi media penyimpanan, konfigurasi proses booting, kinerja, serta kestabilan komputer)
- Membantu sistem operasi dan aplikasi dalam proses pengaturan perangkat keras dengan menggunakan BIOS Runtime Services.

BIOS menyediakan antarmuka komunikasi tingkat rendah, dan dapat mengendalikan banyak jenis perangkat keras (seperti keyboard). Karena kedekatannya dengan perangkat keras, BIOS umumnya dibuat dengan menggunakan bahasa rakitan (assembly) yang digunakan oleh mesin yang bersangkutan.

Ada 3 jenis bios yang paling banyak digunakan oleh masing-masing produsen komputer, yaitu :

1. AMI bios



Merupakan bios yang diproduksi oleh American Megatreds Inc. Tahukah anda, pada sekitar tahun 2002 AMI bios merupakan bios yang paling banyak digunakan pada firmware komputer. Untuk masuk menu utama AMI bios caranya yaitu tekan tombol **Dell** di keyboard pada saat booting.

2. AWARD bios



Tidak banyak sumber yang menjelaskan tentang bios ini. Namun jika kita menilik

pada sebuah produsen komputer ada cukup banyak yang menggunakan award bios, berarti bios ini juga mempunyai kualitas yang cukup mumpuni. Untuk masuk bios, tekan **DELL** atau **ctrl+alt=esc**

3. PHOENIX bios



Produknya disebut juga sebagai Basic Input Output System. Banyak sekali digunakan di Indonesia. Cara masuk menu bios pilih tombol **f2** saat pertama kali booting.

Mengatur BIOS

1. Setting date

Masuk CMOS Setup, dalam utama atau sistem setup layar Anda dapat melihat tanggal dan waktu. Dengan menggunakan tombol panah, navigasi ke tanggal dan mengubah tanggal. Setelah disorot pada bulan, hari, atau tahun, Anda tekan tombol panah atau halaman atas atau bawah halaman untuk mengubah tombol tanggal.

2. Boot (booting)

Booting adalah istilah teknologi informasi dalam bahasa Inggris yang mengacu kepada proses awal menyalakan komputer dimana semua register prosesor disetting kosong, dan status mikroprosesor/prosesor disetting reset. Kemudian address 0xFFFF diload di segment code (code segment) dan instruksi yang terdapat pada alamat address 0xFFFF tersebut dieksekusi. Secara umum program BIOS (Basic Input Output System), yaitu sebuah software dasar, terpanggil. Sebab memang biasanya BIOS berada pada alamat tersebut. Kemudian BIOS akan melakukan cek terhadap semua error dalam memory, device-device yang terpasang/tersambung kepada komputer -- seperti port-port serial dan lain-lain. Inilah yang disebut dengan POST (Power-On Self Test). Setelah cek terhadap sistem tersebut selesai, maka BIOS akan mencari [Sistem Operasi], memuatnya di memori dan mengeksekusinya. Dengan melakukan perubahan dalam setup BIOS (kita dapat melakukannya dengan menekan tombol tertentu saat proses booting mulai berjalan), kita dapat menentukan agar BIOS mencari Sistem Operasi ke dalam floppy disk, hard disk, CD-ROM, USB dan lain-lain, dengan urutan yang kita inginkan.

BIOS sebenarnya tidak memuat Sistem Operasi secara lengkap. Ia hanya memuat satu bagian dari code yang ada di sektor pertama (first sector, disebut juga boot sector) pada media disk yang kita tentukan tadi.

Bagian/fragmen dari code Sistem Operasi tersebut sebesar 512 byte, dan 2 byte terakhir dari fragmen code tersebut haruslah 0xAA55 (disebut juga sebagai boot signature). Jika boot signature tersebut tidak ada, maka media disk dikatakan tidak bootable, dan BIOS akan mencari Sistem Operasi pada media disk berikutnya.

Fragmen code yang harus berada pada boot sector tadi disebut sebagai boot-strap loader. BIOS akan memuat boot-strap loader tersebut ke dalam memory diawali pada alamat 0x7C00, kemudian menjalankan boot-strap loader tadi. Akhirnya sekarang kekuasaan berpindah kepada boot-strap loader untuk memuat Sistem Operasi dan melakukan setting yang diperlukan agar Sistem Operasi dapat berjalan. Rangkaian proses inilah yang dinamakan dengan booting.

3. VGA share

VGA Share memory berfungsi untuk mengatur jumlah memory yang dialokasikan untuk VGA Card Onboard yang diambil dari RAM. Biasanya mulai dr 1MB - 384MB

4. Enable atau disable onboard (I/O)

Fungsi BIOS yang digunakan untuk mengenable (aktif) atau mendisable (non aktif) pada media antarmuka (I/O) pada onboard motherboard.

5. Beep code

Beep code itu diberikan oleh komputer untuk short diagnostic pada waktu power-up, ini disebut POST, dari POST inilah kita bisa tahu kerusakan atau kekurangan apa yang terjadi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran : Multimedia
Alokasi Waktu : 3x45 menit
Kelas/ Semester : XI/1
Pertemuan ke- : 1 (satu)
KKM : 75
Standar Kompetensi : Merawat peralatan multimedia
Kompetensi Dasar : Menjelaskan langkah-langkah perawatan peralatan multimedia

Indikator :

1. Secara berkala pekerjaan dilakukan untuk memastikan perlengkapan pada kondisi pekerjaan yang optimal.
2. Perlengkapan dan aksesoris dibersihkan dan dirawat sesuai dengan persyaratan perusahaan dan intruksi perawatan.
3. Cadangan dan persediaan diperiksa dan diganti sesuai dengan persyaratan perusahaan dan intruksi pabrik.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami tentang perlengkapan pada kondisi pekerjaan yang optimal.
2. Peserta didik bisa merawat perlengkapan dan aksesoris.
3. Peserta didik dapat memeriksa dan mengganti cadangan dan persediaan dari peralatan multimedia.

Nilai Karakter

1. Mandiri
Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
2. Disiplin
Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
3. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

Peralatan multimedia

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, diskusi, tanya jawab

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Salam Pembuka ▪ Guru dan siswa berdo'a sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran. ▪ Guru melakukan presensi ▪ Guru mengecek kesiapan siswa ▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran ▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa 	20	<p>Kecakapan Diri (Personal Skill)</p>
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mencermati peralatan multimedia ▪ Siswa mencermati macam-macam peralatan multimedia ▪ Siswa mencermati fungsi dari peralatan multimedia ▪ Siswa mencermati cara kerja peralatan multimedia <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengidentifikasi peralatan multimedia ▪ Siswa mengidentifikasi macam-macam peralatan multimedia ▪ Siswa mencoba menggunakan peralatan multimedia ▪ Siswa mendiskusikan cara kerja peralatan multimedia <p>Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru hasil pengamatan peralatan multimedia ▪ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan siswa 	90	<p>Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill)</p> <p>Kecakapan diri (Personal Skill)</p>
3	<p>Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru melakukan pengecekan hasil praktik siswa. ▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang peralatan multimedia. 	25	<p>Kecakapan diri (Personal Skill)</p>

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan tugas mengenai materi yang sudah didapat ▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya. ▪ Berdoa ▪ Salam dan penutup 		

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku, modul.
2. Alat : Spidol, *white board*, penghapus.
3. Bahan : *hand out* materi
4. Sumber Belajar :
 - Modul

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
3. Penilaian Psikomotorik
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Yogyakarta, 25 Juli 2016
Mahasiswa,

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:		Skor
Soal No. 1	1. Motherboard 2. Soundcard 3. VGA card 4. Prosesor 5. Hardisk 6. Memory/RAM 7. Video capture card	8. Power supply unit 9. Casing 10. Keyboard 11. Mouse 12. DVD Room 13. Speaker aktif 14. Monitor	40
Soal No. 2	1. Animasi : 3d Max, Animator Studio 2. Editing Film : Adobe Premiere, Ulead Video Editing 3. Editing Suara : Sonic Sound Forge, Cool edit pro 4. Multimedia Interaktif : Adobe Flash CS 5. Membuat Hompe Page : Macromedia Dreamweaver 6. Membuat dan mengolah 2 dimensi : Adobe Photoshop, Corel Draw		40
Soal No. 3	Video capture card adalah sebuah kartu grafis yang berfungsi untuk memindahkan hasil rekaman yang disimpan dalam bentuk kaset miniDV dari kamera ke komputer untuk dijadikan sebuah file dengan format digital(avi).		20

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1 + skor soal no. 2 + skor soal no. 3
--

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 3
Skor maksimal : 12

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

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Multimedia
 Kelas/semester : XI/1
 Materi : Merawat peralatan multimedia
 Pertemuan-ke : 1/(satu)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3

Skor minimal : 2

Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir =Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. (wikipedia). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game.

