

**LAPORAN INDIVIDU  
PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)  
SMK NEGERI 1 JOGONALAN  
SEMESTER KHUSUS TAHUN AKADEMIK 2015/2016**



**Disusun Oleh:  
MONIKA DEVI KURNIATI  
13207241011**

**PENDIDIKAN SENI RUPA DAN KRIYA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah, Koordinator kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Sekolah, Guru Pembimbing, dan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL UNY menyatakan bahwa mahasiswa di bawah ini:

**Nama** : **Monika Devi Kurniati**  
**NIM** : **13207241011**  
**Jurusan** : **Pendidikan Seni Rupa dan Kriya**  
**Fakultas** : **Fakultas Bahasa dan Seni**

Telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten dari tanggal 15 Juli s.d.15 September 2016. Hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, 15 September 2016

Dosen Pembimbing Lapangan

**Ismadi, S.Pd., M.A.**  
**NIP. 19770626 200501 1 003**

Guru Pembimbing

**Sumanto, S.Pd.**  
**NIP.**

Mengetahui,

Kepala Sekolah  
SMK Negeri 1 Jogonalan



**Drs. Dionisius Pramu Aji**  
**NIP. 19640913 198903 1 011**

Koordinator PPL

**Dra. Is Hardewi, M.Pd.**  
**NIP. 19691001 199412 2 004**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur praktikan panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan kegiatan PPL di SMK Negeri 1 Jogonalan yang dilaksanakan pada tanggal 15 Juli sampai 15 Agustus 2016 dan pada akhirnya dapat menyelesaikan laporan PPL.

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

1. Dr. Rochmat Wahab, M.A, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta beserta segenap pimpinan Universitas Negeri Yogyakarta, serta LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan PPL.
2. Ismadi, S.Pd. M.A. selaku dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan bimbingannya dari mulai perkuliahan mikro teaching hingga kepada kami.
3. Purwanto, M.M, M.Pd selaku dosen pamong yang telah menghantarkan dan menyerahkan kami kepada pihak sekoah secara resmi.
4. Drs. Dionisius Pramu Aji selaku kepala sekolah SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten, yang telah berkenan mengizinkan kepada kami untuk melaksanakan kegiatan PPL di sekolah tersebut.
5. Dra. Is Hardewi, M.Pd selaku guru koordinator PPL yang telah berkenan meluangkan waktu untuk mengarahkan kami dalam kegiatan PPL.
6. Sumanto, S.Pd. selaku guru pembimbing yang telah membantu di dalam proses Praktik Pengalaman Lapangan.
7. Semua guru dan Karyawan SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten yang telah membantu dan mendukung selama pelaksanaan KKN-PPL.
8. Siswa-siswi SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten , khususnya kelas X AK 1, 2, 3, 4, X TKJ 2, XI AK 3, XI TKJ 1, 2, dan XI MM yang telah membantu kelancaran PPL.
9. Orang tua yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik yang berupa materi maupun moral kepada kami selama pelaksanaan PPL.
10. Teman-teman seperjuangan PPL SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten tahun 2015 (Yulia, Sellyana, Yenisa, Aini, Heni, Vilia, Ari, Krisna, Bimo, Patan) yang telah bersama-sama melaksanakan PPL dengan bahagia, kompak dan mendapat pengalaman berharga.

11. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan PPL dan pihak lain yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penyusun menyadari bahwa dalam pelaksanaan PPL, penyusun merasa telah membuat banyak kesalahan dan kekhilafan. Untuk itu, penyusun memohon maaf kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan program PPL. Akhir kata, penyusun berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Klaten , 15 September 2016

Penyusun



Monika Devi Kurniati

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. ANALISIS SITUASI.....	8
B. PERUMUSAN PROGRAM KEGIATAN PPL.....	12
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	
A. PERSIAPAN.....	14
B. PELAKSANAAN.....	19
C. ANALISIS HASIL PELAKSANAAN .....	32
D. REFLEKSI.....	34
BAB III KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN.....	35
B. SARAN - SARAN .....	35
DAFTAR PUSTAKA .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

- A. Lampiran 1 Matrik Program Kerja PPL
- B. Lampiran 2 Observasi Kondisi Sekolah
- C. Lampiran 3 Observasi dalam Kelas dan Peserta Didik
- D. Lampiran 4 Laporan Dana Pelaksanaan PPL
- E. Lampiran 5 Laporan Mingguan
- F. Lampiran 6 Agenda Mengajar
- G. Lampiran 7 Kalender Pendidikan
- H. Lampiran 8 Jadwal Pelajaran
- I. Lampiran 9 Silabus
- J. Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- K. Lampiran 11 Nilai Tugas
- L. Lampiran 12 Analisis Ulangan Harian
- M. Lampiran 13 Daftar Nilai
- N. Lampiran 14 Kartu Bimbingan
- O. Lampiran 15 Dokumentasi

**ABSTRAK**  
**LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN**  
**LOKASI**  
**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**

**OLEH**  
**MONIKA DEVI KURNIATI**  
**13207241011**

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh setiap Mahasiswa program kependidikan. Tujuan dilaksakannya kegiatan ini adalah memberikan pengalaman kepada Mahasiswa dalam bidang pembelajaran, manajerial dan teknik mengajar di sekolah atau lembaga lain dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan. Program PPL ini berusaha memberdayakan masyarakat sekolah secara maksimal sesuai dengan kemampuan. PPL dilaksanakan mulai tanggal 15 Juli 2016 sampai 15 September 2016 yang bertempat di SMK Negeri 1 Jogonalan. Praktik Pengalaman Lapangan ini bertujuan mendapatkan pengalaman tentang proses pembelajaran dan kegiatan persekolahan lainnya yang digunakan sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang mempunyai nilai, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan. PPL dilaksanakan untuk mengasah empat (4) kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Hasil dari Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) ini, mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan tentang teori dan praktik bidang seni budaya di SMK yang sebelumnya juga telah di pelajari di bangku perkuliahan. Pengetahuan mengenai inovasi cara mengajar juga diterapkan dalam kegiatan PPL, meliputi pembuatan dan penggunaan media yang tepat dan menarik, penggunaan metode mengajar, yang kontekstual sesuai dengan keadaan siswa. Selain itu juga menerapkan pembuatan rancangan pembelajaran yang baik, hingga penilaian hasil praktik dan analisis nilai ulangan.

Secara umum, program-program PPL yang telah direncanakan oleh tiap mahasiswa dapat berjalan dengan baik, namun dalam pelaksanaannya beberapa hambatan dapat dipastikan selalu timbul. Beberapa hambatan tersebut antara lain : dalam pengelolaan kelas, pengelolaan waktu. Akan tetapi praktikan selalu berusaha untuk menekan hambatan yang terjadi, sehingga program

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Perguruan tinggi merupakan salah satu ujung tombak pendidikan nasional, meskipun demikian kehadirannya masih belum dapat dirasakan oleh semua lapisan masyarakat. Dalam menyelesaikan masalah tersebut perguruan tinggi mencoba melahirkan Tri Darma Perguruan Tinggi yang meliputi masalah pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat.

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan sinergi dari pihak Universitas, sekolah dan mahasiswa. Tentunya peran praktikan dalam kegiatan ini adalah mampu sebagai motivator, fasilitator, dan dinamisator dalam pemberdayaan program-program sekolah dan mengadakan pembenahan serta perbaikan baik secara fisik maupun secara non fisik guna menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah. Oleh karena itu mahasiswa peserta PPL yang sejalan dengan program sekolah sebagai upaya untuk lebih memajukan sekolah di berbagai bidang.

SMK Negeri 1 Jogonalan merupakan salah satu sekolah yang dijadikan sasaran PPL oleh UNY, diharapkan panca program ini SMK Negeri 1 Jogonalan lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Dengan pendekatan menyeluruh diharapkan lingkungan sekolah menjadi tempat yang nyaman bagi peserta didik dalam mengikuti Proses Belajar Mengajar, karena dalam pendekatan ini dimensi kognitif, afektif, maupun psikomotorik peserta didik mendapatkan ruang partisipasi yang luas. Praktikan diharapkan dapat memberikan bantuan pemikiran tenaga dan ilmu pengetahuan dalam merencanakan dan melaksanakan program pengembangan sekolah dengan seluruh komponen-komponen masyarakat, sekolah perlahan-lahan dapat meningkatkan mutu pendidikan.

#### **A. Analisis Situasi**

##### **1. Profil SMK Negeri 1 Jogonalan**

SMK Negeri 1 Jogonalan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang ada di Kabupaten Klaten yang beralamat di Tegalmas, Jogonalan, Klaten. Jawa Tengah.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Jogonalan merupakan sekolah kejuruan yang mempersiapkan sumber daya manusia yang siap kerja, walaupun tidak menutup kemungkinan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Berbeda dengan Sekolah Menengah Atas (SMA), sekolah kejuruan khusus menyiapkan lulusan yang siap bekerja dengan keterampilan yang diberikan oleh sekolah tersebut. Sistem pembelajaran lebih banyak yang

bersifat Kelompok C atau dulu disebut dengan produktif. Untuk mata pelajaran Kelompok A (adaptif) dan Kelompok B (normatif) hanya bersifat pendukung.

SMK Negeri 1 Jogonala memiliki gedung dan fasilitas yang sangat mendukung untuk kegiatan belajar, baik teori maupun praktik. Sistem manajemen yang dimiliki oleh Sekolah juga sangat baik sehingga sekolah tersebut mendapatkan akreditasi A.

Secara umum SMK Negeri 1 Jogonalan masih dalam taraf pengembangan dan peningkatan kualitas pendidikan untuk mempersiapkan output yang memiliki kompetensi di bidangnya sesuai dengan visi dan misinya, yaitu:

**VISI :**

Terwujudnya SMK unggulan yang menghasilkan lulusan berkarakter, berwawasan luas, kompetitif dan mandiri.

**MISI :**

1. Meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang bermutu dan berorientasi masa depan.
2. Mewujudkan pelayanan prima dalam melaksanakan tugas.
3. Membekali siswa menjadi generasi yang kreatif, inovatif, produktif, dan mandiri.
4. Mewujudkan lingkungan sekolah yang kondusif.
5. Mengantisipasi tantangan global

**2. Kondisi Fisik Sekolah**

Kondisi fisik sekolah pada umumnya sudah baik dan memenuhi syarat untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu SMK Negeri 1 Jogonalan memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup memadai guna menunjang proses pembelajaran, seperti gedung dengan ruang praktek dan teori. Beberapa sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran antara lain sebagai berikut.

- Luas Tanah
- Luas Bangunan
- Luas Halaman Upacara
- Sifat Bangunan
- Status Bangunan

NO	JENIS RUANG	JUMLAH	LUAS M <sup>2</sup>	KETERANGAN
1	Ruang Teori	29	1769	Baik

2	Ruang Praktek Komputer	4	180	Baik
3	Ruang Praktek Perkantoran	2	168	Baik
4	Ruang Lab Bahasa	1	59	Baik
5	Ruang Kepala Sekolah	1	30	Baik
6	Ruang Tamu	1	42	Baik
7	Ruang Pertemuan/Rapat	1	30	Baik
8	Ruang BP	1	56	Baik
9	Ruang Guru	3	126	Baik
10	Ruang Koperasi Siswa	1	120	Baik
11	Ruang UKS	1	35	Baik
12	Ruang OSIS	1	28	Baik
13	Ruang Ibadah	1	81	Baik
14	Ruang Tata Usaha	1	96	Baik
15	Ruang Perpustakaan	1	112	Baik
16	Ruang Kamar Mandi	20	76	Baik
17	Ruang Gudang		36	Baik
18	Ruang Sepeda Guru	1	120	Baik
19	Ruang Sepeda Siswa	1		Baik
20	Ruang AULA	2		Baik
21	Ruang Kantin	4	36,25	Baik
22	Ruang Dapur	1		Baik

### 3. Kondisi Non Fisik Sekolah

Kondisi non fisik sekolah meliputi beberapa hal sebagai berikut:

- a. Potensi siswa

Total siswa di SMK Negeri 1 Jogonalan adalah 1065 siswa. Jumlah siswa kelas X adalah 361 siswa. Jumlah siswa kelas XI adalah 400 siswa, sedangkan jumlah siswa kelas XII adalah 304 siswa.

b. Potensi Guru

Terdapat orang guru di SMK Negeri 1 Jogonalan. Lulusan guru di SMK Negeri 1 Jogonalan sebagian besar sudah bergelar Sarjana tetapi masih ada yang bergelar D3 dan guru-guru yang bergelar D3 tersebut saat ini masih melanjutkan studi. Sejumlah guru telah mendapatkan sertifikat. Dampak dari sertifikat tersebut yaitu guru menjadi lebih profesional untuk terus mengembangkan potensinya. Dari segi minat terhadap karya ilmiah, guru SMK Negeri 1 Jogonalan masih kurang minat membuat karya ilmiah.

c. Karyawan

Jumlah karyawan di SMK Negeri 1 Jogonalan adalah 18 orang.

d. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler yang terdapat di SMK Negeri 1 Jogonalan diantaranya :

- 1) Basket
- 2) Voli
- 3) Futsal
- 4) Pramuka kelas X
- 5) Pramuka kelas XI/DA
- 6) PMR
- 7) Bela diri
- 8) Paduan Suara
- 9) Web Desain dan seni rupa
- 10) Band kelas X dan XI

Beberapa ekstrakurikuler tersebut telah memberikan kontribusi terhadap prestasi sekolah melalui berbagai prestasi yang diperoleh siswa dalam berbagai perlombaan.

4. Fasilitas dan Sarana Penunjang Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Fasilitas dan media Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang tersedia di antaranya adalah LCD, Komputer, Lapangan Olahraga dan alat-alat olahraga, Perpustakaan, Ruang Komputer.

Perpustakaan menyediakan buku-buku yang menunjang pembelajaran yang dikelola oleh petugas perpustakaan. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah LCD, Papan Tulis, *Whiteboard* dan buku-buku perpustakaan.