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning.

Beberapa alat multimedia

Alat multimedia saat ini tidak hanya menggunakan komputer saja. Alat komunikasi seperti HP pun sudah menjadi sebuah perangkat multimedia yang semakin canggih. Dengan menggunakan HP yang terbaru kita bisa menggunakan fasilitas teleconference, menonton TV, mengakses internet dan berbagai fasilitas wireless (koneksi tanpa kabel) lainnya.

1. Perangkat Keras

- a. Motherboard
Merupakan bagian induk atau utama yang berada dalam CPU. Berfungsi sebagai papan circuit dari berbagai macam komponen pendukung lainnya.
- b. Soundcard
Sound card (kartu suara) adalah perangkat yang terhubung pada papan induk (motherboard) yang berfungsi sebagai alat untuk mengolah dan mengontrol suara, baik suara yang masuk (merekam) dan suara yang keluar melalui speaker. Hal ini dimungkinkan karena pada sound card terdapat masukan (Line in, Mic dan MIDI) serta keluaran (line out/speaker out).
- c. VGA card
VGA card merupakan bagian komputer, di dalam CPU yang berperan penting untuk menampilkan output process ke monitor. Tanpa VGA card, layar komputer tidak akan menampilkan apa-apa alias blank. VGA card sendiri ada yang berupa slot tambahan ataupun bawaan produsen motherboard atau disebut juga VGA on board.
- d. Prosesor
Processor merupakan bagian yang sangat penting dari komputer. Ia bisa diibaratkan sebagai otaknya komputer. Yaitu suatu sirkuit elektronik yang berfungsi secara logik merespon dan mengolah segala intruksi yang menghidupkan komputer.
- e. Hardisk

Harddisk merupakan alat tambahan untuk menyimpan data dalam kapasitas besar yang dilapisi secara magnetis, saat ini perkembangan harddisk sangat cepat dari daya tampung dan kecepatan membaca data. Jenis harddisk ada dua yaitu harddisk ATA dan SATA. Harddisk ATA menggunakan kabel IDE, sedangkan Harddisk SATA menggunakan kabel Serial SATA serta transfer data lebih cepat dibandingkan dengan serial ATA.

f. Memory/RAM

Memori berfungsi sebagai penyimpan sementara, baik untuk system operasi, program aplikasi, atau file kerja selama komputer dalam kondisi dioperasikan. jenis memori RAM seperti: DRAM, SRAM, EDO RAM, SDRAM dan DDRAM, DDR II. Dan dengan kemajuan teknologi sekarang Memory telah mencapai DDR III.

g. Video capture card

Video capture card adalah sebuah kartu grafis yang berfungsi untuk memindahkan hasil rekaman yang disimpan dalam bentuk kaset miniDV dari kamera ke komputer untuk dijadikan sebuah file dengan format digital(avi).

h. Power supply

Masih bagian dalam komputer, yang tersimpan dalam CPU yaitu power supply. Sesuai dengan namanya power supply ini berfungsi mengalirkan listrik ke setiap bagian komputer agar dapat berjalan. Yang biasa dipakai di PC rumahan adalah jenis ATX.

i. Casing

Casing merupakan bagian komputer yang berfungsi sebagai pakaian atau pelindung dari CPU. Bentuk yang umum adalah kotak persegi, namun bisa dengan modifikasi bagi mereka yang senang mengotak-atik casing ini.

Selain sebagai pelindung CPU, casing juga bisa berfungsi sebagai pendingin tambahan. Karena biasanya, casing modern saat ini dilengkapi dengan kipas pendingin yang jumlahnya bisa lebih dari satu buah.

Fungsi lainnya yang utama adalah sebagai pondasi untuk menempatkan berbagai bagian komputer lainnya, terutama CPU, seperti motherboard, vga card, soundcard dan lain-lain.

Sebagai pelindung, casing bermanfaat melindungi bagian dalamnya dari kotoran atau debu, dari benturan dengan benda lain, sehingga bagian-bagian yang vital akan aman dan tidak cepat rusak.

Selain fungsi primernya tersebut, casing juga dapat tampil dengan berbagai macam warna dan bentuk yang sesuai dengan keinginan kita. Tentu saja casing hasil modifikasi ini harganya lebih mahal. Yang terpenting dalam pemilihan casing adalah fungsi utamanya. Sehingga komputer kita berada dalam keadaan yang aman dan terlindungi.

j. Keyboard

Keyboard merupakan alat untuk memasukkan data maupun perintah ke CPU, biasanya terdiri atas rangkaian huruf, angka, dan tombol fungsi Ada beberapa jenis konektor yaitu: PS/2, USB, Hingga yang terbaru saat ini menggunakan wireless (Tanpa kabel).

k. Mouse

Mouse merupakan alat bantu untuk memberikan perintah dalam memproses data atau mengedit data. Biasanya, pada tampilan monitor, mouse berupa pointer berupa tanda panah sebagai petunjuk icon-icon yang dapat diklik. Jenis mouse juga beragam, mulai dari yang besar hingga kecil, mulai dari teknologi ball, infrared, optic, hingga wireless.

l. DVD Room

CD/DVD-ROM adalah alat yang digunakan untuk membaca cakram CD atau DVD. Pada awalnya, alat ini hanya bisa membaca data saja. Perkembangan teknologi membuat CD/DVD drive dapat menulis atau merekam data pada cakram CD atau DVD. CD-ROM atau DVD-ROM yang sanggup menulis ke cakram CD/DVD disebut CD writer atau DVD writer.

m. Speaker aktif

Speaker aktif adalah transduser yang mengubah sinyal elektrik ke frekuensi audio (suara) dengan cara menggetarkan komponennya yang berbentuk selaput. Rekaman yang terbaik, dikodekan ke dalam alat penyimpanan yang berkualitas tinggi, dan dimainkan dengan deck dan penguat suara kelas atas, tetap saja hasilnya suaranya akan jelek bila dikaitkan dengan speaker yang kualitasnya rendah.

n. Monitor

Monitor adalah perangkat keras yang digunakan sebagai alat output data secara grafis pada sebuah CPU, **monitor** juga kerap disebut sebagai layar tampilan komputer.

2. Perangkat lunak

Perangkat lunak digunakan untuk mengolah data digital dengan format multimedia. Aplikasi *software* multimedia saat ini cukup banyak dan beragam. Aplikasi multimedia sangat berkaitan erat dengan format data yang digunakan. *Software* aplikasi multimedia umumnya dipisahkan lagi menjadi aplikasi yang digunakan untuk membuat, dan aplikasi pengaturan atau editing.

a. Animasi : 3d Max, Animator Studio, Maya

b. Editing Film : Adobe Premiere, Ulead Video Editing, Pinnacle Hollywood

c. Editing Suara : Sonic Sound Forge, Cool edit pro

d. Multimedia Interaktif : Adobe Flash CS, Macromedia director

e. Membuat Home Page : Macromedia Dreamweaver

f. Membuat dan mengolah 2 dimensi : Adobe Photoshop, Corel Draw

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran : Multimedia
Alokasi Waktu : 3x45 menit
Kelas/ Semester : XI/1
Pertemuan ke- : 2 (dua)
KKM : 75
Standar Kompetensi : Merawat peralatan multimedia
Kompetensi Dasar : Menjelaskan langkah-langkah perawatan peralatan multimedia
Indikator :

1. Secara berkala pekerjaan dilakukan untuk memastikan perlengkapan pada kondisi pekerjaan yang optimal.
2. Perlengkapan dan aksesoris dibersihkan dan dirawat sesuai dengan persyaratan perusahaan dan intruksi perawatan.
3. Cadangan dan persediaan diperiksa dan diganti sesuai dengan persyaratan perusahaan dan intruksi pabrik.
4. Keamanan perlengkapan diperiksa sesuai intruksi pabrik

I. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami tentang perlengkapan pada kondisi pekerjaan yang optimal.
2. Peserta didik bisa merawat perlengkapan dan aksesoris.
3. Peserta didik dapat memeriksa dan mengganti cadangan dan persediaan dari peralatan multimedia.
4. Peserta didik mampu memeriksa keamanan perlengkapan sesuai intruksi pabrik.

Nilai Karakter

1. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

2. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

3. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

Konsep perawatan peralatan multimedia

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, diskusi, tanya jawab

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 2

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none">▪ Salam Pembuka▪ Guru dan siswa berdo'a sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran.▪ Guru melakukan presensi▪ Guru mengecek kesiapan siswa▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa	20	Kecakapan Diri (Personal Skill)
2	Kegiatan Inti Eksplorasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mencermati konsep perawatan peralatan multimedia▪ Siswa mencermati tentang sistem manajemen perawatan dan laporan kerusakan Elaborasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengidentifikasi konsep perawatan multimedia▪ Siswa mengidentifikasi sistem manajemen perawatan dan laporan kerusakan Konfirmasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru hasil pengamatan peralatan multimedia▪ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan siswa	90	Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill) Kecakapan diri (Personal Skill)
3	Kegiatan Akhir <ul style="list-style-type: none">▪ Guru melakukan pengecekan hasil praktik siswa.▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang peralatan multimedia.	25	Kecakapan diri (Personal Skill)

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan tugas mengenai materi yang sudah didapat ▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya. ▪ Berdoa ▪ Salam dan penutup 		

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku, modul.
2. Alat : Spidol, *white board*, penghapus.
3. Bahan : *hand out* materi
4. Sumber Belajar :
 - Modul

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
3. Penilaian Psikomotorik
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 2 Agustus 2016
Mahasiswa,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	1. Kondisi lembab 2. Kondisi basah 3. Kondisi panas 4. Kondisi benturan/guncangan 5. Kondisi goresan	
Soal No. 2	Agar peralatan multimedia selalu dalam kondisi yang baik sehingga siap untuk digunakan	
Soal No. 3	Inspeksi merupakan semua kegiatan, upaya dalam penetapan dan penganalisaan suatu fasilitas sarana dan prasarana.	

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1 + skor soal no. 2 + skor soal no. 3

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 3
Skor maksimal : 12

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

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Multimedia
 Kelas/semester : XI/1
 Materi : Merawat peralatan multimedia
 Pertemuan-ke : 2 (dua)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3

Skor minimal : 2

Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

Konsep Perawatan (Pemeliharaan) Peralatan Multimedia

Pemeliharaan merupakan semua kegiatan, upaya untuk mempertahankan dan mengembalikan kepada kondisi seharusnya melalui proses penetapan dan penganalisisan suatu kondisi teknis dengan menggunakan suatu sistem kegiatan :

1. Inspeksi
Inspeksi merupakan semua kegiatan, upaya dalam penetapan dan penganalisaan suatu fasilitas sarana dan prasarana.
2. Pemeliharaan rutin
3. Perbaikan
 - Ditentukan berdasarkan penetapan tujuan pada operator
 - Menetapkan strategis yang selalu mengarahkan pada tujuan

Merawat dan mengadakan pengecekan peralatan merupakan bagian penting dari kerja team. Sebagai contoh, ketika proses pengambilan gambar berlangsung tiba-tiba lampu penerang mati, atau kamera yang sedang dipakai eror.

Prosedur pemeliharaan kamera perlengkapan multimedia merupakan perlengkapan yang mempunyai nilai tinggi jika dilihat dari harganya.

Peralatn multimedia biasanya merupakan peralatan yang sangat sensitif terhadap :

1. Kondisi lembab
2. Kondisi basah
3. Kondisi panas
4. Kondisi benturan/guncangan
5. Kondisi goresan

Perawatan (pemeliharaan) untuk mecegah kerusakan alat.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran : Multimedia
Alokasi Waktu : 3x45 menit
Kelas/ Semester : XI/1
Pertemuan ke- : 3 (tiga)
KKM : 75
Standar Kompetensi : Merawat peralatan multimedia
Kompetensi Dasar : Menjelaskan langkah-langkah perawatan peralatan multimedia
Indikator :

1. Secara berkala pekerjaan dilakukan untuk memastikan perlengkapan pada kondisi pekerjaan yang optimal.
2. Perlengkapan dan aksesoris dibersihkan dan dirawat sesuai dengan persyaratan perusahaan dan intruksi perawatan.
3. Cadangan dan persediaan diperiksa dan diganti sesuai dengan persyaratan perusahaan dan intruksi pabrik.
4. Keamanan perlengkapan diperiksa sesuai intruksi pabrik

I. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami tentang perlengkapan pada kondisi pekerjaan yang optimal.
2. Peserta didik bisa merawat perlengkapan dan aksesoris.
3. Peserta didik dapat memeriksa dan mengganti cadangan dan persediaan dari peralatan multimedia.
4. Peserta didik mampu memeriksa keamanan perlengkapan sesuai intruksi pabrik.

Nilai Karakter

1. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

2. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

3. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

Perawatan peralatan produksi multimedia

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, diskusi, tanya jawab

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 3

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none">▪ Salam Pembuka▪ Guru dan siswa berdoa sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran.▪ Guru melakukan presensi▪ Guru mengecek kesiapan siswa▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa	20	Kecakapan Diri (Personal Skill)
2	Kegiatan Inti Eksplorasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mencermati tentang motherboard▪ Siswa mencermati konsep perawatan komputer/laptop▪ Siswa mencermati cara merawat motherboard Elaborasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengidentifikasi perawatan komputer/laptop▪ Siswa mengidentifikasi cara merawat motherboard Konfirmasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru hasil pengamatan perawatan motherboard▪ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan siswa	90	Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill) Kecakapan diri (Personal Skill)
3	Kegiatan Akhir <ul style="list-style-type: none">▪ Guru melakukan pengecekan hasil penyampaian materi oleh siswa.▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang peralatan multimedia.▪ Guru memberikan tugas mengenai materi yang sudah didapat▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya.	25	Kecakapan diri (Personal Skill)

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berdoa ▪ Salam dan penutup 		

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku, modul.
2. Alat : Spidol, *white board*, penghapus.
3. Bahan : *hand out* materi
4. Sumber Belajar :
 - Modul

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)
3. Penilaian Psikomotorik
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : (*terlampir*)
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 9 Agustus 2016
Mahasiswa,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	Sebagai pengamanan tegangan listrik sehingga tidak terjadinya pengaruh terhadap kinerja mainboard apabila terjadi perubahan tegangan listrik secara tiba-tiba.	30
Soal No. 2	Karena jari tangan yang berminyak, abu rokok, remah-remah roti, atau debu. Ambil kuas dan sapukan ke sela-sela tombol untuk mengeluarkan kotoran, atau gunakan vacuum cleaner portabel untuk menyedot debu yang ada. Bersihkan permukaan tombol keyboard dengan kain yang dibasahi cairan pembersih kaca. Gunakan proteksi pelindung keyboard untuk mencegah kotoran.	30
Soal No. 3	Lepaskan baterai dan simpan dalam tempat yang sejuk dan kering, serta bersirkulasi udara cukup baik. Taruh silikon gel untuk menghindari jamur. Begitu ingin menggunakannya kembali, setrum baterai dengan cara mengisi dan mengosongkan sepenuhnya sebanyak tiga kali berturut-turut.	40

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1 + skor soal no. 2 + skor soal no. 3

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 3
Skor maksimal : 12

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

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Multimedia
 Kelas/semester : XI/1
 Materi : Merawat peralatan multimedia
 Pertemuan-ke : 3 (tiga)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (√) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3
 Skor minimal : 2
 Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

Merawat Komputer / Laptop

Komputer saat ini memang bukan lagi merupakan kebutuhan orang berpunya tapi lebih kepada kebutuhan pokok yang harus ada khususnya bagi semua jenis bidang usaha.

Bayangkan di jaman dulu yang belum begitu dikenalnya komputer, apabila terjadi padam listrik, maka para pegawai kantor masih bisa kerja menggunakan penerangan seadanya yaitu lilin karena pada saat itu komputer masih jarang ditemukan, dibandingkan dengan saat ini, apabila listrik padam maka semua pegawai istirahat total itu karena rata-rata disetiap bidang usaha sudah menggunakan fasilitas komputer sebagai alat kerja yang pokok.

Masalah listrik ini pun bisa mempengaruhi keselamatan dari peralatan mesin komputer kita salah satunya adalah motherboard atau mainboard.

Motherboard ini sangat penting untuk kelancaran proses data karena semua komponen mulai dari prosesor, memori, media penyimpanan data (storage), komponen Input Output (I/O), kartu-kartu (cards) tertancap pada mainboard ini.