## **B. PERUMUSAN PROGRAM DAN RANCANGAN KEGIATAN PLL**

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

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

Rancangan kegiatan PPL yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jogonalan adalah program PPL ini merupakan bagian dari mata kuliah sebesar 3 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa kependidikan. Materi yang ada meliputi program mengajar teori dan praktek di kelas dengan dikontrol oleh guru pembimbing masing-masing. Pelaksanaan program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dimulai dari tanggal 15 Juli sampai dengan 15 September 2016. Kegiatan PPL dilaksanakan berdasarkan ketentuan yang berlaku dalam melaksanakan praktik kependidikan dan persekolahan yang sudah terjadwal.

Rancangan kegiatan PPL ini disusun setelah mahasiswa melakukan observasi di kelas sebelum penerjunan PPL yang bertujuan untuk mengamati kegiatan guru, siswa di kelas dan lingkungan sekitar dengan maksud agar pada saat PPL nanti mahasiswa benar-benar siap diterjunkan untuk praktik mengajar. Di bawah ini akan dijelaskan rancangan kegiatan PPL yang terbagi dalam tiga bagian yaitu :

1. Perumusan program dan rancangan kegiatan kelompok
  - a. Lomba Cerdas Cermat
  - b. Lomba Kebersihan Kelas
  - c. Pendampingan OSIS
  - d. Pendampingan Program PLSPDB

2. Perumusan program dan rancangan kegiatan individu
  - a. Observasi kelas
  - b. Penyusunan RPP
  - c. Pembuatan media pembelajaran
  - d. Pencarian materi
  - e. Praktik mengajar
  - f. Evaluasi pembelajarn
3. Program insidental
  - a. Membantu guru piket
  - b. Upacara peringatan hari jadi klaten
  - c. Upacara peringatan kemerdekaan
  - d. Upacara bendera
  - e. Senam masal
  - f. Jalan sehat

## BAB II

### PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

#### A. Persiapan

Kegiatan PPL ini dilaksanakan selama kurang lebih waktu aktif dua bulan, terhitung mulai tanggal 15 Juli sampai dengan 15 September 2016. Selain itu terdapat juga alokasi waktu untuk observasi sekolah dan observasi kelas yang dilaksanakan sebelum PPL dimulai. Program yang direncanakan untuk dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jogonalan untuk Program Individu meliputi persiapan, pelaksanaan dan analisis hasil. Untuk mempersiapkan mahasiswa dalam melaksanakan PPL baik yang dipersiapkan berupa persiapan fisik maupun mental, untuk dapat mengatasi permasalahan yang akan muncul selanjutnya dan sebagai saran persiapan program apa yang akan dilaksanakan nantinya, maka sebelum diterjunkan ke lokasi PPL, LPPMP membuat berbagai program persiapan sebagai bekal mahasiswa dalam melaksanakan PPL.

Persiapan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

##### 1. Pembelajaran Mikro

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

Program ini dilaksanakan dengan dimasukkan dalam mata kuliah yang wajib di tempuh bagi mahasiswa yang akan mengambil PPL pada semester berikutnya. Prasyarat yang diperlukan untuk mengikuti mata kuliah ini adalah mahasiswa yang telah menempuh minimal semester VI. Dalam pelaksanaan perkuliahan, mahasiswa diberikan materi tentang bagaimana mengajar yang baik dengan disertai praktek untuk mengajar dengan peserta

yang diajar adalah teman sekelompok atau *peer teaching*. Keterampilan yang diajarkan dan dituntut untuk dimiliki dalam pelaksanaan mata kuliah ini adalah berupa keterampilan-keterampilan yang berhubungan dengan persiapan menjadi seorang calon guru atau pendidik.

## **2. Pembekalan PPL**

Pembekalan PPL dilaksanakan melalui tiga tahap, tahap pertama pembekalan PPL tingkat jurusan, kedua pembekalan PPL tingkat fakultas dan yang ketiga pembekalan PPL tingkat LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam pembekalan materi yang disampaikan antara lain Mekanisme Pelaksanaan PPL di sekolah maupun di lembaga, Profesionalisme Pendidika dan Tenaga Kependidikan, Rencana Pembangunan Pendidikan, Dinamika Sekolah serta Norma dan Etika Pendidik atau Tenaga Kependidikan.

## **3. Observasi Pembelajaran di Kelas**

Dalam observasi pembelajaran di kelas diharapkan mahasiswa memperoleh gambaran pengetahuan dan pengalaman pendahuluan mengenai tugas-tugas seorang guru di sekolah. Observasi lingkungan sekolah atau lapangan juga bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang aspek-aspek karakteristik komponen kependidikan dan norma yang berlaku di tempat PPL. Praktikan mendapat kesempatan mengajar sebanyak 6 kali dalam satu minggu selama pelaksanaan praktik PPL. Hal yang diobservasi yaitu :

### **a. Perangkaan Pembelajaran**

- 1) Kurikulum
- 2) Silabus
- 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### **b. Proses Pembelajaran**

#### **1) Membuka pelajaran**

Tujuan membuka pelajaran adalah supaya siswa siap untuk memperoleh bahan ajar. Baik secara fisik maupun secara mental.

Membuka pelajaran meliputi beberapa kegiatan berikut :

- Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa
- Presensi peserta didik
- Apersepsi bahan ajar
- Memotivasi siswa agar senantiasa mengikuti pelajaran dengan tenang dan fokus
- Menyampaikan bahan materi yang akan dicapai

## **2) Penyajian materi**

Agar penyampaian materi dapat berjalan dengan lancar maka guru harus menciptakan suasana kelas yang kondusif. Metode yang digunakan adalah penyampaian materi, tanya jawab, diskusi, games, dan lain-lain.

## **3) Metode pembelajaran**

### - Penyampaian materi

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

### - Diskusi

Metode ini digunakan untuk mendiskusikan materi yang dipelajari agar peserta didik lebih jelas dan paham.

### - Games

Metode ini digunakan agar peserta didik tidak jenuh dalam belajar. Guru menyelipkan games dalam penyampaian materi. Sehingga peserta didik lebih paham tentang materi yang diajarkan. Selain itu pelajaran juga tidak terasa menegangkan.

### - Latihan Soal dan Penugasan

Metode ini digunakan untuk memperdalam pengetahuan siswa, untuk meningkatkan keterampilan siswa, serta untuk melihat lebih jauh kemampuan siswa dalam menyeram materi pembelajaran.

## **4) Penggunaan bahasa**

Selama mengajar, praktikan harus bisa menggunakan bahasa yang sopan dan menunjukkan pribadi seorang guru. Bahasa yang digunakan selama praktek mengajar adalah Bahasa Indonesia yang baku dan bahasa jawa yang sopan. Sebab sebagai guru harus bisa memberi contoh penggunaan bahasa yang baik dan benar.

## **5) Penggunaan waktu**

Waktu dialokasikan untuk membuka pelajaran, apersepsi, menyampaikan materi, diskusi, tanya jawab, dan latihan, serta menutup pelajaran.

## **6) Gerak**

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

#### **7) Cara memotivasi siswa**

Cara emotivasi peserta didik dalam penyampaian materi dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan dan memberi *reward*/penghargaan kepada peserta didik yang mau menyampaikan pendapatnya dan mau menjawab pertanyaan.

#### **8) Teknik bertanya**

Teknik bertanya yang digunakan adalah dengan memberikan pertanyaan terlebih dahulu kemudian memberikan kesempatan peserta didik untuk menjawab pertanyaan tersebut.

#### **9) Teknik penguasaan kelas**

Teknik penguasaan kelas yang dilakukan oleh praktikan adalah berjalan keliling kelas dan meneliti satu persatu hasil pekerjaan yang telah dibuat oleh peserta didik, baik individu maupun kelompok. Dengan demikian diharapkan praktikan bisa memantau apakah siswa di kelas konsentrasi dalam mengikuti pelajaran.

#### **10) Penggunaan media**

Media yang digunakan selama proses pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pemahaman peserta didik akan materi yang sedang praktikan sampaikan.

#### **11) Bentuk dan cara evaluasi**

Evaluasi hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kompetensi dasar mendeskripsikan administrasi perkantoran yang telah diajarkan.

#### **12) Menutup pelajaran**

Kegiatan ini diisi guru dengan menyimpulkan proses belajar yang telah dilakukan yang bertujuan untuk menekankan materi yang telah diajarkan.

### **c. Perilaku Peserta Didik**

#### **1) Perilaku peserta didik di dalam kelas**

Perilaku peserta didik di dalam kelas berarti bagaimana sikap siswa dalam menanggapi setiap proses pembelajaran materi dan seberapa besar keterlibatan peserta didik menghidupkan suasana kelas yang kondusif dan nyaman.

#### **2) Perilaku peserta didik di luar kelas**

Perilaku peserta didik di luar kelas berarti bagaimana sikap peserta didik terhadap guru selaku pengajar sekaligus sebagai sosok yang harus

dihormati. Berikut adalah beberapa hal penting hasil kegiatan observasi pra PPL yang dilakukan di kelas X Ak 1 yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar :

- a) Cara guru membuka pelajaran dengan memberikan motivasi dan mengutarakan apa yang akan dipelajari atau dibahas pada pertemuan hari ini.
- b) Guru memberikan hand out atau modul kepada peserta didik mengenai materi yang diterangkan pada saat kegiatan pembelajaran.
- c) Interaksi guru dengan peserta didik dengan mengajak diskusi dan tanya jawab.
- d) Cara guru memantau kesiapan peserta didik dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang materi yang telah lalu.
- e) Cara guru menutup pelajaran dengan mengutarakan apa yang akan dipelajari pada minggu depan dan mengingatkan peralatan apa saja yang digunakan untuk mendukung materi minggu depan.
- f) Perilaku peserta didik tentang dan terkadang memberikan komentar apabila ada kejadian yang mengganggu KBM seperti ketika ada peserta didik yang terlambat masuk dalam kelas dan bermain HP saat pelajaran berlangsung.
- g) Perilaku peserta didik yang ikut melibatkan diri dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian materi tidak hanya terpusat pada guru saja.
- h) Gerakan guru cukup bervariasi dari duduk, berdiri mengelilingi kelas, melakukan bimbingan secara langsung ketika peserta didik sedang melaksanakan praktikum dan terkadang menulis di papan tulis.

Dari observasi di atas didapatkan suatu kesimpulan bahwa kegiatan belajar mengajar sudah berlangsung sebagaimana mestinya. Sehingga peserta PPL hanya tinggal meningkatkan saja, dengan membuat persiapan mengajar seperti:

- 1) Administrasi guru
- 2) Rencana Pembelajaran
- 3) Catatan agenda mengajar
- 4) Rekapitulasi nilai
- 5) Alokasi waktu
- 6) Soal evaluasi

Dalam pelaksanaan KBM, terbagi atas dua bagian yaitu praktik mengajar terbimbing dan praktik mengajar mandiri. Dalam praktik mengajar terbimbing mahasiswa dibimbing dalam persiapan dan pembuatan materi, sedangkan raktek mengajar mandiri mahasiswa diberi kesempatan untuk mengelola proses belajar secara penuh, namun demikian bimbingan dan pemantauandari guru tetap dilakukan.

#### **d. Konsultasi dengan Guru Pembimbing**

Agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar, maka sebelum mengajar praktikan melakukan konsultasi dengan guru pembimbing tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan mengenai materi yang telah dibuat penulis. Sehingga harapan guru dan penulis bisa sejalan tanpa adanya perbedaan yang mempengaruhi pembelajaran.

#### **e. Persiapan Mengajar**

Sebelum pelaksanaan mengajar di kelas berlangsung, praktikan terlebih dahulu melakukan beberapa persiapan demi kelancaran dalam proses belajar mengajar, yang telah dilaksanakan praktikan. Persiapan tersebut meliputi :

##### 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum meakukan praktek mengajar, praktikan membuat RPP sesuai dengan kompetensi yang akan diajarkan. Hal yang tercantum dalam RPP terdiri dari: standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan metode yang digunakan, sumber, alat dan bahan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian, serta soal dan kunci jawaban.

##### 2) Materi pembelajaran

##### 3) Rekapitulasi nilai

### **B. Pelaksanaan Kegiatan PPL**

Praktikan sebagai *agent of change* dituntut untuk mampu mengaktualisasikan kemampuan dan kompetensi yang dimilikinya sebagai hasil belajar di bangku kuliah dalam kehidupan yang nyata. Terkait dengan pemikiran tersebut, program PPL merupakan wahana yang tepat bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu yang dikuasainya. Dalam kesempatan ini praktikan telah melaksanakan program-program PPL di lokasi SMK Negeri 1 Jogonalan, diataranya sebagai berikut :

#### **1. Kegiatan Praktik Mengajar**

##### **a. Pelaksanaan Mengajar**

Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan setelah persiapan mengajar dibuat. Dalam pelaksanaannya, praktik mengajar dibagi menjadi dua:

### **1) Praktik Mengajar Terbimbing**

Praktik mengajar terbimbing adalah praktik mengajar dimana praktikan masih mendapat arahan saat proses pembuatan komponen pembelajaran oleh guru pembimbing yang telah ditunjuk. Komponen-komponen yang dimaksud meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang digunakan saat mengajar di kelas. Dalam praktik terbimbing ini semua praktikan mendapat bimbingan dari guru bidang studinya masing-masing. Bimbingan dilaksanakan sebelum praktikan mengajar di kelas, dan bentuk bimbingan yang diberikan oleh guru pembimbing adalah materi yang akan diampu dan kelas tempat mengajar, serta contoh-contoh komponen pembelajaran lainnya seperti, buku-buku referensi yang dapat digunakan sebagai acuan mengajar.