Agar mainboard ini bisa lebih lama atau awet dalam pemakaian maka perlu diperhatikan tips singkat berikut ini:

1. Gunakanlah Uninterruptible Power Supply (UPS) dan stavolt sebagai pengamanan tegangan listrik sehingga tidak terjadinya pengaruh terhadap kinerja mainboard apabila terjadi perubahan tegangan listrik secara tiba-tiba.
2. Perhatikan kebersihan bagian dalam CPU khususnya mainboard, apabila kotor lakukan pembersihan mainboard dengan menggunakan kompresor udara atau bisa juga menggunakan kuas kurang lebih 3 bulan sekali atau sesuai dengan kebutuhan.
3. Ventilasi udara yang ada pada casing jangan ditutup sehingga memperlancar terjadinya pertukaran udara bebas kedalam ruang Central Processing Unit (CPU) agar menjaga temperatur di dalam ruang CPU.
4. Bersihkan slot-slot atau konektor yang menghubungkan mainboard dengan komponen lainnya dari debu sekali sebulan.
Saat membersihkan agar selalu memperhatikan ada atau tidaknya baut-baut yang tertinggal di dalam mainboard. apabila ada segera angkat dari tempatnya untuk menghindari terjadinya hubungan pendek (korslet).
5. Jangan membiarkan komputer tidak digunakan/tidak dihidupkan dalam kurun waktu yang cukup lama. Usahakan sekurang-kurangnya 3 kali digunakan/dihidupkan diam seminggu.

Laptop atau Notebook bukan lagi barang yang masuk kategori barang mewah dengan semakin membanjirnya produk-produk laptop baik yang produksi pabrikan resmi atau yang berupa “laptop kanibal” dengan harga yang bervariasi pula tergantung kantong kita tentunya.

Banyak dari kita yang mungkin hanya bisa mengoperasikan laptop tapi kurang mengetahui bagaimana agar laptop bisa terawat dengan baik dan berumur panjang.

Berikut beberapa tips merawat laptop yang bisa Anda praktekan :

1. Membersihkan "Keyboard". Keyboard laptop gampang sekali kotor, entah karena jari tangan yang berminyak, abu rokok, remah-remah roti, atau debu. Ambil kuas dan sapukan ke sela-sela tombol untuk mengeluarkan kotoran, atau gunakan vacuum cleaner portabel untuk menyedot debu yang ada. Bersihkan permukaan tombol keyboard dengan kain yang dibasahi cairan pembersih kaca. Gunakan proteksi pelindung keyboard untuk mencegah kotoran.
2. Bersihkan permukaan tombol keyboard dengan kain yang dibasahi cairan pembersih kaca. Gunakan proteksi pelindung keyboard untuk mencegah kotoran.
Mengelap Layar Jangan sembarangan menggunakan cairan pembersih pada layar, pakailah pembersih kaca. Semprotkan pada kain halus atau katun, lalu poles layar monitor. Jangan menyemprotkan langsung pada layar, karena bisa menyebabkan permukaan LCD (Liquid Crystal Display) menjadi belang. Bersihkan secara searah, misalnya dari atas ke bawah atau dari kiri ke kanan, serta jangan menekannya terlalu keras.
3. Hindari Panas Matahari. Jangan meninggalkan notebook di dalam mobil yang diparkir di bawah sinar matahari. Panas yang berlebihan di dalam mobil bisa menyebabkan kerusakan komponen-komponen notebook.
4. Menghindari Goresan. Amankan benda-benda tajam dari sekitar notebook. Taruh lapisan pelindung di atas keyboard sebelum Anda menutup case, agar layar tak tergores. Apabila Anda hendak berpergian, masukkan notebook pada wadah/tas yang telah tersedia.
5. Case Cemerlang. Tangan yang kotor dan berminyak juga menjadi penyebab case tidak lagi mengilat. Pakai deterjen nonzat alkalin dicampur air untuk membersihkannya. Bisa pula dengan pembersih multiguna untuk peranti elektronik, yang biasanya berupa busa. Semprotkan pada kain lap lembut, lalu gosok secara perlahan permukaan case.
6. Menyimpan notebook. Bila Anda akan menyimpan notebook dalam waktu lama, sebaiknya lepaskan baterai dan simpan dalam tempat yang sejuk dan kering, serta bersirkulasi udara cukup baik. Taruh silikon gel untuk menghindari jamur. Begitu ingin menggunakannya kembali, setrum baterai dengan cara mengisi dan mengosongkan sepenuhnya sebanyak tiga kali berturut-turut.
7. Hindari Medan Magnet, untuk melindungi data yang ada di dalam hardisk, jangan letakkan peranti yang mengandung medan magnet/elektromagnetik kuat di sekitar notebook. Piranti-piranti penghasil medan magnet, misalnya spiker yang tidak berpelindung atau telpon selular.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

201

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran : Multimedia
Alokasi Waktu : 3x45 menit
Kelas/ Semester : XI/1
Pertemuan ke- : 4 (empat)
KKM : 75
Standar Kompetensi : Merawat peralatan multimedia
Kompetensi Dasar : Melakukan perawatan peralatan multimedia
Indikator :

1. Melakukan pekerjaan secara berkala untuk memastikan perlengkapan pada kondisi pekerjaan yang optimal.
2. Membersihkan dan merawat perlengkapan dan asesoris sesuai dengan persyaratan perusahaan dan intruksi perawatan.
3. Memeriksa dan mengganti cadangan dan persediaan ssesuai dengan persyaratan perusahaan dan intruksi pabrik.
4. Memeriksa keamanan perlengkapan sesuai instruksi pabrik.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengenal berbagai macam peralatan multimedia.

Nilai Karakter

1. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

2. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

3. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

Perawatan peralatan produksi multimedia

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, diskusi, tanya jawab

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none">▪ Salam Pembuka▪ Guru dan siswa berdo'a sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran.▪ Guru melakukan presensi▪ Guru mengecek kesiapan siswa▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa	20	Kecakapan Diri (Personal Skill)
2	Kegiatan Inti Eksplorasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mencermati tentang perawatan camcoder▪ Siswa cara perawatan camcoder Elaborasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengidentifikasi perawatan camcoder▪ Siswa mengidentifikasi cara merawat camcoder Konfirmasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru hasil pengamatan perawatan camcoder▪ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan siswa	90	Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill) Kecakapan diri (Personal Skill)
3	Kegiatan Akhir <ul style="list-style-type: none">▪ Guru melakukan pengecekan hasil penyampaian materi oleh siswa.▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang peralatan multimedia.▪ Guru memberikan tugas mengenai materi yang sudah didapat▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya.▪ Berdoa▪ Salam dan penutup	25	Kecakapan diri (Personal Skill)

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku, modul.
2. Alat : Spidol, *white board*, penghapus.
3. Bahan : *hand out* materi

4. Sumber Belajar :

➤ Modul

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif
 - a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
 - b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
 - c. Instrumen : *(terlampir)*
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : *(terlampir)*
2. Penilaian Afektif
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : *(terlampir)*
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : *(terlampir)*
3. Penilaian Psikomotorik
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
 - c. Instrumen : *(terlampir)*
 - d. Petunjuk Penentuan Nilai : *(terlampir)*

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 21 Agustus 2016
Mahasiswa,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	<p>Jangan memasukkan benar-benar dingin rekaman video ke camcorder. Uap air dari udara yang lebih hangat cenderung mengembun di video (seperti itu kabut kaca Anda ketika Anda masuk ke dalam di musim dingin), dan bahwa uap air dapat menyebabkan pita menempel pada drum berputar. Rekaman akan mendapatkan melilit drum, menghancurkan kaset dan mungkin merusak kepala video.</p> <p>Baterai tidak boleh ditinggalkan di camcorder yang tidak digunakan. Beberapa kamera menggambar kecil, tetapi konstan, saat ini bahkan ketika dimatikan.</p> <p>Purchase "memory free" camcorder lama baterai ketika mengganti baterai. Baterai gaya ini memungkinkan Anda untuk menggunakan baterai untuk jangka waktu yang singkat, dan isi tanpa mengembangkan situasi di mana baterai hanya akan dikenakan biaya untuk penggunaan jangka pendek.</p>	20
Soal No. 2	Ada 2 format: Video Analog dan Video Digital	20
Soal No. 3	<p>Langkah-langkah mengoperasikan kamera video:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lepaskan penutup lensa • Pindahkan posisi tombol power dari off ke kamera dengan menekan dan tahan tombol kunci kemudian dorong kebawah. • Buka layar LCD 	20
Soal No. 4	<ul style="list-style-type: none"> • Jauhkan dari Kapur Barus • Sebaiknya, simpanlah kamera di tempat yang kedap udara, sejuk dan kering • Menyimpan kamera dalam stoples yang tertutup rapat dan di dalamnya diberi silica gel. untuk menyerap kelembabannya 	20
Soal No. 5	Tekan tombol pembuka searah dengan tanda panah, masukkan kaset dengan posisi jendela kaca kaset terlihat dari atas dan tekan bagian tengah belakang kaset, kemudian tekan penutup kaset	20