### **2) Praktik Mengajar Mandiri**

Dalam praktik mengajar mandiri, praktikan melaksanakan praktik mengajar yang sesuai dengan bidang ajar guru pembimbing masing-masing di kelas yang diampu. Kegiatan praktik mengajar meliputi proses sebagai berikut:

#### **a) Membuka pelajaran**

- Salam pembuka
- Apersepsi
- Memberikan motivasi

#### **b) Pokok pembelajaran**

- Menyampaikan materi
- Memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya (diskusi) aktif dua arah
- Menjawab pertanyaan peserta didik
- Memotivasi siswa untuk aktif

#### **c) Menutup pelajaran**

- Membuat kesimpulan
- Penegasan materi
- Memberi tugas dan evaluasi
- Salam penutup

Praktik mengajar merupakan kegiatan pokok pelaksanaan PPL. Praktikan langsung terlibat dalam proses pelaksanaan belajar mengajar di kelas dengan tujuan agar praktikan mempunyai pengalaman mengajar secara langsung. Kegiatan utama PPL, yaitu mengajar, sehingga tiap-tiap mahasiswa diberikan kesempatan untuk dapat membagi keilmuannya kepada para peserta didik. Begitu pula dengan praktikan, praktikan diberi kesempatan untuk mengajar gambar bentuk, gambar ornamen, gambar poster dan prakarya patung hias dari bahan sabun. Praktikan diberi kesempatan untuk mengajar kelas X AK 1, X AK 2, X AK 3, X AK 4, X TKJ 2, XI AK 3, XI TKJ 1, XI TKJ 2, dan XI MM

Dengan jadwal yang relevan ini, cukup membantu praktikan dalam berinteraksi dengan peserta didik, dalam praktik mengajar di kelas mengajarkan pada praktikan bagaimana berkomunikasi dengan peserta didik dan bagaimana dapat menguasai banyak kepribadian yang berbeda untuk dijadikan satu visi dan misi dalam rangka mengembangkan potensi diri dan pengembangan intelektual dalam bidang ilmu Administrasi Perkantoran. Dengan batas minimal mengajar 8 kali pertemuan dirasa cukup untuk praktikan dapat belajar untuk mengajar dan dengan kesempatan yang diberikan sudah mendukung upaya pihak kampus mengajari mahasiswanya untuk belajar kompak dan bekerjasama dalam Tim melalui kegiatan PPL karena antar mahasiswa yang satu dengan yang lainnya harus bekerjasama dan saling membantu.

Praktik mengajar yang dilaksanakan oleh masing-masing mahasiswa PPL sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh guru pembimbing masing-masing. Jadwal mengajar, materi pembelajaran, daftar hadir peserta didik dan daftar nilai peserta didik, RPP, lembar kerja dan hasil evaluasi terdapat dalam laporan ini. Berikut ini adalah jadwal mengajar beserta pertemuan mengajar selama PPL di SMK Negeri 1 Jogonalan :

**d) Jadwal Mengajar**

<b>No</b>	<b>HARI</b>	<b>KELAS</b>	<b>JAM</b>	<b>PUKUL</b>
1.	Senin			
2.	Selasa	X AK 4	1-2	07.00 – 08.30
		X AK 1	9-10	13.45 - 15. 15
3.	Rabu	XI AK 3	1-2	07.00 - 08.30
		X AK 3	3-4	08.30 - 10.00
		XI MM	5-6	10.15 - 11.45
4.	Kamis	X TKJ 2	3-4	08.30 - 10.00
		X AK 2	8-9	13.00 - 14.30
5.	Jumat			
6.	Sabtu	XI TKJ 2	1-2	07.00 - 08.30
		XI TKJ 1	6-7	11.0 - 12.30

**e) Jumlah Jam Mengajar Selama PPL di SMK Negeri 1  
Yogyakarta**

No	Hari/Tanggal	Kelas	Jam ke	SK/KD	Kehadiran Siswa		
					S	I	a
1.	Senin, 25 July 2016	X PM 1	1-2	Pembacaan SK/KD			
2.	Selasa, 26 July 2016	X AK 1	1-2	Pembacaan SK/KD			
3.	Rabu, 27 July 2016	X AK 3	1-2	Pembacaan SK/KD dan KKM			
4.	Kamis, 28 July 2016	X TKJ 2	3-4	Libur Acara Ulang tahun Klaten			
5.	Sabtu, 30 July 2016	XI TKJ 2	1-2	Pembacaan SK/KD dan KKM			
		XI TKJ 1	5-6	Pembacaan SK/KD dan KKM			
6.	Selasa, 02 Agustus 2016	X AK 4	1-2	Pembacaan SK/KD dan KKM			
		X AK 1	9-10	Menjelaskan pengertian, prinsip dan jenis-jenis seni rupa. Praktik menggambar/ seni rupa 2D			
7.	Rabu, 03 Agustus 2016	XI AK 3	1-2	Pembacaan SK/KD dan KKM Memperkenalkan senibudaya dan cabang seni		1	
		X AK 3	3-4	Memperkenalkan senibudaya dan cabang seni	2		

		XI MM	5-6	Pembacaan SK/KD dan KKM Memperkenalkan senibudaya dan cabang seni	1		
8.	Kamis, 04 Agustus 2016	X TKJ 2	3-4	Pembacaan SK/KD dan KKM Memperkenalkan senibudaya dan cabang seni			
		X AK 2	8-9	Pembacaan SK/KD dan KKM Memperkenalkan senibudaya dan cabang seni			
9.	Sabtu, 6 Agustus 2016	XI TKJ 2	1-2	-Menjelaskan macam-macam prinsip seni rupa -Praktik menggambar ornamen			
		XI TKJ 1	5-6	-Menjelaskan macam-macam prinsip seni rupa -Praktik menggambar ornamen			
10.	Selasa, 09 Agustus 2016	X AK 4	1-2	-Pengenalan seni budaya -Menjelaskan prinsip-prinsip seni rupa -Gambar bentuk			
		X AK 1	9-10	-Menjelaskan seni rupa 2D -Praktik menggambar bentuk			

11.	Rabu, 10 Agustus 2016	XI AK 3	1-2	-Menjelaskan macam-macam prinsip seni rupa -Menjelaskan gambar ornamen dan Praktik menggambar ornamen			
		X AK 3	2-3	-Menjelaskan seni rupa 2 dimensi -Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip prinsip seni rupa -Praktik menggambar bentuk 2 dimensi			
		XI MM	5-6	-Menjelaskan macam-macam prinsip seni rupa -Menjelaskan gambar ornamen dan Praktik menggambar ornamen			
12.	Kamis, 11 Agustus 2016	X TKJ 2	3-4	Menjelaskan seni rupa 2 dimensi -Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip prinsip seni rupa -Praktik menggambar bentuk 2 dimensi			
		X AK 2	8-9	Menjelaskan seni rupa 2 dimensi -Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip prinsip seni rupa -Praktik menggambar bentuk 2 dimensi			
13.	Sabtu, 13 Agustus 2016	XI TKJ 2	1-2	Melanjutkan praktik gambar ornamen		1	1

		XI TKJ 1	5-6	Melanjutkan praktik gambar ornamen	2	1	
14.	Selasa, 16 Agustus 2016	X AK 4	1-2	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ gambar 2 dimensi			
		X AK 1	9-10	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ gambar 2 dimensi			
15.	Rabu, 17 Agustus 2016	XI AK 3	1-2	Libur upacara HUT RI			
		X AK 3	3-4	Libur upacara HUT RI			
		XI MM	5-6	Libur upacara HUT RI			
16.	Kamis, 18 Agustus 2016	X TKJ 2	3-4	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ gambar 2 dimensi			
		X AK 2	8-9	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ gambar 2 dimensi			
17.	Sabtu, 20 Agustus 2016	XI TKJ 2	1-2	Libur KBM, lomba peringatan 17 Agustus			
		XI TKJ 1	5-6	Libur KBM, lomba peringatan 17 Agustus			
18.	Selasa, 23 Agustus 2016	X AK 4	1-2	-Menjelaskan tentang Gambar Poster -Praktik Menggambar Poster	1		
		X AK 1	9-10	-Menjelaskan tentang Gambar Poster -Praktik Menggambar Poster			
19.	Rabu, 24 Agustus 2016	XI AK 3	1-2	-Menjelaskan unsur- unsur seni rupa			

				-Praktik menggambar Bentuk/ seni rupa 2 dimensi			
		X AK 3	3-4	-Menjelaskan tentang Gambar Poster -Praktik Menggambar Poster			
		XI MM	5-6	-Menjelaskan unsur-unsur seni rupa -Praktik menggambar Bentuk/ seni rupa 2 dimensi			
20.	Kamis, 25 Agustus 2016	X TKJ 2	3-4	-Menjelaskan tentang Gambar Poster -Praktik Menggambar Poster			
		X AK 2	8-9	-Menjelaskan tentang Gambar Poster -Praktik Menggambar Poster			
21.	Sabtu, 27 Agustus 2016	XI TKJ 2	1-2	-Menjelaskan unsur-unsur seni rupa -Praktik menggambar Bentuk/ seni rupa 2 dimensi		1	
		XI TKJ 1	5-6	-Menjelaskan unsur-unsur seni rupa -Praktik menggambar Bentuk/ seni rupa 2 dimensi			
22.	Selasa, 30 Agustus 2016	X AK 4	1-2	-Melanjutkan praktik menggambar poster -Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat			

				karya seni rupa terapan dan bersama-sama mencoba membuat karya seni rupa terapan			
		X AK 1	9-10	-Melanjutkan praktik menggambar poster -Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan dan bersama-sama mencoba membuat karya seni rupa terapan			
23.	Rabu, 31 Agustus 2016	XI AK 3	1-2	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ seni rupa 2 Dimensi dengan teknik pewarnaan			
		X AK 3	3-4	-Melanjutkan praktik menggambar poster -Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan			
		XI MM	5-6	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ seni rupa 2 Dimensi dengan teknik pewarnaan			
24.	Kamis, 01 September 2016	X TKJ 2	3-4	-Melanjutkan praktik menggambar poster			

				-Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan dan bersama-sama mencoba membuat karya seni rupa terapan			
		X AK 2	8-9	-Melanjutkan praktik menggambar poster -Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan dan bersama-sama mencoba membuat karya seni rupa terapan			
25.	Sabtu, 03 September 2016	XI TKJ 2	1-2	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ seni rupa 2 Dimensi dengan teknik pewarnaan			
		XI TKJ 1	5-6	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ seni rupa 2 Dimensi dengan teknik pewarnaan			
26.	Selasa, 06 September 2016	X AK 4	1-2	Ulangan Harian			
		X AK 1	9-10	Ulangan Harian			
27.	Rabu, 07 September 2016	XI AK 3	1-2	Ulangan Harian			
		X AK 3	3-4	Ulangan Harian			
		XI MM	5-6	Ulangan Harian			

28.	Kamis, 08 September 2016	X TKJ 2	3-4	Ulangan Harian	2	2	
		X AK 2	8-9	Ulangan Harian			
29.	Sabtu, 10 September 2016	XI TKJ 2	1-2	Ulangan Harian			
		XI TKJ 1	5-6	Ulangan Harian			
30.	Selasa, 12 September 2016	X AK 4	1-2	Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan			
		X AK 1	9-10	Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan			
31.	Rabu, 13 September 2016	XI AK 3		Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan			
		X AK 3		Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan			
		XI MM		Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan			
32.	Kamis, 14 September 2016	X TKJ 2		Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan			
		X AK 2		Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan			

#### **f) Metode Pembelajaran**

Dalam pelaksanaan mengajar metode pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menerapkan metode penyampaian materi dengan menerapkan metode penyampaian materi dengan teknik tanya jawab, metode diskusi kelompok, games dan latihan soal. Dalam pemberian materi diupayakan kondisi peserta didik dalam keadaan tenang dan kondusif agar memudahkan semua peserta didik untuk menyampaikan pertanyaan bila dalam penjelasan masih terdapat hal yang kurang jelas, setelah itu diberikan penjelasan yang sedetail mungkin.

#### **g) Media Pembelajaran**

Keterbatasan sarana dan prasarana pendukung proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Jogonalan menjadikan minat peserta didik untuk belajar dan membaca agak kurang. Media yang dimiliki sekolah ini sederhana atau sama dengan media yang digunakan pada sekolah lain pada umumnya, yaitu whiteboard, LCD, minimnya buku/modul. Dengan kondisi yang semacam ini, praktikan berupaya untuk membuat media dan alternatif agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan.

Media yang digunakan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran yaitu salah satunya dengan cara menerangkan berulang-ulang materi yang akan diberikan.

#### **h) Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan bentuk evaluasi yang dilakukan adalah dengan mengadakan ulangan harian, untuk mengetahui samai sejauh mana peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 79 akan mengikuti remidi.

### **2. Umpan Balik dari Guru Pembimbing**

#### **a. Sebelum Praktik Mengajar**

Guru pembimbing memberikan arahan dalam menyusun persiapan praktik mengajar, baik sikap maupun mental. Praktikan diharapkan harus selalu aktif dalam konsultasi kepada guru pembimbing. Selain itu, konsultasi juga memberikan kesempatan kepada guru pembimbing untuk memberikan beberapa pesan dan masukan yang akan disampaikan sebagai bekal praktikan mengajar di kelas.

#### **b. Sesudah Praktik Mengajar**

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

#### **c. Kegiatan Insidental**

Selain praktik mengajar yang telah terprogram, terdapat pula kegiatan insidental yang praktikan lakukan. Adapun kegiatan insidental yang dilakukan oleh praktikan adalah membantu piket dan juga pendampingan pelaksanaan Pengenalan Lingkungan Sekolah Peserta Didik Baru (PLSPDB).

### **3. Penyusunan Laporan**

Kegiatan penyusunan laporan dilaksanakan pada minggu terakhir dari kegiatan PPL setelah praktik mengajar mandiri. Laporan ini berfungsi sebagai bahan pertanggungjawaban atas pelaksanaan program PPL. Dalam kegiatan penyusunan laporan ini, praktikan juga masih mendapat bimbingan dan arahan dari guru pembimbing.

### **4. Evaluasi**

Evaluasi digunakan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa maupun kekurangannya untuk dijadikan bahan pengembangan dan peningkatan pelaksanaan PPL, maupun untuk masa mendatang. Evaluasi ini dilakukan oleh guru pembimbing.

## **C. Analisis Hasil Pelaksanaan PPL**

Praktik mengajar merupakan inti dari kegiatan PPL selama mahasiswa terjun di lapangan. Dalam melaksanakan PPL di SMK Negeri 1 Jogonalan praktikan mulai tanggal 18 Juli sampai dengan 14 September 2016. Dalam melaksanakan PPL ini banyak sekali faktor-faktor yang mendukung dan menghambat proses dalam PPL, diantaranya:

### **1. Faktor Pendukung**

- a. Kedisiplinan tinggi dari seluruh komponen sekolah menjadi faktor pendukung yang penting demi tercapainya efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar.
- b. Motivasi dari seluruh komponen untuk menjadi yang terbaik sangat mendorong semangat bagi praktikan agar mampu mengajar dengan baik.
- c. Hubungan yang baik dengan guru pembimbing, dosen pembimbing, dan seluruh komponen sangat membantu praktikan dalam melaksanakan praktik mengajar.
- d. Partisipasi peserta didik yang sangat baik dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga bisa membantu kelancaran praktikan dalam mengajar.

## **2. Faktor Penghambat**

- a. Kurang matangnya observasi yang dilakukan sebelumnya sehingga banyak hal yang seharusnya diketahui lebih dini, terutama model pembelajaran. Solusinya dengan memperbanyak konsultasi dengan guru pembimbing.
- b. Masalah adaptasi praktikan dengan lingkungan dan komponen yang ada di sekolah termasuk dengan peserta didik, solusinya praktikan harus lebih aktif melakukan pendekatan dengan seluruh komponen yang ada di sekolah.
- c. Pada penampilan pertama praktikan merasa canggung dan belum terbiasa karena dihadapkan pada banyak peserta didik dengan berbagai karakter
- d. Masih ada peserta didik yang kurang aktif, tidak memperhatikan praktikan sehingga menghambat proses belajar mengajar. Solusinya dengan mencoba metode yang lain misalnya permainan untuk menarik perhatian peserta didik.

Secara keseluruhan program dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan target yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari kenyataan bahwa pada tahap persiapan (pembekalan) sudah cukup memberikan bekal bagi praktikan untuk terjun ke lapangan karena sudah relevan dengan hal yang sebenarnya ada di lapangan. Manfaat yang dapat diambil dari kegiatan PPL antara lain :

1. Praktikan dapat merasakan dan mengenal bagaimana kehidupan seorang pendidik yang sebenarnya serta dapat berusaha untuk membentuk sikap pendidik yang profesional.

2. Menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa tentang guru, administrasi guru, dan kegiatan lain yang menunjang kelancaran KB.
3. Kegiatan PPL dapat memberikan kegiatan nyata dari kondisi dan situasi lingkungan yang ada untuk menghadapi lingkungan kerja di masa mendatang.

#### **D. Refleksi**

Pelaksanaan program PPL secara keseluruhan berjalan sesuai dengan yang sudah direncanakan praktikan dapat menjalankan semua tugas mengajarnya dengan baik dan sesuai dengan harapam. Dengan adanya praktik mengajar, praktikan mempunyai bekal yang cukup untuk menjadi calon guru.

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan wahana bagi praktikan untuk melatih meningkatkan kualitas diri melalui pembelajaran di sekolah. Kegiatan PPL sangat bermanfaat bagi praktikan karena diberikan kesempatan untuk menambah pengalaman dengan cara mengajar di sekolah.

Praktikan merancang beberapa program Praktik Pengalaman Lapangan yang dapat menunjang proses mengajar. Program tersebut diantaranya menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, soal praktik, media pembelajaran, evaluasi, rekapitulasi nilai, dan lain-lain. Praktikan dapat menjalankan semua tugas mengajar sesuai harapan.

Pada kegiatan awal pembelajaran, praktikan sudah memiliki rasa percaya diri dalam memberikan materi kepada peserta didik. Namun, dalam penyampaian materi praktikan terkesan kurang tegas. Sehingga peserta didik suka mengajak bercanda pada saat pembelajaran berlangsung. Praktikan berusaha mengemas setiap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga keaktifan peserta didik dapat terlihat dari cara mengerjakan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Sebagai tahap evaluasi, praktikan menggunakan metode ulangan harian untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi-materi yang telah disampaikan. Praktikan membuat soal berjumlah 5 soal *essay*. Nilai tertinggi diraih dengan 100.

Praktikan merasa senang dapat PPL di SMK Negeri 1 Jogonalan, karena bukan hanya pengalaman mengajar yang didapat, tetapi seperti mendapat keluarga baru karena guru-guru dan murid-murid yang ramah dan bersahabat, sehingga keakraban yang terjalin sangat erat.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah melaksanakan PPL di SMK Negeri 1 Jogonalan, diperoleh pengalaman baik secara langsung maupun tidak langsung yang dapat praktikan simpulkan sebagai berikut:

1. Dari kegiatan tersebut, mahasiswa memperoleh pemahaman tentang seluk-beluk sekolah, lingkungan sekolah dan proses belajar mengajar siswa secara langsung.
2. PPL merupakan suatu kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman yang berhubungan dengan dunia pendidikan.
3. PPL merupakan tolak ukur kemampuan mahasiswa dalam pengurusan bidang perkuliahan yang sudah ditempuh.
4. PPL memberikan bekal berupa pengalaman yang nantinya dapat dipergunakan apabila mahasiswa terjun dalam pekerjaan.
5. Mahasiswa mengetahui secara langsung kegiatan persekolahan yang menunjang proses belajar mengajar.

#### **B. Saran**

Demi mewujudkan pelaksanaan program PPL akan dapat membawa hasil yang secara maksimal di masa yang akan datang, yang sekiranya mendapat perhatian sehubungan dengan pelaksanaan PPL adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mahasiswa
  - a. Mahasiswa hendaknya lebih meningkatkan konsultasi dengan Guru Pembimbing dan Dosen Pembimbing
  - b. Dalam penyampaian materi pembelajaran perlu meningkatkan penggunaan metode yang komunikatif dan partisipatif.
2. Untuk Pihak Sekolah
  - a. Kerjasama dengan mahasiswa PPL hendaknya dipertahankan dan lebih ditingkatkan.
  - b. Kesadaran diri dari seluruh komponen untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik serta meminimalkan adanya jam kosong bagi siswa.
  - c. Perpustakaan sekolah perlu untuk lebih ditingkatkan lagi guna membantu para siswa SMK Negeri 1 Jogonalan dalam proses belajar mengajar.
3. Untuk Pihak LPPMP

- a. Perlu adanya peningkatan koordinasi antara LPPMP, Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan sekolah tempat mahasiswa PPL melakukan praktik mengajar.
- b. Kejelasan tentang batasan program PPL di sekolah perlu untuk ditingkatkan sosialisasinya.
- c. Kejelasan tentang penyusunan laporan dan penyerahan laporan perlu

## DAFTAR PUSTAKA

- Buku Panduan PPL/ Magang III* tahun 2015, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Materi Pembekalan Pengajaran Mikro/ Magang III*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Panduan Pengajaran Mikro*, Universitas Negeri Yogyakarta.

# LAMPIRAN



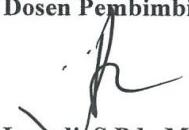
	a. Persiapan			1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
	b. Pelaksanaan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
	c. Evaluasi		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
<b>3</b>	<b>Bimbingan DPL PPL</b>												
	a. Persiapan				1			1		1			3
	b. Pelaksanaan				1			1		1			3
	c. Evaluasi				1			1		1			3
<b>4</b>	<b>Pembuatan RPP</b>												
	a. Persiapan		2	2	2	2	2	2	2	2	2		16
	b. Pelaksanaan		5	5	5	5	5	2	2	2	2		31
	c. Evaluasi					1				1			2
<b>5</b>	<b>Praktik Mengajar Mandiri</b>												
	a. Persiapan		1	1	1	1	1	1	1	1	1		8
	b. Pelaksanaan		4	12	18	19	4	18	18	17			110
	c. Evaluasi								1				1
<b>6</b>	<b>Pembuatan Media</b>												
	a. Persiapan	1	1	1	1	1	1	1	1				8
	b. Pelaksanaan	2	2	2	2	2	2	2	2	2			16
	c. Evaluasi				1				1				2
<b>7</b>	<b>Memeriksa tugas siswa</b>												
	a. Persiapan						1	1	1	1	1		5
	b. Pelaksanaan						3	3	3	3	1		13
	c. Evaluasi						1	1	1	1	1		5
<b>8</b>	<b>Ulangan Harian</b>												
	a. Persiapan									2			2



c. Peringatan Hari Jadi Kabupaten Klaten		5								5
d. Lomba 17 Agustus						10				10.45
e. HAORNAS								3		3
f. Idul Adha									5	5
<b>E. PENARIKAN PPL</b>										
a. Kegiatan Penarikan PPL									2	2
<b>Jumlah</b>										<b>420.45</b>

Mengetahui/Menyetujui,  
Kepala Sekolah  
  
**Drs. Dionisius Prantu Aji**  
 NIP. 19640913 198903 1 011



Dosen Pembimbing PPL  
  
**Ismadi, S.Pd., M.A.**  
 NIP. 19770626 200501 1 003

Yogyakarta, September 2016

Mahasiswa PPL UNY  
  
**Monika Devi Kurniati**  
 NIM. 13207241011

### OBSERVASI KONDISI SEKOLAH

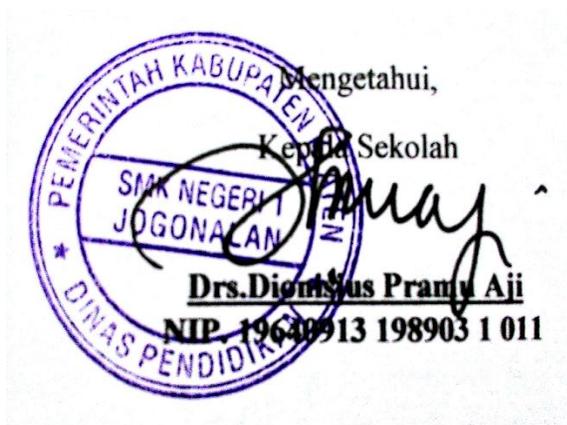
NAMA MAHASISWA: Monika Devi K      PUKUL      : 08.00 – 10.00 WIB  
 NO. MAHASISWA      : 13207241011      SEKOLAH : SMK N 1 Jogonalan  
 TGL. OBSERVASI      : 2 Mei 2016      FAK/PRODI : FBS/PEND.KRIYA

No	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi fisik sekolah	Beberapa bagian sekolah masih dalam pembangunan dan tahap renovasi	Pembangunan kelas baru
2	Potensi siswa	Aktif dalam perlombaan baik akademik maupun non akademik	
3	Potensi guru	Beberapa guru telah memperoleh sertifikasi dan telah menempuh pendidikan S1	
4	Potensi karyawan	Baik	
5	Fasilitas KBM, media	Sekolah menyediakan fasilitas belajar mengajar	LCD, speaker, meja dan kursi pada tiap kelas
6	Perpustakaan	Kurang baik	Tata ruang dan jumlah buku terbatas
7	Laboratorium	Cukup baik	Tata ruang lab dan fasilitas lab sudah mendukung proses belajar mengajar
8	Bimbingan konseling	Bimbingan Konseling selalu memiliki peran aktif disekolah bagi seluruh siswa	
9	Ekstrakurikuler (pramuka, PMR, basket, dsb)	Kegiatan ekstrakurikuler berjalan aktif	
10	Organisasi dan fasilitas OSIS	Organisasi osis berjalan aktif, untuk fasilitas yang mendukung kegiatan osis, kelengkapannya perlu ditingkatkan lagi	

11	Organisasi dan fasilitas UKS	Tersedia ruang UKS	Tersedianya ranjang tidur, almari, dan kotak obat
12	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Sarana dan prasarana mencukupi	
13	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Partisipasi siswa masih kurang dalam kegiatan karya ilmiah remaja	
14	Karya ilmiah oleh guru	Guru masih kurang berpartisipasi dalam pembuatan karya ilmiah	
15	Koperasi siswa	Tersedia koperasi siswa	
16	Tempat ibadah	Tersedia mushola	
17	Kesehatan lingkungan	Lingkungan bersih, pengelolaan sampah kurang baik karena tidak dipisahkan antara sampah organik dan anorganik.	Disediakan tempat sampah di setiap kelas

\*) Catatan : sebagai bahan penyusunan program kerja PPL.

Klaten, September 2016



Mahasiswa PPL

(Monika Devi Kurniati)

NIM 13207241011

### OBSERVASI DALAM KELAS DAN PESERTA DIDIK

NAMA MAHASISWA: Monika Devi K      PUKUL      : 08.00 – 10.00 WIB  
 NO. MAHASISWA      : 13207241011      SEKOLAH : SMK N 1 Jogonalan  
 TGL. OBSERVASI      : 4 FEB. 2016      FAK/PRODI : FBS/PEND.KRIYA

No	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat Pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	Aktif dalam perlombaan baik akademik maupun non akademik
	2. Guru	Beberapa guru telah memperoleh sertifikasi dan telah menempuh pendidikan S1
	3. Potensi karyawan	Baik
5	Fasilitas KBM, media	Sekolah menyediakan fasilitas belajar mengajar
6	Perpustakaan	Kurang baik
7	Laboratorium	Cukup baik
8	Bimbingan konseling	Bimbingan Konseling selalu memiliki peran aktif disekolah bagi seluruh siswa
9	Ekstrakurikuler (pramuka, PMR, basket, dsb)	Kegiatan ekstrakurikuler berjalan aktif
10	Organisasi dan fasilitas OSIS	Organisasi osis berjalan aktif, untuk fasilitas yang mendukung kegiatan osis, kelengkapannya perlu ditingkatkan lagi
11	Organisasi dan fasilitas UKS	Tersedia ruang UKS
12	Administrasi (karyawan, sekolah, dinding)	Sarana dan prasarana mencukupi
13	Karya Tulis Ilmiah Remaja	Partisipasi siswa masih kurang dalam kegiatan karya ilmiah remaja
14	Karya ilmiah oleh guru	Guru masih kurang berpartisipasi dalam pembuatan karya ilmiah
15	Koperasi siswa	Tersedia koperasi siswa

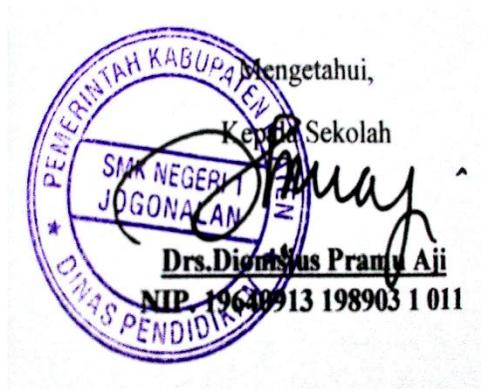
16	Tempat ibadah	Tersedia mushola
17	Kesehatan lingkungan	Lingkungan bersih, pengelolaan sampah kurang baik karena tidak dipisahkan antara sampah organik dan anorganik.