<p>Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1 + skor soal no. 2 + skor soal no. 3 + skor soal no. 4 + skor soal no. 5</p>

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 3
Skor maksimal : 12

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

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Multimedia
 Kelas/semester : XI/1
 Materi : Merawat peralatan multimedia
 Pertemuan-ke : 4 (empat)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3

Skor minimal : 2

Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

Memelihara (merawat) camcorder

- a. Melindungi lensa. Lensa merupakan bagian terpenting dari sebuah kamera video serta yang paling mahal. Jika lensa rusak, Anda akan menghabiskan begitu banyak uang untuk memperbaikinya, bahkan kadang-kadang cukup untuk membeli kamera video baru. Karena itu penting sekali untuk selalu melindungi bagian ini.
- b. Ketika menyimpan kamera, pastikan tidak ada benda yang dapat menggores lensa. Kebanyakan kamera video yang dijual saat ini memiliki kompartemen khusus untuk lensa. Lensa model lama memiliki tutup yang akan melindungi dari goresan.
- c. Ketika memegang kamera, pastikan *loop* tali terpasang di tangan atau di leher Anda. Ini adalah tindakan pencegahan keamanan jika Anda secara tidak sengaja menjatuhkan kamera.
- d. Jangan tinggalkan kaset di dalam *camcorder* Anda saat tidak digunakan. Kaset bisa menyebabkan gesekan dan hal ini bisa mengakibatkan masalah pada proses merekam dan memutar.
- e. Jangan memasukkan kaset video ke dalam *camrecorder* sebelum kondisi kaset benar-benar dingin. Pelembap dari udara yang hangat dapat membuat kaset menempel pada bagian *drum* sehingga merusak kaset dan dapat merusak *video head*.
- f. Jangan meninggalkan baterai di dalam *camcorder* saat tidak digunakan. Beberapa kamera menarik energi baterai dalam jumlah kecil, namun konstan, sehingga dapat menghabiskan baterai.
- g. Jangan meninggalkan kaset *camcorder* di dalam mobil yang terkena udara panas.
- h. Jangan menaruh label pada kaset *camcorder*, label ini kemungkinan berlawanan dengan pembuka pintu kaset. Hal ini dapat menyebabkan kaset menyangkut di dalam kamera.
- i. Bersihkan *tape head* saat kotor dengan kaset pembersih khusus yang dapat dibeli di tempat penjualan kamera.
- j. Bersihkan lensa menggunakan *blower* khusus kamera.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN
(KTSP)



Disusun Oleh :

Ahi Sholihin Saragih 13520241038

PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMK Muhammadiyah 2 Moyudan
Mata Pelajaran : Multimedia
Alokasi Waktu : 3x45 menit
Kelas/ Semester : XI/1
Pertemuan ke- : 5 (lima)
KKM : 75
Standar Kompetensi : Merawat peralatan multimedia
Kompetensi Dasar : Melakukan perawatan peralatan multimedia
Indikator :

1. Melakukan pekerjaan secara berkala untuk memastikan perlengkapan pada kondisi pekerjaan yang optimal.
2. Membersihkan dan merawat perlengkapan dan asesoris sesuai dengan persyaratan perusahaan dan intruksi perawatan.
3. Memeriksa dan mengganti cadangan dan persediaan ssesuai dengan persyaratan perusahaan dan intruksi pabrik.
4. Memeriksa keamanan perlengkapan sesuai instruksi pabrik.

I. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mengenal berbagai macam peralatan multimedia.

Nilai Karakter

1. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.

2. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.

3. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

II. Materi Pembelajaran

Perawatan peralatan produksi multimedia

III. Metode Pembelajaran

Metode : Informasi, diskusi, tanya jawab

IV. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 5

No	Kegiatan Belajar	Waktu (menit)	Aspek Life Skill yang dikembangkan
1	Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none">▪ Salam Pembuka▪ Guru dan siswa berdo'a sesuai dengan agama untuk mengawali pelajaran.▪ Guru melakukan presensi▪ Guru mengecek kesiapan siswa▪ Guru menyampaikan judul dan tujuan pembelajaran▪ Guru memberikan motivasi kepada siswa	20	Kecakapan Diri (Personal Skill)
2	Kegiatan Inti Eksplorasi <ul style="list-style-type: none">▪ Menanyakan kepada siswa tentang kamera digital▪ Siswa mencermati tentang perawatan kamera digital Elaborasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengidentifikasi perawatan kamera digital▪ Siswa mengidentifikasi cara merawat kamera digital Konfirmasi <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa mengkonfirmasi kepada guru hasil pengamatan perawatan kamera digital▪ Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan siswa	90	Kecakapan Berpikir Rasional (Thinking Skill) Kecakapan diri (Personal Skill)
3	Kegiatan Akhir <ul style="list-style-type: none">▪ Guru melakukan pengecekan hasil penyampaian materi oleh siswa.▪ Guru memberikan penguatan kembali tentang peralatan multimedia.▪ Guru memberikan tugas mengenai materi yang sudah didapat▪ Guru memberikan gambaran umum untuk proses pembelajaran selanjutnya.▪ Berdoa▪ Salam dan penutup	25	Kecakapan diri (Personal Skill)

V. Alat/ Bahan/ Sumber Bahan

1. Media : Buku, modul.
2. Alat : Spidol, *white board*, penghapus.

3. Bahan : *hand out* materi

4. Sumber Belajar :

➤ Modul

VI. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen : Soal Uraian Singkat
- c. Instrumen : (*terlampir*)
- d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

2. Penilaian Afektif

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Instrumen : (*terlampir*)
- d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

3. Penilaian Psikomotorik

- a. Teknik Penilaian : Observasi
- b. Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- c. Instrumen : (*terlampir*)
- d. Petunjuk Penentuan Nilai : (*terlampir*)

Mengetahui,
Guru Pembimbing,

Yogyakarta, 6 September 2016
Mahasiswa,

Nurhamidi, A.Md
NBM. 1 118 710

Ahi Sholihin Saragih
NIM. 13520241038

**KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSEKORAN PENILAIAN
KEMAMPUAN PENGETAHUAN**

Pedoman Pensekoran:

Ketentuan Penilaian	Kunci Jawaban:	Skor
Soal No. 1	Uap air laut seringkali meninggalkan butir-butir garam yang menyebabkan karat pada kamera.	50
Soal No. 2	Untuk menghindari goresan, sebaiknya lensa mempunyai filter ulir yang terpasang permanen di bagian depannya. Filter yang umum menjadi pelindung adalah jenis filter UV (Ultra Violet) atau filter skylight. Sedangkan untuk menghindari goresan di bagian belakang lensa, usahakan selalu memasang 'bodycup' penutup saat lensa dilepas dari badan kamera.	50

Nilai pengetahuan = Skor soal no. 1 + skor soal no. 2

Pedoman Penskoran:

Skala penilaian : 1 s/d 4
Skor minimal : 3
Skor maksimal : 12

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

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Jumlah skor yang diperoleh : Skor maksimal × 4 (karena menggunakan skala 4)

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
>3,25 – 4,00	Sangat Baik (SB)
>2,50 – 3,25	Baik (B)
>1,75 – 2,50	Cukup (C)
>1,00 – 1,75	Kurang (K)

Lampiran 3

**INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK KETERAMPILAN (I)
BENTUK PENUGASAN PROYEK (KERJA INDIVIDUAL)**

Mata Pelajaran : Multimedia
 Kelas/semester : XI/1
 Materi : Merawat peralatan multimedia
 Pertemuan-ke : 5 (lima)

Penilaian ketrampilan fokus menilai pada kemampuan dan ketrampilan peserta didik dalam mempraktekkan cara membuka dan menutup program sesuai dengan yang dicontohkan guru selama proses pembelajaran.

Petunjuk Pengisian:

Beri tanda check list (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan ketrampilan peserta didik.