\*) Catatan : sebagai bahan penyusunan program kerja PPL.

Klaten, September 2016

Kepala Sekolah,

Mahasiswa,



Monika Devi K

NIM 13207241011



### LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL/MAGANG III

**F03**

Untuk  
Mahasiswa

Universitas Negeri Yogyakarta

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK NEGERI 1 JOGONALAN

ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Tegalmas, Prawatan, Jogonalan, Klaten

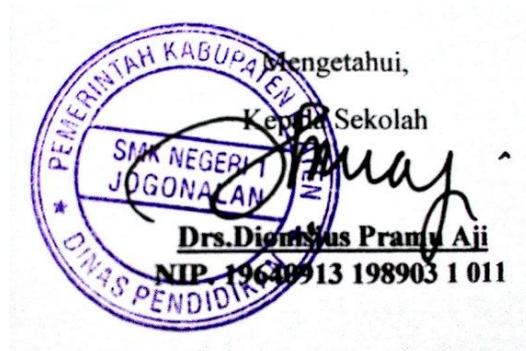
No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/ Kuantitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				Jumlah
			Swadaya/Sekolah/Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor /Lembaga lainnya	
1. 2	Print Penunjang Pembelajaran	Terselesaikannya RPP untuk pegangan guru pembimbing dan mahasiswa dalam mengajar. Media Pembelajaran	-	Rp 60.000,00	-	-	Rp 60.000,00
2. 3	Print laporan	Terselesaikannya laporan PPL dan memperbanyak laporan	-	Rp 100.000,00	-	-	Rp 100.000,00
3. 4	Kenang-kenangan	Tersedianya kenang-kenangan untuk guru pembimbing yang telah membimbing selama PPL di	-	RP 160.000,00	-	-	RP 160.000,00

No	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/ Kuantitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				Jumlah
			Swadaya/Sekolah/Lembaga	Mahasiswa	Pemda Kabupaten	Sponsor /Lembaga lainnya	
		sekolah SMK N 1 Jogonalan					
<b>TOTAL</b>							<b>Rp 320.000,00</b>

Dosen Pembimbing Lapangan

Jogonalan, September 2016

Mahasiswa PPL



**Ismadi, S.Pd., M.A.**  
NIP. 19770626 200501 1 003

**(Monika Devi Kurniati)**  
NIM 13207241011



Universitas Negeri Yogyakarta

**LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL UNY  
TAHUN 2015**

**F02**

Untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA	:	SMK NEGERI 1 JOGONALAN	NAMA MAHASISWA	:	MONIKA DEVI KURNIATI
ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA	:	TEGALMAS,PRAWATAN, JOGONALAN, KLATEN/ SMK N 1 JOGONALAN	FAK/JUR/PRODI	:	BAHASAN DAN SENI/ PENDIDIKAN SENI RUPA DAN KRIYA/ PENDIDIKAN SENI KRIYA
NO. MAHASISWA	:	13207241011	DOSEN PEMBIMBING	:	ISMADI, S.Pd., M.A.
GURU PEMBIMBING	:	SUMANTO S.Pd			

No.	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Senin, 18 July 2016	Upacara PLSPDB			
2.	Senin, 18 July 2016	PLSPDB	Pembukaan, kebijakan pendidikan dan sekolah, kurikulum smk negeri 1 jogonalan, istirahat, setelah 15 menit istirahat dilanjutkan wawasan wiyata		

			mandala, gerakan literasi sekolah, dan kegiatan terakhir yaitu ibadah		
3.	Selasa, 19 July 2016	PLSPDB	Gerakan penumbuhan budi pekerti (GPBP), penjelasan tentang bahaya narkoba dan kenakalan remaja, gerakan pramuka dan pengembangan diri (Ekstra kurikuler), istirahat, tata karma siswa, kewirausahaan dan pengenalan dunia industry, ibadah		
4.	Rabu, 20 July 2016	Membantu OSIS dalam persiapan bakti sosial	Simulasi penanggulangan bencana, istirahat, bhakti masyarakat, upacara penutupan		
5.	Kamis, 21 July 2016	Simulasi penanggulangan bencana	Membantu OSIS SMK Negeri 1 Jogonalan dalam persiapan bakti social		
6.	Kamis, 21 July 2016	Penginstalan aplikasi tpying master	Menginstal Aplikasi Typing Master		
7.	Kamis , 21 July 2016	Upacara penutupan PLSPDB	Menghadiri acara Halal Bihalal SMK Negeri 1 Jogonalan.		
8.	Jumat,22 July 2016	Menghadiri launching Jogsa Smart School	Menghadiri Launching Jogsa Smart School (JSS) SMK Negeri 1 Jogonalan.		

9.	Sabtu, 23 July 2016	Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di Kelas XII AK 1 dan X AP 2	Perkenalan Mata Pelajaran Seni Budaya		
11.	Selasa, 26 July 2016	Kegiatan belajar mengajar, di kelas X AK 1	Pembacaan SK KD, dan memperkenalkan Seni Budaya dan Cabang Seni		
		Konsultasi	Konsultasi kepada guru pembimbing mengenai RPP dan media pembelajaran		
12.	Rabu, 27 July 2016	Kegiatan belajar mengajar, Di kelas AK3	Pembacaan SK KD, dan memperkenalkan Seni Budaya dan Cabang Seni		
13.	Kamis, 28 July 2016	KBM Diliburkan karena ultah klaten.	Mendampingi lomba memasak nasi goreng, dan menjadi juri lomba.		
15.	Sabtu 30 July 2016	Kegiatan belajar mengajar, di kelas XI TKJ 2 dan XI TKJ 1	Pembacaan SK KD, dan memperkenalkan Seni Budaya dan Cabang Seni		
16.	Senin, 01 Agustus 2016	Rapat Osis	Mendampingi rapat osis dalam rangka membahas mengenai acara lomba Ulang Tahun Klaten		

17.	Selasa ,02 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar, di kelas X AK4	Pembacaan SK KD, dan memperkenalkan Seni Budaya dan Cabang Seni		
		Kegiatan belajar mengajar. Di kelas X AK 1	Menjelaskan pengertian prinsip-prinsip seni rupa. Menjelaskan seni rupa 2D Praktik menggambar bentuk		
18.	Rabu, 03 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar, di kelas XI AK3 dan X AK 3 dan XI MM	Pembacaan SK KD, dan memperkenalkan Seni Budaya dan Cabang Seni		
19.	Kamis, 04 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar, di kelas X AK2	Pembacaan SK KD, dan memperkenalkan Seni Budaya dan Cabang Seni		
20.	Jumat 05 Agustus 2016	Konsultasi	Konsultasi dan diskusi bersama DPL tentang kesiapan RPP, media pembelajaran, bahan ajar, apa saja yang sudah dicapai dan kesulitan dalam mengajar dll.		
21.	Sabtu, 06 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar. Di kelas XI TKJ 2 dan TKJ 1	Menjelaskan pengertian, macam-macam prinsip seni rupa dan praktik menggambar ornamen		
		Konsultasi	Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai RPP dan materi praktik		

22.	Selasa, 09 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar. Di kelas X AK 4	Memperkenalkan lingkup seni budaya, prinsip-prinsip seni rupa		
		Kegiatan belajar mengajar. Di kelas X AK 1	Melanjutkan praktik menggambar bentuk / gambar 2D		
23.	Rabu, 10 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar. di kelas XI AK 3 DAN XI MM	Menjelaskan macam-macam prinsip seni rupa Menjelaskan gambar ornamen dan Praktik menggambar ornamen		
		Kegiatan belajar mengajar. Di kelas X AK 3	Menjelaskan seni rupa 2 dimensi Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip prinsip seni rupa Praktik menggambar bentuk 2 dimensi		
24.	Kamis, 11 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar Di kelas X TKJ 2 dan X AK 2	-Menjelaskan seni rupa 2 dimensi -Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip prinsip seni rupa -Praktik menggambar bentuk 2 dimensi		
25.	Sabtu, 13 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar dikelas XI TKJ 2 dan XI TKJ 1	Melanjutkan praktik gambar ornament		
		Konsultasi	Konsultasi pada guru pembimbing mengenai pengelolaan kelas		

26.	Senin, 15 Agustus Pukul 15.30- Selesai Selesai	Rapat OSIS	Rapat OSIS membahas mengenai Lomba untuk memperingati HUT RI yang akan diselenggarakan di SMK Negeri 1 Jogonalan		
27.	Selasa , 16 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar di kelas X AK 4 dan X AK 1	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ gambar 2 dimensi		
		Konsultasi	Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai RPP dan penilaian		
28.		Rapat Osis	Mendampingi osis dalam rapat membahas mengenai kelanjutan pembagian tugas masing-masing sie dalam acara lomba memperingati Ulang Tahun Klaten		
29.	Rabu, 17 Agustus 2016	Libur KBM	Mengikuti Upacara HUT RI		
30.	Kamis, 18 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar. di kelas X TKJ 2 dan X AK 2	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ gambar 2 dimensi		
31.	Jumat, 19 Agustus 2016	Mendampingi pelaksanaan Lomba-lomba dalam rangka 17 agustus di sekolah	Membantu Osis dalam memantau dan melancarkan jalannya acara		

32.	Sabtu, 20 Agustus 2016	Mendampingi pelaksanaan Lomba-lomba hari ke 2 dalam rangka 17 agustus di sekolah.	Menjadi juri lomba kebersihan kelas bersama beberapa dewan guru		
33.	Senin, 22 Agustus 2016	Rapat Osis			
		Konsultasi	Konsultasi pada guru pembimbing mengenai RPP, dan media praktik		
34.	Selasa, 23 Agustus 2016	Kegiatan Belajar Mengajar. di kelas X AK 4 dan X AK 1	Menjelaskan tentang Gambar Poster. Praktik Menggambar Poster		
35.	Rabu, 24 Agustus 2016	Kegiatan Belajar Mengajar di kelas XI AK 3 dan XI MM	Menjelaskan unsur-unsur seni rupa Praktik menggambar Bentuk/ seni rupa 2 dimensi		
		Kegiatan Belajar Mengajar di kelas X AK 3	Menjelaskan tentang Gambar Poster. Praktik Menggambar Poster		
36.	Kamis 25 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar di kelas X TKJ 2 dan X AK	Menjelaskan tentang Gambar Poster Praktik Menggambar Poster		
		Konsultasi	Konsultasi dan diskusi bersama DPL tentang pelaksanaan mengajar, penguasaan kelas, dll		

37.	Jumat 26 Agustus 2016	Menilai	Menilai hasil praktik gambar bentuk seluruh kelas X		
38.	Sabtu , 27 Agustus 2016	Kegiatan Belajar mengajar di kelas XI TKJ 2 dan XI TKJ 1	Menjelaskan unsur-unsur seni rupa Praktik menggambar Bentuk/ seni rupa 2 dimensi		
39.	Selasa, 30 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar di kelas X AK 4 dan X AK 1	Melanjutkan praktik menggambar poster Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan dan bersama-sama mencoba membuat karya seni rupa terapan		
40.	Rabu, 31 Agustus 2016	Kegiatan belajar mengajar di kelas XI AK 3 dan XI MM	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ seni rupa 2 Dimensi dengan teknik pewarnaan		
		Kegiatan belajar mengajar di kelas X AK 3	Melanjutkan praktik menggambar poster Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan		
41.	Kamis, 01 September 2016	Kegiatan Belajar mengajar di kelas X TKJ 2 dan X AK 2	Melanjutkan praktik menggambar poster Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan dan bersama-sama mencoba membuat karya seni rupa terapan		

42.	Jumat, 02 September 2016	Menilai	Menilai hasil praktik gambar poster dan karya 3 dimensi patung sabun kelas X dan gambar ornamen kelas XI		
43.	Sabtu, 03 September 2016	Kegiatan Belajar mengajar di kelas XI TKJ 2 dan XI TKJ 1	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ seni rupa 2 Dimensi dengan teknik pewarnaan		
		Konsultasi	Konsultasi pada guru pembimbing mengenai penilaian dan soal ulangan		
44.	Senin, 05 September	Menilai	Menilai hasil praktik menggambar bentuk 2D kelas XI		
45.	Selasa, 06 September 2016	Kegiatan Belajar mengajar di kelas X AK 4 dan X AK 1	Ulangan Harian		
46.	Rabu, 07 September 2016	Kegiatan Belajar mengajar di kelas XI AK 3, X AK 3 , XI MM	Ulangan Harian		
47.	Kamis, 08 September 2016	Kegiatan Belajar mengajar di kelas X TKJ 2 dan X AK 2	Ulangan Harian		
48.	Jumat, 09 September	Memperingati HAORNAS	Mengikuti serangkaian acara HAORNAS bersama seluruh siswa SMK N 1 Jogonalan dan dewan guru, serta melaksanakan jalan santai.		

		Menilai	Menilai hasil ulangan kelas X dan XI serta menganalisis nilai		
49.	Sabtu, 10 September 2016	Kegiatan Belajar mengajar di kelas XI TKJ 2 dan XI TKJ 1	Ulangan Harian		
50.	Senin, 12 September 2016	Menilai	Menilai hasil ulangan kelas X dan XI serta menganalisis nilai		
51	Selasa, 13 September 2016	Kegiatan Belajar mengajar di kelas X AK 4 dan X AK 1, XI TKJ 2	Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan		
		Konsultasi dengan DPL	Mengkonsultasikan tentang laporan PPL		
52.	Rabu, 14 September 2016	Kegiatan Belajar mengajar di kelas XI AK 3, X AK 3, XI MM	Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan		
53.	Kamis, 15 September 2016	Kegiatan Belajar mengajar di kelas X TKJ 2 dan X AK 2, XI TKJ 1	Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan		
		Penarikan Mahasiswa PPL	Kegiatan ini diadakan pukul 10.00-12.00 di ruang Guru SMK NEGERI 1 JOGONALAN. Dengan dihadiri oleh perwakilan dari kepala sekolah, bapak DPL, guru pembimbing, guru SMK		

			NEGERI 1 JOGONALAN dan Mahasiswa PPL.		
--	--	--	--	--	--

Dosen Pembimbing Lapangan

Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL



Ismadi, S.Pd., M.A.  
NIP. 19770626 200501 1 003



(Sumanto, S.Pd.)  
NIP.



(Monika Devi Kurniati)  
NIM 13207241011

### AGENDA MENGAJAR

No	Hari/Tanggal	Kelas	Jam ke	SK/KD
1.	Senin, 25 July 2016	X PM 1	1-2	Pembacaan SK/KD
2.	Selasa, 26 July 2016	X AK 1	1-2	Pembacaan SK/KD
3.	Rabu, 27 July 2016	X AK 3	1-2	Pembacaan SK/KD dan KKM
4.	Kamis, 28 July 2016	X TKJ 2	3-4	Libur Acara Ulang tahun Klaten
5.	Sabtu, 30 July 2016	XI TKJ 2	1-2	Pembacaan SK/KD dan KKM
		XI TKJ 1	5-6	Pembacaan SK/KD dan KKM
6.	Selasa, 02 Agustus 2016	X AK 4	1-2	Pembacaan SK/KD dan KKM
		X AK 1	9-10	Menjelaskan pengertian, prinsip dan jenis-jenis seni rupa.  Praktik menggambar/ seni rupa 2D
7.	Rabu, 03 Agustus 2016	XI AK 3	1-2	Pembacaan SK/KD dan KKM  Memperkenalkan senibudaya dan cabang seni

		X AK 3	3-4	Memperkenalkan senibudaya dan cabang seni
		XI MM	5-6	Pembacaan SK/KD dan KKM Memperkenalkan senibudaya dan cabang seni
8.	Kamis, 04 Agustus 2016	X TKJ 2	3-4	Pembacaan SK/KD dan KKM Memperkenalkan senibudaya dan cabang seni
		X AK 2	8-9	Pembacaan SK/KD dan KKM Memperkenalkan senibudaya dan cabang seni
9.	Sabtu, 6 Agustus 2016	XI TKJ 2	1-2	-Menjelaskan macam-macam prinsip seni rupa -Praktik menggambar ornamen
		XI TKJ 1	5-6	-Menjelaskan macam-macam prinsip seni rupa -Praktik menggambar ornamen
10.	Selasa, 09 Agustus 2016	X AK 4	1-2	-Pengenalan seni budaya -Menjelaskan prinsip-prinsip seni rupa -Gambar bentuk
		X AK 1	9-10	-Menjelaskan seni rupa 2D -Praktik menggambar bentuk

11.	Rabu, 10 Agustus 2016	XI AK 3	1-2	-Menjelaskan macam-macam prinsip seni rupa -Menjelaskan gambar ornamen dan Praktik menggambar ornamen
		X AK 3	2-3	-Menjelaskan seni rupa 2 dimensi -Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip prinsip seni rupa -Praktik menggambar bentuk 2 dimensi
		XI MM	5-6	-Menjelaskan macam-macam prinsip seni rupa -Menjelaskan gambar ornamen dan Praktik menggambar ornamen
12.	Kamis, 11 Agustus 2016	X TKJ 2	3-4	Menjelaskan seni rupa 2 dimensi -Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip prinsip seni rupa -Praktik menggambar bentuk 2 dimensi
		X AK 2	8-9	Menjelaskan seni rupa 2 dimensi -Menjelaskan unsur-unsur dan prinsip prinsip seni rupa -Praktik menggambar bentuk 2 dimensi
13.	Sabtu, 13 Agustus 2016	XI TKJ 2	1-2	Melanjutkan praktik gambar ornamen

		XI TKJ 1	5-6	Melanjutkan praktik gambar ornamen
14.	Selasa, 16 Agustus 2016	X AK 4	1-2	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ gambar 2 dimensi
		X AK 1	9-10	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ gambar 2 dimensi
15.	Rabu, 17 Agustus 2016	XI AK 3	1-2	Libur dalam rangka HUT RI dan mengikuti upacara bendera 17 Agustus
		X AK 3	3-4	Libur dalam rangka HUT RI dan mengikuti upacara bendera 17 Agustus
		XI MM	5-6	Libur dalam rangka HUT RI dan mengikuti upacara bendera 17 Agustus
16.	Kamis, 18 Agustus 2016	X TKJ 2	3-4	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ gambar 2 dimensi
		X AK 2	8-9	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ gambar 2 dimensi
17.	Sabtu, 20 Agustus 2016	XI TKJ 2	1-2	Libur KBM, lomba peringatan 17 Agustus
		XI TKJ 1	5-6	Libur KBM, lomba peringatan 17 Agustus
18.	Selasa, 23 Agustus 2016	X AK 4	1-2	-Menjelaskan tentang Gambar Poster  -Praktik Menggambar Poster
		X AK 1	9-10	-Menjelaskan tentang Gambar Poster

				-Praktik Menggambar Poster
19.	Rabu, 24 Agustus 2016	XI AK 3	1-2	-Menjelaskan unsur-unsur seni rupa -Praktik menggambar Bentuk/ seni rupa 2 dimensi
		X AK 3	3-4	-Menjelaskan tentang Gambar Poster -Praktik Menggambar Poster
		XI MM	5-6	-Menjelaskan unsur-unsur seni rupa -Praktik menggambar Bentuk/ seni rupa 2 dimensi
20.	Kamis, 25 Agustus 2016	X TKJ 2	3-4	-Menjelaskan tentang Gambar Poster -Praktik Menggambar Poster
		X AK 2	8-9	-Menjelaskan tentang Gambar Poster -Praktik Menggambar Poster
21.	Sabtu, 27 Agustus 2016	XI TKJ 2	1-2	-Menjelaskan unsur-unsur seni rupa -Praktik menggambar Bentuk/ seni rupa 2 dimensi
		XI TKJ 1	5-6	-Menjelaskan unsur-unsur seni rupa -Praktik menggambar Bentuk/ seni rupa 2 dimensi
22.	Selasa, 30 Agustus 2016	X AK 4	1-2	-Melanjutkan praktik menggambar poster

				-Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan dan bersama-sama mencoba membuat karya seni rupa terapan
		X AK 1	9-10	-Melanjutkan praktik menggambar poster -Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan dan bersama-sama mencoba membuat karya seni rupa terapan
23.	Rabu, 31 Agustus 2016	XI AK 3	1-2	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ seni rupa 2 Dimensi dengan teknik pewarnaan
		X AK 3	3-4	-Melanjutkan praktik menggambar poster -Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan
		XI MM	5-6	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ seni rupa 2 Dimensi dengan teknik pewarnaan
24.	Kamis, 01 September 2016	X TKJ 2	3-4	-Melanjutkan praktik menggambar poster -Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan dan bersama-sama mencoba membuat karya seni rupa terapan

		X AK 2	8-9	-Melanjutkan praktik menggambar poster -Menjelaskan seni rupa terapan dan memberikan demonstrasi membuat karya seni rupa terapan dan bersama-sama mencoba membuat karya seni rupa terapan
25.	Sabtu, 03 September 2016	XI TKJ 2	1-2	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ seni rupa 2 Dimensi dengan teknik pewarnaan
		XI TKJ 1	5-6	Melanjutkan praktik menggambar bentuk/ seni rupa 2 Dimensi dengan teknik pewarnaan
26.	Selasa, 06 September 2016	X AK 4	1-2	Ulangan Harian
		X AK 1	9-10	Ulangan Harian
27.	Rabu, 07 September 2016	XI AK 3	1-2	Ulangan Harian
		X AK 3	3-4	Ulangan Harian
		XI MM	5-6	Ulangan Harian
28.	Kamis, 08 September 2016	X TKJ 2	3-4	Ulangan Harian
		X AK 2	8-9	Ulangan Harian
29.	Sabtu, 10 September 2016	XI TKJ 2	1-2	Ulangan Harian
		XI TKJ 1	5-6	Ulangan Harian

30.	Selasa, 12 September 2016	X AK 4	1-2	Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan
		X AK 1	9-10	Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan
31.	Rabu, 13 September 2016	XI AK 3		Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan
		X AK 3		Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan
		XI MM		Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan
32.	Kamis, 14 September 2016	X TKJ 2		Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan
		X AK 2		Membahas hasil ulangan dan memberikan remedial/ pengayaan

Guru Pembimbing PPL



**Sumanto, S.Pd**

NIP

Jogonalan, September 2016

Mahasiswa PPL,



**Monika Devi Kurniati**

NIM 13207241011



## KALENDER PENDIDIKAN

**KALENDER PENDIDIKAN  
TAHUN PELAJARAN 2016/2017  
SMK NEGERI 1 JOGONALAN**

BULAN	JULI 2016 2	AGUSTUS 2016 4	SEPTEMBER 2016 4	BULAN	JANUARI 2017 4	FEBRUARI 2017 4	MARET 2017 5	BULAN	JULI 2016 1
Minggu				Minggu				Minggu	
MINGGU	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25	MINGGU	1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	MINGGU	2 9 16 23 30
SENIN	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26	SENIN	2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	SENIN	3 10 17 24 31
SELASA	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27	SELASA	3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	SELASA	4 11 18 25
RABU	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28	RABU	4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29	RABU	5 12 19 26
KAMIS	7 14 21 28	4 11 18 25	8 15 22 29	KAMIS	5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30	KAMIS	6 13 20 27
JUM'AT	8 15 22 29	5 12 19 26	9 16 23 30	JUM'AT	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31	JUM'AT	7 14 21 28
SABTU	9 16 23 30	6 13 20 27	10 17 24	SABTU	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25	SABTU	8 15 22 29

BULAN	OKTOBER 2016 4	NOVEMBER 2016 4	DESEMBER 2016 2	BULAN	APRIL 2017 4	MEI 2017 5	JUNI 2017 2
Minggu				Minggu			
MINGGU	3 10 17 24 31	6 13 20 27	4 11 18 25	MINGGU	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 19
SENIN	4 11 18 25	7 14 21 28	5 12 19 26	SENIN	3 10 17 24	8 15 22 29	5 12 20
SELASA	5 12 19 26	1 8 15 22 29	6 13 20 27	SELASA	4 11 18 25	9 16 23 30	6 13 21
RABU	6 13 20 27	2 9 16 23 30	7 14 21 28	RABU	5 12 19 26	10 17 24 31	7 14 22
KAMIS	7 14 21 28	3 10 17 24	8 15 22 29	KAMIS	6 13 20 27	11 18 25	8 15 23
JUM'AT	8 15 22 29	4 11 18 25	9 16 23 30	JUM'AT	7 14 21 28	12 19 26	9 16 24
SABTU	9 16 23 30	5 12 19 26	10 17 24 31	SABTU	1 8 15 22 29	13 20 27	10 17 25

**KETERANGAN:**

- : Perkiraan PPDB
- : Waktu Belajar Efektif
- : Libur Hari Mina'au
- : PLSPDB
- : Ulangan Tengah Semester
- : Mengikuti Upacara Hari Besar
- : Libur Semester Gasal/Genap
- : Penyerahan LHBS
- : Tahun Pelajaran 2017/2018
- ★ : Libur Idul Adha/Idul Fitri
- : Perkiraan UNBK
- U : Ulangan Semester

Klaten, Juli 2016  
Kepala SMK Negeri 1 Jogonalan

*Drs. Dionisius Pramu Ali*  
Drs. Dionisius Pramu Ali  
NIP. 19640913 198903 1 011

# JADWAL PELAJARAN

PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK NEGERI 1 JOGONALAN  
Tegalmas, Prawatan, Jogonalan Telp. (0272)322097 Klaten 57452  
JADWAL PELAJARAN SEMESTER 1, 3 dan 5  
TAHUN DIKLAT 2016/2017