No	NIS	Nama Peserta Didik	L/P	Kreatifitas			Proses			Jumlah Skor
				1	2	3	1	2	3	
1										
2										
3										
Dst										
35										

Pedoman penilaian

Skala penilaian : 1 s/d 3

Skor minimal : 2

Skor maksimal : 6

Keterangan

No	Aspek	Skor	Kriteria Penilaian
1	Kreatifitas	3	Mengikuti intruksi kerja dengan sungguh-sungguh
		2	Mengikuti intruksi kerja apabila diawasi
		1	Tidak mengikuti intruksi kerja
2	Proses	3	Aktif dalam proses pembelajaran
		2	Kadang-kadang aktif
		1	Tidak aktif dalam pembelajaran

Nilai Akhir:

Nilai akhir = Nilai kreatifitas + Nilai Proses

Kualifikasi Nilai Akhir (NA) Penilaian Sikap:

Nilai Akhir	Kualifikasi
6	Sangat Baik (SB)
5	Baik (B)
4	Cukup Baik (CB)
3	Kurang Baik (KB)
2	Kurang Baik Sekali (KBS)

Materi

Memelihara (merawat) kamera digital

a. Jauhkan dari Kapur Barus

Kapur barus termasuk benda perusak yang sangat ‘ampuh’ terhadap kamera, yang dapat menyekat-nyekat kamera dan bagian kamera yang lain, yang berbahan dasar karet. Pada kamera elektronik, kapur barus bisa merusak jalur pada PCB (Printed Circuit Board), yaitu tempat chip-chip kamera terpasang dan beberapa elemen chip itu sendiri.

b. Sebaiknya, simpanlah kamera di tempat yang kedap udara, sejuk dan kering. Jika harga lemari khusus untuk penyimpanan kamera terlalu mahal bagi anda, anda bisa mencari media penyimpanan alternatif

c. Menyimpan kamera dalam stoples yang tertutup rapat dan di dalamnya diberi silica gel, untuk menyerap kelembabannya.

d. Kita bisa juga menyimpannya dalam lemari yang telah diatur sirkulasi udara dan kelembabannya. Caranya, dengan memasang lampu berkekuatan 5 watt dan diletakkan pada jarak kurang lebih 40 cm di atas kamera dan perlengkapan yang lainnya. Jangan lupa untuk membuka pembungkus kamera dan membersihkannya dari debu sebelum menyimpannya.

e. Ingat, kerusakan kamera yang diakibatkan oleh kapur barus biasanya tak bisa diperbaiki lagi. Maka, jangan sekali-kali menyimpan kamera di dalam lemari apapun yang telah diisi kapur barus atau kamper pengharum pakaian.

f. Hindari Kontak Langsung dengan Sinar Matahari

Jagalah kamera agar jangan sampai terjemur atau terkena cahaya matahari secara langsung dan berlebihan. Panas yang tinggi dapat merusak bagian-bagian kamera yang terbuat dari plastik dan karet, serta komponen elektronik yang lainnya.

g. Jagalah dari Goncangan yang Berlebihan

Jangan lupa untuk menaruhnya di dalam tas khusus kamera, guna menghindari guncangan yang berlebihan dengan lingkungan luar maupun benturan antar peralatan. Taruhlah kamera di tempat yang aman dan tahan terhadap guncangan.

h. Bersihkan Kamera dan Lensa

Sebaiknya kamera dibersihkan seminggu sekali atau secara teratur dan berkala. Untuk bagian luar fisik kamera, gunakan lap kering yang bersih dan tak kasar. Sedangkan untuk bagian dalam dan elemen-elemen kecilnya, gunakan blower atau peniup yang banyak dijual di toko kamera. Selain blower, juga bisa digunakan kuas berserabut halus, yang belum pernah

dipergunakan pada benda yang lain.

i. Hindari Goresan pada Lensa

Untuk menghindari goresan, sebaiknya lensa mempunyai filter ulir yang terpasang permanen di bagian depannya. Filter yang umum menjadi pelindung adalah jenis filter UV (Ultra Violet) atau filter skylight. Sedangkan untuk menghindari goresan di bagian belakang lensa, usahakan selalu memasang 'bodycup' penutup saat lensa dilepas dari badan kamera.

j. Hindari Air Laut

Jika anda menggunakan kamera di pantai, jagalah agar kamera tak terkena air laut atau bahkan jatuh ke dalamnya. Air laut sangat jahat dan penyebab karat yang potensial terhadap kamera ataupun perangkat elektronik yang lainnya, kecuali yang memang dirancang untuk bisa beradaptasi dengannya.

Sehabis digunakan di daerah pantai, pembersihan kamera wajib dilakukan sesegera mungkin. Uap air laut seringkali meninggalkan butir-butir garam yang menyebabkan karat pada kamera. Jika suatu saat, tanpa sengaja kamera anda tercebur ke dalam air laut, langsung rendam kamera anda ke dalam air tawar, kemudian bilaslah berkali-kali untuk menghilangkan bekas-bekas air laut.

Proses pengrusakan oleh air laut berlangsung sangat cepat dan dalam hitungan menit setelah tercebur. Sehingga bila pemanasan air ini tidak dilakukan sesegera mungkin, kamera yang tercebur ke dalam air laut tak akan bisa diselamatkan. Setelah dibilas hingga bersih dari air laut, bawa segera ke ahli servis kamera untuk membersihkannya dan mengeringkan kamera tersebut

k. Service di Tempat Terpercaya atau Resmi

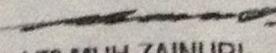
Secara berkala, dalam kurun waktu tertentu, sebaiknya kamera digital diservis ke tempat khusus, terpercaya dan malah lebih bagus yang resmi. Jangan tunggu kamera rusak kemudian baru diservis. Servis yang dimaksud adalah 'servis besar', yang meliputi pembersihan bagian dalam kamera, seperti pembersihan lensa dari jamur yang menempel atau juga penyesuaian setelan-setelan utama kamera.

Jangan terlampau sering mencuci lensa atau membersihkan bagian dalamnya bila berjamur. Kaca lensa begitu peka. Makin sering dibersihkan, dapat mengakibatkan mutu gambar akan menurun. Untuk menjaga dan merawatnya, sebaiknya jangan disimpan di lemari pakaian anda, karena hal itu akan berpotensi mengundang jamur yang menempel di lensa bagian dalam kamera

JADWAL PELAJARAN

DIREKTORAT MANAJEMEN DAN MUTU
JADWAL PELAJARAN SEMESTER GASAL
 TAHUN PELAJARAN 2016/2017

HARI	JAM	KELAS X					KELAS XI				KELAS XII				PIKET	KODE DAN NAMA GURU	JAM PELAJARAN		
		AK1	AK2	P1	P2	MM	AK	P1	P2	MM	AK1	P1	P2	MM					
SENI	1	28	24	6	20	10	13	15	9	27	7	11	22	14		1	Drs. Muh Zainuri		
	2	28	24	6	20	10	13	15	9	27	7	11	22	14		2	Ahmad Haidar, S.Sos.I	1	07.00 - 07.45
	3	28	24	20	3	17	9	16	13	27	7	11	22	14		3	Nur Wahyuni, S.HI	2	07.45 - 08.30
	4	24	28	20	23	17	9	21	13	5	14	6	18	7	16	4	Drs. Farid Fauzi	3	08.30 - 09.15
	5	24	28	10	23	3	17	21	15	13	14	6	18	7	33	5	Zurqoni		ISTIRAHAT
	6	24	28	10	23	27	17	21	15	13	14	22	5	7		6	Drs. Bambang S.	4	09.30 - 10.15
	7	17	4	23	28	27	26	5	21	16	18	22	3	11		7	Drs. Basuki	5	10.15 - 11.00
	8	17	10	23	28	27	26	13	21	15	5	22	6	11		8	Dani Nurcahyo T,	6	11.00 - 11.45
	9	18	10	23	28	27	26	13	21	15	16	5	6	11	5	9	Drs. Intan Fajari		ISTIRAHAT
SELASA	1	24	7	22	19	31	6	5	10	15	11	14	9	28		10	Himawan Jati S. S.P	7	12.05 - 12.50
	2	24	7	22	19	(27)	6	31	5	15	11	14	9	28		11	Happy Ngesti U.S.Pd	8	12.50 - 13.35
	3	24	2	7	22	(27)	26	10	31	19	9	14	11	28		12	Wagiyo, S.Pd	9	13.35 - 14.20
	4	15	24	7	22	28	26	20	23	27	9	31	11	10	32	13	Rini Wulandari, S.SI		ADA UPACARA
	5	15	24	19	31	28	26	20	23	27	10	18	2	14	2	14	Dra. Sunarsi Ismayawati	0	07.00 - 07.50
	6	5	24	19	7	28	10	20	23	27	31	22	18	14		15	Drs. Suhudi	1	07.50 - 08.30
	7	26	5	28	7	2	19	23	20	18	24	22	31	27		16	Anita Sumafia D.S.Pd	2	08.30 - 09.10
	8	26	15	28	6	19	5	23	20	18	24	11	22	27		17	Drs. H. Sumaryanto	3	09.10 - 09.50
	9	26	15	28	6	19	31	23	20		24	11	22	27	2	18	Ida Kristiani, S.Pd		ISTIRAHAT
RABU	1	19	9	11	20	7	15	21	3	28	6	2	14	27		19	Dra. Sri Hartinah	4	10.00 - 10.40
	2	19	9	11	20	7	15	21	2	28	6	2	14	27		20	Eka Yulianta, S.Pd	5	10.40 - 11.20
	3	9	25	3	11	15	7	21	2	28	2	23	14	27		21	Dra. Esti Hastuti	6	11.20 - 12.00
	4	9	25	19	11	15	7	2	27	3	28	23	20	29	24	22	Dra. Nuraini Sb.		ISTIRAHAT
	5	7	25	19	2	6	13	22	2	27	28	14	20	29	13	23	Dita Rizki DS, S.Pd	7	12.20 - 13.00
	6	7	17	2	19	6	13	22	23	27	28	14	20	29		24	Drs. Mursid S.	8	13.00 - 13.40
	7	25	17	2	19	28	26	22	21	27	24	20	23	3		25	Yeni Ekowati, S.Pd	9	13.40 - 14.20
	8	25	19	11	17	28	26	15	21	6	24	20	23	2		26	Sri Handayani, S.Pd		
	9	25	19	11	17	28	26	15	21	6	24	20	3	2	5	27	Nurhamidi, A.Md		
KAMIS	1	24	25	20	19	16	26	22	15	13	2	9	14	6		28	M. Nurwakhid,		KET. TANDA
	2	24	25	20	19	16	26	22	15	13	3	9	14	6		29	Arfita Restu KD, S.Kom.		KBM DI LAB KOMP (
	3	24	25	19	3	15	26	13	16	28	14	20	10	9		30	Drs. Zuhdi Burhan		KBM DI LAB KOMP (
	4	25	6	19	10	15	18	13	22	28	14	20	21	9	27	31	Tri Sulistyoy Y, S.Pd		KBM DI Lab. MM
	5	25	6	14	10	27	18	3	22	28	2	20	21	16	11	32	Yulia Rani, S.Pd		
	6	25	18	14	22	27	2	23	13	28	26	10	21	16		33	Sudarminah BA		PIKET IMAM
	7	15	24	18	22	29	16	23	13	5	26	21	20	3		34	Siti Ruqoyah, BA		SHOLAT DLUHUR
	8	15	24	22	14	29	2	17	23	16	26	21	20	11					
	9	4	24	22	14	29	5	17	23	16	26	21	20	11	5				
JUMAT	1	12	2	9	19	16	25	18	3	31	24	30	7	18		1	Wagiyo, S.Pd		X AK1
	2	12	15	9	19	29	25	18	21	17	24	2	7	16		2	Drs. Suhudi		X AK2
	3	2	15	1	9	29	25	23	21	17	24	16	7	31		3	Ahmad Haidar, Sos,I		X AP1
	4	16	12	1	9	10	25	23	21	2	24	8	30	26	10	4	Eka yulianta, S.Pd		X AP2
	5	31	12	1	2	10	15	30	17	3	25	8	23	26	18	5	Himawan Jati S. S.Pd		X MM
	6	30	16	19	4	12	15	21	17	10	25	8	23	26		6	Yeni Ekowati, S.Pd		XI AK
	7	SHOLAT JUM'AT														7	Dra. Sri Hartinah		XI AP1
	8	10	31	19	11	12	3	21	18	8	25	23	17	26		8	Rini Wulandari, S.S		XI AP2
	9	10	4	31	11	16	3	21	18	8	25	23	17	26		9	Anita Sumafia Deni, S.Pd		XI MM
SABTU	1	5	3	14	1	12	30	9	7	16	3	18	11	2		10	Dra. Sunarsi Ismayawati		XII AK
	2	5	25	14	1	12	29	9	7	16	30	18	11	17		11	Happy Ngesti Utami, S.Pd		XII AP1
	3	2	25	16	1	18	29	6	30	9	17	3	11	17		12	Dita Rizki DS, M.Pd		XII AP2
	4	25	12	3	18	16	29	6	5	9	17	21	2	30	19	13	Afrita Restu Kurnia Dewi, S.		XII MM
	5	25	12	30	14	2	26	7	19	26	18	21	16	5	14				
	6	3	30	17	14	4	26	7	6	26	18	21	2	16					
	7	4	26	17	5	30	25	2	6	26	11	3	21	16					
	8	12	26	5	30	3	25	19	2	26	11	17	21	18					
	9	12	26	4	16	5	25	3	2	30	11	17	21	18	30				

Moyudan, 16 Juli 2016
 Kepala Sekolah

 Drs. MUH ZAINURI
 NIP. 19610726 199003 1 003

DAFTAR PRESENSI

No.	NIS	Nama	L/P	TANGGAL KEHADIRAN					JUMLAH		
				08-09	15-08	22-08	29-08	05-09	S	I	A
1		Ayung Prawesti	P	.	.	.	I	.			1
2		Baiq Faridamaulina	P			
3		Desita Cahyaningrum	P			
4		Dewi Saputri	P	.	A	.	.	A			2
5		Dian Kumala Sari	P	KELUAR							
6		Een Dwi Gustinawati	P			
7		Erika Soviani	P			
8		Fadhilah Dian Kusumawati	P			
9		Ika Fatmawati	P			
10		Jainatun Ainul Fitri	P			
11		Lafi Lailatun	P			
12		Leny Febriyanti	P	.	.	.	I	.			1
13		Lilis Nurjanah	P	A			1
14		Nivia Pinasti	P			
15		Rahmawati Puji Utami	P	S	1		
16		Retno Wulandari	P			
17		Rika Rahmawati	P			
18		Selviana Prihartini	P			
		Jumlah (P = 18, L = 0)	18	17	17	18	16	16	1	2	3

Prosentase :

Ketidakhadiran :%

Kehadiran :%

Ket.

· : Masuk I : Ijin

S : Sakit A : Alpa

Sleman, 11 September 2016

Guru Mata Pelajaran

M. Nurwakhid, S. Kom.

NBM. 1 218 600

No.	NIS	Nama	L/P	TANGGAL KEHADIRAN							JUMLAH				
				25-07	01-08	08-08	15-08	22-08	29-08	05-09	S	I	A		
1		Afifah Nur Apriiani	P				
2		Agung Nugroho	L				
3		Andante Wiranaga	L				
4		Anne Yustite Larasati	P				
5		Bayu Kurniawan	L				
6		Diah Nur Eka Sari	P				
7		Eva Amaliah	P				
8		Faditiya Fakhri Muharrom	L	KELUAR											
9		Feni Wahyuningsih	P				
10		Heti Devita Sari	P				
11		Isa Surtiandari	P				
12		Johan Hendra Muntoha	L	.	.	.	S	I	.	.	.	1	1		
13		Lilis Puspitasari Fatmawati S.	P	A			1	
14		Musawidya Permana	L				
15		Nisci Irasti	P				
16		Novera Pandalika	P				
17		Nurul Endang Sri Wulan	P				
18		Putri Lestari	P				
19		Ricky Hendrawan Susanto	L				
20		Ronaldo Angsana	L	.	.	I		1		
21		Siti Munharifah	P	.	.	.	A	.	A	.	.			2	
22		Suci Puteri Sekar Wangi	P	KELUAR											
23		Yoga Bramasta	L	I	.	.	.		1		
24		Yudanto Kurnia Pujantoro	L	S	A	1		1	
25		Yulia Windi	P	.	.	A	S	1		1	
		Jumlah (P = 15, L = 10)	25	24	25	23	22	23	24	23	24	23	3	3	5

Prosentase :

Ketidakhadiran :%

Kehadiran :%

Ket.

· : Masuk I : Ijin

S : Sakit A : Alpa

Sleman, 11 September 2016

Guru Mata Pelajaran

Nurhamidi, A.Md

NBM. 1 118 710

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK SMK MUH 2 MOYUDAN

TAHUN PELAJARAN 2016/2017

KELAS : XI MM

BULAN : AGUSTUS - SEPTEMBER

No.	NIS	Nama	L/P	TANGGAL KEHADIRAN					JUMLAH		
				27-07	03-08	10-08	24-08	07-09	S	I	A
1	5603	Aditya Riyan Wibowo	L			
2	5604	Agnes Dyah Utami	P			
3	5605	Ana Budi Safitri	P	S	S	.	.	.	2		
4	5606	Aqbrila Elsy Amalia	P	S			
5	5607	Bowo Ridho Nugroho	L	S	S	.	.	.	2		
6	5608	Dewi Eka Sari	P			
7	5609	Egi Wiyandra Subekti	L			
8	5610	Ersa Rama Mahendra Santo	P	.	S	A	.	A	1		2
9	5611	Ghina Intan Sari	P			
10	5612	Indah Dini Mentari	P			
11	5613	Indah Setyaningsih	P			
12	5614	Noor Sulthan Naufal	L	A			1
13	5615	Rifka Ari Widyaningsih	P			
14	5616	Rizka Amalia Kurniawati	P	A			1
15	5617	Seta Adi Wibowo	L			
16	5618	Sindi Lailatul Rizka	P			
17	5619	Thafriyana	P			
18	5620	Tri Handoko	L			
19	5621	Ulfa Rifaul	P			
20	5622	Vita Andaryani	P			
21	5623	Wahyu Fidiyanto	L			
22	5521	Agil Dewanto	L	A			1
23	5542	Tedi Danur Priatmoko	L			
		Jumlah (P = 14, L = 9)	23	19	36	35			5	0	5

Prosentase :

Ketidakhadiran :%

Kehadiran :%

Ket.

· : Masuk I : Ijin

S : Sakit A : Alpa

Sleman, 11 September 2016

Guru Mata Pelajaran

Nurhamidi, A.Md

NBM. 1 118 710

DAFTAR NILAI

No.	NIS	Nama	L/P	Nilai	Total
				UH 1	
1		Ayung Prawesti	P	83	83
2		Baiq Faridamaulina	P	93	93
3		Desita Cahyaningrum	P	80	80
4		Dewi Saputri	P		0
5		Dian Kumala Sari	P	KELUAR	
6		Een Dwi Gustinawati	P	90	90
7		Erika Soviani	P	83	83
8		Fadhilah Dian Kusumawati	P	75	75
9		Ika Fatmawati	P	75	75
10		Jainatun Ainul Fitri	P	85	85
11		Lafi Lailatun	P	75	75
12		Leny Febriyanti	P	95	95
13		Lilis Nurjanah	P	75	75
14		Nivia Pinasti	P	90	90
15		Rahmawati Puji Utami	P	86	86
16		Retno Wulandari	P	75	75
17		Rika Rahmawati	P	95	95
18		Selviana Prihartini	P	91	91
		Jumlah (P = 18, L = 0)	18	1346	1346
		Rata-rata			79.18

Prosentase :

Ketidakhadiran :%

Kehadiran :%

Ket.

· : Masuk I : Ijin

S : Sakit A : Alpa

Sleman, 11 September 2016

Guru Mata Pelajaran

M. Nurwakhid, S. Kom.

NBM. 1 218 600

No.	NIS	Nama	L/P	Nilai Ke		Total	Rerata
				T1	UH		
1		Afifah Nur Apriiani	P	85	85	170	85
2		Agung Nugroho	L	90	80	170	85
3		Andante Wiranaga	L	90	85	175	87.5
4		Anne Yustite Larasati	P	90	85	175	87.5
5		Bayu Kurniawan	L	90	85	175	87.5
6		Diah Nur Eka Sari	P	90	85	175	87.5
7		Eva Amaliah	P	90	86	176	88
8		Faditiya Fakhri Muharrom	L	KELUAR		0	0
9		Feni Wahyuningsih	P	90	78	168	84
10		Heti Devita Sari	P	90	85	175	87.5
11		Isa Surtiandari	P	90	81	171	85.5
12		Johan Hendra Muntoha	L	90	84	174	87
13		Lilis Puspitasari Fatmawati S.	P	85	78	163	81.5
14		Musawidya Permana	L	90	90	180	90
15		Nisci Irasti	P	90	68	158	79
16		Novera Pandalika	P	90	68	158	79
17		Nurul Endang Sri Wulan	P	90	85	175	87.5
18		Putri Lestari	P	90	85	175	87.5
19		Ricky Hendrawan Susanto	L	85	75	160	80
20		Ronaldo Angsana	L	90	75	165	82.5
21		Siti Munharifah	P	90	73	163	81.5
22		Suci Puteri Sekar Wangi	P	KELUAR		0	0
23		Yoga Bramasta	L	90	85	175	87.5
24		Yudanto Kurnia Pujantoro	L	85	75	160	80
25		Yulia Windi	P	90	73	163	81.5
		Jumlah (P = 15, L = 10)	25	2050	1849	3899	1949.5
		Rerata		89.13	80.39	169.5	84.761

Prosentase :

Ketidakhadiran :%

Kehadiran :%

Ket.

· : Masuk I : Ijin

S : Sakit A : Alpa

Sleman, 11 September 2016

Guru Mata Pelajaran

Nurhamidi, A.Md

NBM. 1 118 710

**LAPORAN
PENGUNAAN
DANA**



LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

F03
Untuk
Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK MUHAMMADIYAH 2 MOYUDAN

ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Jl. Ngentak-Klangon, Sumberagung, Moyudan, Sleman

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/ Kuantitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				Jumlah
			Swadaya/Sekolah /Lembaga	Mahasiswa	Penda Kabupaten	Sponsor /Lembaga lainnya	
1	Print RPP	Terselesaikannya RPP untuk pegangan guru pembimbing dan guru dalam mengajar	-	Rp 45.000,00	-	-	Rp 45.000,00
2	Print Soal Ulangan	Soal ulangan siap untuk digunakan	-	RP 20.000,00	-	-	Rp 20.000,00
3	Print laporan	Terselesaikannya laporan PPL dan memperbanyak laporan sebanyak 2 laporan.	-	Rp 55.000,00	-	-	Rp 120.000,00

4	Pendampingan MPLS	Terselesaikannya kegiatan MPLS bagi kelas X dan terkondisikannya kegiatan pembelajaran bagi siswa kelas XI dan XII ketika kelas X melaksanakan kegiatan MPLS	-	Rp 796.400,00	-	-	-	Rp 796.400,00
5	Lomba 17 Agustus	Tertaksananya kegiatan lomba 17 Agustus (lomba voli, balap karung, estafet karet, estafet air, tebak kata, gobak sodor) di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang diikuti oleh seluruh siswa kelas X, XI, XII, dan guru serta karyawan.	Rp 273.500,00	Rp153.000,00	-	-	-	Rp 426.500,00
6	Kenang-kenangan	Tersedianya kenang-kenangan untuk sekolah dan seluruh siswa kelas X, XI, dan XII di SMK Muhammadiyah 2 Moyudan yang terdiri dari tiga	-	Rp 1.375.500,00	-	-	-	Rp 1.375.500,00

DOKUMENTASI

1. Foto Bersama Kepala Sekolah



2. Foto Bersama Teman PPL



3. Foto Bersama PPL UAD



4. Mikroteaching



5. Observasi



6. Syawalan



7. PLS





8. Upacara 17 Agustus





9. Event 17 Agustus



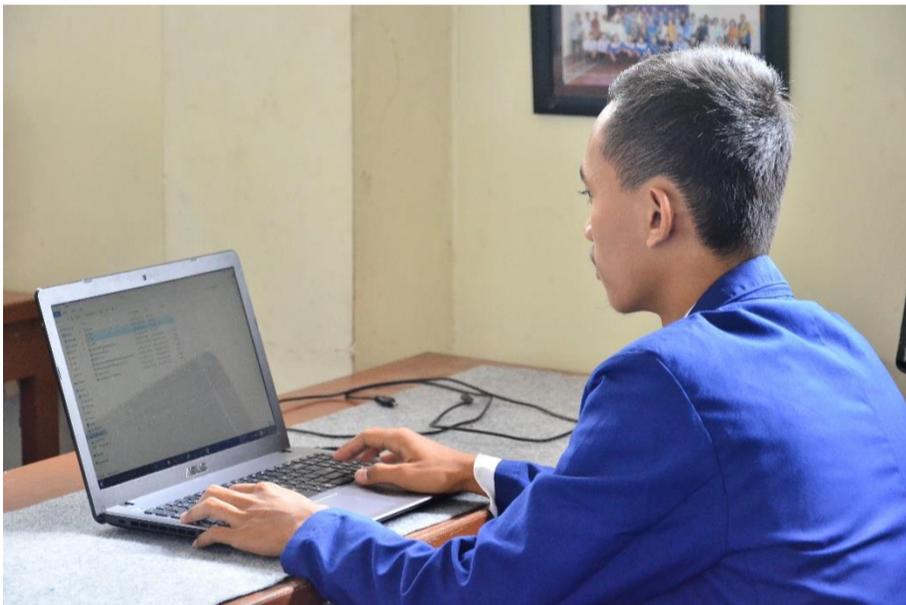
10. Jalan Sehat di Kecamatan



11. Persiapan Akreditasi



12. Mengajar





13. Piket TU



14. Piket Perpustakaan



15. Piket posko



16. Qurban