16/8/2016  
Jam 09.35

HARI	JAM KE	TAHUN KE 1											TAHUN KE 2											TAHUN KE 3											NOMOR KODE GURU	KODE MATA DIKLAT
		AK1	AK2	AK3	AK4	AP1	AP2	PM1	PM2	TKJ1	TKJ2	MM	AK1	AK2	AK3	AK4	AP1	AP2	PM1	PM2	TKJ1	TKJ2	MM	AK1	AK2	AK3	AK4	AP1	AP2	PM1	PM2	TKJ1				
SENIN	2	G26	AK64	I50	P61	O57	AP23	M65	W47	O49	J46	M18	I27	AK23	A35	M37	AP52	P53	I17	L66	G5	K40	MM58	O38	I14	P4	S44	F50	I9	PM3	W48	M24	1. Drs. Dionisius Pramu Aji	A. Agama		
	3	G26	AK64	I50	P61	O57	AP25	M65	W47	O49	J46	M18	I27	AK23	A35	M37	AP52	P53	I17	L66	G5	K40	MM58	O38	I14	P4	AK19	F30	I9	PM3	W48	M24	2. Dra. V. Sri Wiggarti	P. PKN / PPKn		
	4	M18	G26	AK/DIG	B32	W47	AK62	PM36	AP2	J56	O49	MM69	L66	B70	M37	AK23	I27	M65	M24	PM3	A35	K40	W54	AK8	O38	S44	AK19	B31	A6	M12	I9	BK	3. Dra. Siti Rohani	B. Bahasa Indonesia		
	5	M18	G26	AK/DIG	B32	W47	AK62	PM36	AP2	J56	O49	MM69	L66	B70	M37	AK23	I27	M65	M24	PM3	A35	K40	W54	AK8	O38	K40	AK19	B31	A6	M12	I9	S44	4. Dra. Tukino	O. Penjasokes		
	6	B32	M18	AK/DIG	AK39	AP25	AP2	PM13	B70	J46	O49	MM69	M37	I27	P53	W47	M65	I50	G5	M24	W54	I17	A35	AK8	F30	AK19	AK45	AP52	AP28	W48	PM3	J56	5. Drs. Kristanto, M.Pd	M. Matematika		
	7	B32	M18	G26	AK39	AP25	AP2	PM13	B70	J46	J69	MM58	M37	I27	P53	W47	M65	I50	G5	M24	W54	I17	A35	I14	F30	AK19	AK45	AP52	AP28	W48	PM3	J56	6. Dra. Hanifah	T. Bahasa Inggris		
	8	AK64	O57	G26	AK39	A59	AP2	P61	PM/DIG	FIS	J69	MM58	AK63	A35	W47	P53	L66	O43	B31	I17	J69	J56	O49	I14	BK	AK19	AK45	AP28	AP21	PM16	PM36	K11	7. Sri Wahyuni, S.Pai	W. Kewirausahaan		
	9	AK64	AK48	L67	AP2	G61	M65	P61	PM/DIG	FIS	J46	S44	AK63	A35	W47	P53	L66	O43	B31	I17	J69	J56	O49	I14	G26	AK19	AK45	AP28	AP21	PM16	PM36	K11	8. Dra. Susanto	K. Komputer / KKKPI		
	10	AK64	AK48	L67	AP2	G61	M65	O57	PM/DIG	O49	J46	S44																						9. Dra. Is Hardewi, M.Pd	F. IPA	
	SELASA	1	AK/DIG	AK64	AP2	S53	L67	O57	PM/DIG	E62	B32	J46	W47	AK20	G5	AK23	I27	O38	K11	PM1	I17	K40	M68	L66	M24	AK8	B31	A6	W48	I9	O38	PM3	F30	10. Dra. Heri Sampurno W	G. Sejarah Nas/ IPS	
2		AK/DIG	AK64	AP2	S53	L67	O57	PM/DIG	E62	B32	J46	W47	AK20	G5	AK23	I27	O38	K11	PM1	I17	K40	M68	L66	M24	AK8	B31	A6	W48	I9	O38	PM3	F30	11. Sridadi, S.Pd, M.Pd	AK. Produktif AK		
3		AK/DIG	AK48	AK54	AK/DIG	AP25	W47	PM/DIG	AK62	J46	B32	A59	AK20	AK63	AK23	I27	P53	K11	PM1	I17	K40	B31	MM56	I14	L42	O38	M24	S44	I9	P10	M12	J69	12. Dewi Yuningih, S.Pd, M.Pd	Ap. Produktif AP		
4		O57	AK48	AK54	AK/DIG	AP25	W47	PM/DIG	AK62	J46	B32	A59	G5	AK63	B70	L66	P53	AP52	PM3	PM15	M68	B31	MM56	I14	AK20	O38	M24	I9	K11	P10	M12	J69	13. Suwito, SE	Pm. Produktif PM		
5		AK48	B32	A59	AK/DIG	AP2	AP25	G26	M65	I50	M18	MM46	G5	AK63	B70	L66	S44	AP52	PM3	W54	M68	F30	MM56	AK19	AK20	M24	K40	I9	K11	M12	P10	J69	14. Wahyu Hidayat, S.Pd	J. Produktif TKJ		
6		AK48	B32	A59	O57	AP2	AP25	G26	M65	I50	M18	MM46	M37	P53	I27	A35	S44	AP29	L66	W54	FIS	F30	G5	AK19	AK20	M24	K40	P4	W48	I9	PM36	B31	15. Dra. Kurniyati	BK. Pengembangan Diri		
7		AK64	L67	A59	I50	AK62	AP2	M65	PM13	J69	P61	MM58	M37	P53	I27	A35	K11	AP29	L66	K58	FIS	J46	G5	AK19	S44	AK20	I14	P4	W48	I9	PM36	P10	16. Lasono, SE	Mn. Produktif Multimedia		
8		AK64	L67	AK39	I50	AK62	A59	M65	PM13	J69	P61	MM58	A35	W47	M37	AK63	K11	L66	O43	K58	F30	J46	KM	A6	P4	AK20	I14	AP21	AP52	I9	PM36	P10	17. Sri Rahayu, S.Pd	S. Seni Budaya		
9		S53	I50	AK39	AK64	S67	A59	E62	G26	P61	J69	M18	A35	W47	M37	AK63	K11	L66	O43	K58	F30	J46	KM	A6	P4	AK20	I14	AP21	AP52	L42	PM36	P10	18. Widyanis, S.Pd	Fis. Fisika		
10		S53	I50	AK39	AK64	S67	A59	E62	G26	P61	J69	M18																						19. Dra. Sutarti	20. Lucia Mardijanti, S.Pd	
RABU	1	O57	AP2	W54	E62	B70	AP/DIG	W47	I50	M18	G26	MM69	S44	L66	O38	F37	B31	A6	K58	P53	I17	KM	M65	K46	M24	AK45	AK19	AP21	P4	F30	I9	W48	21. Dra. Rini Satnaswati	JAM PELAJARAN		
	2	O57	AP2	W54	E62	B70	AP/DIG	W47	I50	M18	G26	MM69	S44	L66	O38	F37	B31	A6	K58	P53	I17	KM	M65	K46	M24	AK45	AK19	AP21	P4	F30	I9	W48	22. Dra. Hartiyem	1. 07.00 - 07.45		
	3	W54	AK64	S53	B32	AP2	AP/DIG	L42	O57	L67	M18	MM46	F37	I27	S44	AK23	AP52	M65	P53	B31	P10	J69	FIS	G26	I14	AK45	AK19	M12	AP21	PM3	F30	O38	23. Nurhayati, S.Pd	2. 07.45 - 08.30		
	4	W54	AK64	S53	B32	AP2	B70	L42	O57	L67	M18	MM46	F37	I27	S44	AK23	AP52	M65	P53	B31	P10	J69	FIS	G26	I14	AK45	AK19	M12	AP21	PM3	F30	O38	24. Dra. Dwi Herjatniyati	3. 08.30 - 09.15		
	5	I50	AK64	M18	AK39	AP25	B70	AP2	PM13	S44	B32	MM56	AK23	I27	G5	AK63	AP29	B31	P53	A6	KM	J58	S53	AK19	I14	M24	AK20	I9	M12	PM36	F30	L66	25. Dra. Ivan Sutikno	4. 09.15 - 10.00		
	6	I50	AK64	M18	AK39	AP25	B70	AP2	PM13	S44	B32	MM56	AK23	I27	G5	AK63	AP29	B31	P53	A6	KM	J58	S53	AK19	I14	M24	AK20	I9	M12	PM36	L42	G26	26. Wakadnem, S.Pd	Istirahat 1		
	7	L67	AK/DIG	AK64	AK39	B62	P61	B70	PM36	J56	I50	B32	K40	M37	AK63	S44	I27	AP21	PM3	G5	J46	J58	I17	AK20	W48	I14	F30	I9	AP29	S44	G26	A6	27. Sri Triks Setyaningsih, S.Pd	5. 10.15 - 11.00		
	8	L67	AK/DIG	AK39	A59	E62	AP25	B70	O57	J56	I50	B32	K40	F37	AK63	S44	I27	AP21	W54	G5	J46	L66	I17	AK20	AK8	I14	W48	BK	AP29	B31	PM16	A6	28. Tuli Iriyandi, S.Pd	6. 11.00 - 11.45		
	9	AK64	B32	AK39	M18	M65	AP25	PM13	P61	A59	J56	FIS	K40	F37	AK63	S44	I27	AP21	W54	PM36	J46	L66	I17	L42	AK8	I14	W48	G5	BK	B31	PM16		29. Yuana Dwi Utami, S.Pd	7. 11.45 - 12.30		
	10	AK64	B32	AK39	M18	M65	AP25	PM13	P61	A59	J56	FIS																						30. Hj. Purnomoni, S.Pd, M.M	Istirahat 2	
KAMIS	1	E62	O57	B32	M18	AP2	AP25	B70	PM13	G26	L67	L42	AK23	AK20	L66	M37	G5	W47	I17	PM3	J58	A35	M65	P4	K46	AK45	M24	M12	F30	I9	O38	J56	31. Yosephine Jalal Ruzanti, S.Pd	8. 13.00 - 13.45		
	2	E62	O57	B32	M18	AP2	AP25	B70	PM13	G26	L67	L42	AK23	AK20	L66	M37	G5	W47	I17	PM3	J58	A35	M65	P4	K46	AK45	M24	M12	F30	I9	O38	J56	32. Juwari, S.Pd	9. 13.45 - 14.30		
	3	P61	A59	AK54	O57	M65	AP2	AP/DIG	L42	O57	L67	M18	MM46	F37	I27	S44	AK23	AP52	M65	P53	B31	P10	J69	FIS	G26	I14	AK45	AK19	M12	AP21	PM3	F30	O38	33. Ch. Sarjyo	10. 14.30 - 15.15	
	4	P61	A59	AK54	O57	M65	L67	AK62	L42	B32	S44	MM46	O38	M37	K40	I27	W47	AP52	PM3	O43	J56	FIS	P10	F30	AK45	G26	I14	K11	AP28	PM16	A6	M24	34. Nyoman Ngatno, S.Ag			
	5	AP2	A59	AK64	W54	AP25	L67	PM13	L42	J69	FIS	O57	W47	M37	K40	AK63	AP29	AP52	PM3	J56	P10	F30	S44	AK45	A6	P4	AP28	G5	K11	PM16	I14		35. Sabiso, S.Pd	54. Ratna Nurhayati, SE		
	6	AP2	AK62	AK64	W54	AP25	G61	PM13	B70	J69	FIS	I50	W47	AK23	I27	AK63	AP29	G5	PM36	PM1	J56	P10	F30	AK45	AK19	A6	P4	AP28	L66	K11	PM16	I14	36. Susi Handayani, S.Pd	55. Ag. Mulyono, S.Ag, M.Hum		
	7	AK39	AK62	O57	AK41	AP2	G61	PM13	B70	A59	J/DIG	I50	AK63	AK23	I27	K40	AP52	G5	A6	PM1	O43	W54	I17	AK45	AK19	F30	G26	AP29	B31	PM3	K11	KM	37. Dyah Hayuningah, S.Pd	56. C. Wahyu Ariesta, S.Kom		
	8	AK39	S53	P61	AK41	A59	B70	I50	S67	M18	J/DIG	MM69	AK63	AK23	I27	K40	AP52		A6	PM1	O43	W54	I17	AK45	AK19	F30	L42	AP29	B31	PM3	K11	KM	38. Ari Marjoko, S.Pd	57. Sri Murtiningsih, S.Pd		
	9	AK39	S53	P61	AK41	A59	B70	I50	S67	M18	J/DIG	MM69																						39. Retna Met Tri, S.Pd	58. Bayu Kurniaswan, S.Pd	
	10	AK39	S53	P61	AK41	A59	B70	I50	S67	M18	J/DIG	MM69																						40. Fitri Retno Wulan, S.Pd	59. Syamsiyah, S.Pd I	
JUMAT	1	B32	W54	AK64	L67	AP25	M65	PM13	A35	J/DIG	W47	O57	B70	O38	AK63	AK20	AP21	AP29	F30	PM36	L66	I17	K40	BK	AK8	I14	AK19	AP28	M12	A6	B31	FIS	41. Hariyati, S.Pd, MM	60. V. Dina Rusita, S.Pd		
	2	B32	W54	AK64	L67	AP25	M65	PM13	A35	J/DIG	W47	O57	B70	O38	AK63	AK20	AP21	AP29	F30	PM36	L66	I17	K40	BK	AK8	I14	AK19	AP28	M12	A6	B31	FIS	42. Drs. Sureza	61. Ismiatun, S.Pd		
	3	B32	W54	AK64	L67	AP25	M65	PM13	A35	J/DIG	W47	O57	B70	O38	AK63	AK20	AP21	AP29	F30	PM36	L66	I17	K40	BK	AK8	I14	AK19	AP28	M12	A6	B31	FIS	43. Endang Widananti, S.Pd	62. Supeng, S.Pd		
	4	A59	AK39	AK64	AK54	AP/DIG	AP2	O57	PM13	J/DIG	J69	MM/DIG	I27	AK63	AK23	AK20	AP21	AP52	PM15	S44	I17	M68	K40	M24	AK45	BK	AK19	L66	AP28	G26	PM36	I14	44. Hartana, S.Pd	63. Sri Sowanto, S.Pd		
	5	A59	AK39	B32	AK64	AP/DIG	AP2	O57	PM13	W47	J69	MM/DIG	I27	AK63	AK23	O38	F37	AP52	M24	F30	I17	M68	B70	W48	AK45	AK19	B31	AP21	AP28	PM36	M12	I14	45. Dwi Purnami, S.Si	64. Dra. Patricia Rahayu W		
SABTU	1	M18	AK39	O57	G26	I72	E62	PM13	M65	J69	J58	A59	AK63	K40	AK20	AK23	A6	F37																		

## SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten  
 MATA PELAJARAN : **Seni Budaya (Sub Mata Pelajaran : SENI RUPA)**  
 KELAS/SEMESTER : X / 1  
 STANDAR KOMPETENSI : Mengapresiasi karya seni rupa  
 KODE KOMPETENSI : 1.  
 ALOKASI WAKTU : 32 X 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI-NILAI KARAKTER	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						T M	PS	P I	
1.1 Mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gagasan dan teknik seni rupa terapan jelaskani berdasarkan sejarah perkembangan</li> <li>• Gagasan dan teknik seni rupa terapan diidentifikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Periodisasi Seni Rupa Mancanegara               <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Pra sejarah</li> <li>◦ Klasik</li> <li>◦ Moderen</li> </ul> </li> <li>• Aliran –aliran seni rupa</li> <li>• Lingkaran warna, Harmoni warna, Kontras, Monokromatik dan Analogus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan seni rupa jaman prasejarah</li> <li>• Menjelaskan seni rupa jaman klasik</li> <li>• Menjelaskan seni rupa jaman moderen</li> <li>• Menjelaskan aliran aliran seni lukis</li> </ul>		Tes tertulis Tes lisan Tes perbuatan	8			Dharsono Sony Kartika (2004) Seni Modern, Rekayasa Sains Bandung  Dharsono Sony Kartika, Nanang Ganda perwira, (2004) Pengantar

	berdasarkan proses penciptaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komposisi warna dibuat berdasarkan corak dan teknik seni rupa modern</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambar Lingkaran Warna</li> <li>• Membuat harmoni warna Kontras, Monokromatik dan Analogus</li> </ul>			4	20 (40)	Estetika,Rekayasa Sains Bandung  Agus Sachari,Dr.Budaya Rupa,Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya.
--	--	--	--	--	--	---	------------	---

## SILABUS

**NAMA SEKOLAH** : SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten  
**MATA PELAJARAN** : **Seni Budaya (Sub Mata Pelajaran : SENI RUPA)**  
**KELAS/SEMESTER** : XI / 1  
**STANDAR KOMPETENSI** : Mengekspresikan diri berkaitan dengan karya seni rupa  
**KODE KOMPETENSI** : 2.  
**ALOKASI WAKTU** : 32 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1.1.Mendiskusikan karya seni rupa terapan yang memanfaatkan berbagai teknik dan corak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karya seni rupa terapan dalam berbagai teknik dan corak dijelaskan berdasarkan prinsip, azas, fungsi dan unsur seni rupa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinsip-prinsip seni rupa</li> <li>• Unsur-unsur seni rupa</li> <li>• Azas seni rupa</li> <li>• Fungsi seni rupa</li> <li>• Gambar desain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan prinsip prinsip seni rupa meliputi paduan harmoni, kontras, irama, dan gradasi</li> <li>• Menjelaskan unsur unsur seni rupa meliputi garis tekstur, warna dan ruang</li> <li>• Menjelaskan azas seni rupa meliputi kesatuan, keseimbangan, kesederhanaan, aksentuasi dan proporsi</li> </ul>	Lisan Tertulis Praktek	8			

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar desain dibuat berdasarkan pertimbangan prinsip, azas dan fungsi seni rupa</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan fungsi seni rupa meliputi fungsi pakai dan terapan</li> <li>Gambar desain seni terapan</li> </ul>		4	20 (40)		

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP 01)

**Sekolah** : SMK NEGERI 1 JOGONALAN  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya  
**Kelas/Semester** : X (Sepuluh)/ Semester I (Satu)  
**Materi Pokok** : Seni Rupa  
**Alokasi Waktu** : 2 Pertemuan (4 JP)

### A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia..
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	1.1. Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan Seni Budaya sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	1.1.1 Bersemangat dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan. 1.1.2. Serius dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
2.	2.1. Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas Seni Budaya.	2.1.1 Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas praktik maupun tes tertulis/teori. 2.1.2 Membawa perlengkapan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran Seni Budaya. 2.1.3 Melaksanakan kegiatan praktik secara individu/kelompok dengan tertib.
3.	3.1 Memahami Pengertian Seni Rupa, Prinsip-Prinsip, Unsur-Unsur, dan Jenis-Jenis Seni	3.1.1 Menjelaskan Pengertian, dan Prinsip-Prinsip Seni Rupa.

	Rupa dua dimensi dan tiga dimensi	
--	-----------------------------------	--

### C. Tujuan Pembelajaran

#### KI-1 dan KI-2

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan:

- 1.1.1.1 Bersemangat dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya terutama Seni Rupa di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
- 1.1.2.1 Serius dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
- 1.1.2.2 Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas praktik maupun tes tertulis/teori.
- 1.1.2.3 Membawa perlengkapan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran Seni Budaya.
- 1.1.2.4 Dapat melaksanakan kegiatan praktik secara individu/kelompok dengan tertib.

#### KI-3 dan KI-4

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:

- 3.1.1.1 Menjelaskan pengertian Seni Rupa, Prinsip-Prinsip, dan Unsur Seni Rupa dengan tepat.
- 3.1.1.2 Menjelaskan jenis-jenis Seni Rupa dan proses membuatnya dengan benar.
- 3.1.1.3 Menjelaskan bahan-bahan, alat, macam-macam teknik dan proses dalam pembuatan karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan tepat.
- 3.1.1.4 Mencari ide, merancang dan membuat desain karya Seni Rupa dengan baik.
- 3.1.1.5 Membuat karya Seni Rupa dengan bahan, alat, dan teknik yang benar.

### D. Materi Pembelajaran

#### ➤ Pertemuan ke-1

- 1. Perkenalan.
- 2. Pembacaan SK, KD.
- 3. Pengenalan materi Seni Budaya.

#### ➤ Pertemuan ke-2

- 1. Pengertian, dan Prinsip-Prinsip Seni Rupa.
- 2. Jenis-jenis Seni Rupa dua dimensi dan proses membuatnya.
- 3. Membuat karya Seni Rupa dua dimensi yaitu Gambar Bentuk.

### E. Metode Pembelajaran

- 1. Pendekatan Saintifik

### F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

- 1. **Media:** Gambar-gambar jenis Seni Rupa di Indonesia, serta alat, bahan dan cara atau proses pembuatan karya seni rupa.

#### 2. Alat dan Bahan:

##### a) Alat dan Bahan Teori

LCD, Laptop, File yang berisi materi ajar dari internet dan buku yang relevan terkait dengan proses pembuatan karya seni rupa.

##### b) Alat dan Bahan Praktik

No	Jenis	Jumlah	Satuan
----	-------	--------	--------

A	Bahan dan Alat untuk membuat Gambar Bentuk		
1	Pensil	1	Buah
2	Penghapus	1	Buah
3	Kertas Gambar A3	1	Lembar

### 3.Sumber Belajar:

- a. Setiawati, Rahmida. 2008. “Seni Budaya 2”. Bogor: Ghalia Indonesia Printing.
- b. Osborne, Richard (editor). 1985.”Kerajinan Kulit”. Semarang: dahara prize
- c. Sahman, Humar. 1993. Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika. Semarang: IKIP Semarang Press
- d. Carajuki.com/unsur-unsur-seni-rupa

## G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

### 1. Pertemuan Kesatu

#### a. Pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa, dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi pembelajaran.

#### b. Kegiatan inti

- 1) Sebagai perkenalan, guru melakukan perkenalan terlebih dahulu, kemudian guru memanggil satu persatu siswa sesuai absen untuk angkat tangan dan menyebutkan alamat tempat tinggal.
- 2) Membacakan Standar Kompetensi, dan Kompetensi Dasar.
- 3) Pengenalan materi Seni Budaya.

#### c. Penutup

- 1) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

### 2. Pertemuan Kedua

#### a. Pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa, dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.
- 2) Guru menayangkan slide show power point yang berisi gambar-gambar Prinsip-Prinsip Seni Rupa, untuk mendorong peserta didik, agar lebih jelas dan paham tentang Seni Rupa tersebut.
- 3) Guru melakukan tanya jawab tentang gambar-gambar yang ditampilkan.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.

#### b. Kegiatan inti

- 1) Mengamati
  - a) Peserta didik memperhatikan gambar-gambar yang ditayangkan oleh guru.
  - b) Peserta didik mendengarkan penjelasan dan pelajaran dari guru.
- 2) Menanya
  - a) Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan terkait gambar-gambar tadi. Misalnya: Apakah warna hitam, abu-abu, putih adalah warna gradasi?
- 3) Mencoba/Mengumpulkan Data/Informasi
  - a) Peserta didik mencatat materi mengenai Prinsip-Prinsip Seni Rupa.
- 4) Mengasosiasi/Menganalisis Data/Informasi

- a) Peserta didik mengumpulkan data yang diperoleh dari gambar-gambar pada slide show power point yang ditayangkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- 5) Mengkomunikasikan
  - a) Peserta didik membuat kesimpulan mengenai inti pembelajaran hari ini dan diapresiasi oleh teman-teman sekelas.
- 6) Mencipta
  - a) Peserta didik melakukan kegiatan praktek membuat karya dua dimensi.

**c. Penutup**

- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan tentang apa saja Prinsip-Prinsip Seni Rupa tadi.
- 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai. Guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan lisan berkaitan dengan materi pembelajaran, misalnya:”Anak-anak, kalian telah belajar mengenai Prinsip-Prinsip Seni Rupa. Coba sebutkan apa saja Prinsip-Prinsip Seni Rupa!”, dsb.
- 3) Guru memberikan tugas rumah untuk pengayaan dan pembelajaran remedial.
- 4) Guru memberikan informasi kepada peserta didik tentang materi/kompetensi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
- 5) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

**H. Materi Pembelajaran**

**SENI BUDAYA**

**BAB I PENGERTIAN SENI**

Kata “seni” yang dalam bahasa Inggris “art” berasal dari bahasa Latin yaitu “ars” yang berarti “ketrampilan yang diperoleh melalui pengalaman, pengamatan, atau proses belajar”. Ketrampilan seseorang dalam menghasilkan sebuah karya seni selalu melibatkan proses belajar terutama terhadap pengetahuan dasar tentang unsur dasar penciptaan objek karya seni tersebut dan bukan hanya dari bakat individu.

**BAB II PRINSIP-PRINSIP SENI RUPA**

Prinsip seni merupakan dasar-dasar untuk terwujudnya suatu karya seni. Baik bagi para pencipta seni maupun para penikmat seni, penguasaan prinsip seni menjadi syarat penting yang menentukan dalam berhasil tidaknya suatu proses penciptaan maupun penilaian karya seni. Pernahkah kalian memperhatikan beberapa karya seni lukis yang berasal dari zaman batu madya yang berupa cave painting dengan karya seniman Van Gogh? Kedua karya tersebut didasarkan untuk mengekspresikan kreativitas mereka tetapi terdapat perbedaan akan bagaimana bentuk dan prinsip seni digunakan. Karya manakah yang kalian anggap lebih indah?



Dari karLukisan tangan yang terdapat pada goa terkesan tidak mengindahkan kaidah seni rupa, sedangkan Van Gogh telah menggunakan kaidah seni rupa yang salah satunya terdiri dari paduan harmoni, kontras, irama, dan gradasi.



**a. Harmoni**

Harmoni dapat tercipta karena adanya keseimbangan dalam penciptaan sebuah karya. Hasil dari penempatan tersebut menampilkan nilai-nilai keselarasan dan keserasian yang saling menyatu. Keharmonisan dalam seni rupa tersebut terbentuk dari kesatuan yang berasal dari unsur garis, bidang, bentuk, dan warna dengan perpaduan nada, rasa, dan komposisi yang dihasilkan dari sang seniman sesuai dengan karakter dan ciri khas mereka masing-masing.

Pada karya Affandi terlihat jelas ekspresi guratan kuas dan permainan warna yang ungkapkan melalui cat minyak membentuk satu kesatuan yang menimbulkan nilai estetis dan artistic sehingga pesan dan makna yang ingin diungkapkan dapat tercipta dengan harmonis melalui media tersebut.



**b. Kontras**

Kontras adalah perbedaan yang mencolok pada sebuah pola/ unsur terhadap pola disekitarnya yang memunculkan sebuah tanda. Kontras dapat dimunculkan dengan menggunakan berbagai pola dari media warna, bentuk, tekstur, ukuran, dan ketajaman. Dalam ruang lingkup seni rupa, kontras memainkan peranan penting dalam menciptakan sebuah makna bagi sebuah karya sehingga penikmat karya seni tidak merasa bosan dan jenuh dalam memperhatikan makna dari karya tersebut. Kontras yang diciptakan oleh unsur warna dapat disusun dengan beberapa warna yang saling berlawanan sifat, seperti warna merah yang dipadukan dengan warna hijau.



**c. Irama**

Irama dalam sebuah karya seni rupa merupakan urutan pengulangan yang teratur dari unsur-unsur seni rupa berupa garis, bentuk, bidang, warna, dan unsur lainnya. Dalam karya seni, irama

terdiri dari bermacam-macam jenis seperti repetitif, alternatif, progresif, dan flowing (irama yang memperlihatkan gerak berkelanjutan). Irama diciptakan dalam karya seni bertujuan untuk menekankan keseimbangan yang mendukung gerak (movement) atau arah (direction) dengan menggunakan unsur-unsur seni sehingga terciptalah unsur artistik dari karya tersebut.

- **Irama Berulang (Repetitif)**

Contoh sederhana irama berulang dapat kalian jumpai pada penempatan jendela atau pintu pada sebuah bangunan dengan jarak yang sama serta ukuran yang sama pula.



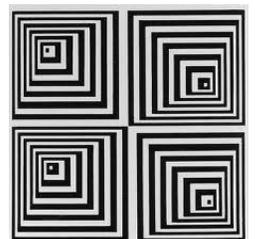
- **Irama Silih Berganti (Alternatif)**

Irama alternatif dipakai dalam penciptaan karya seni rupa untuk tidak sekedar mengulang-ulang unsur-unsur seni dalam bentuk dan warna yang sama, tetapi mencari kemungkinan yang lain dalam usaha untuk menimbulkan kesan irama.



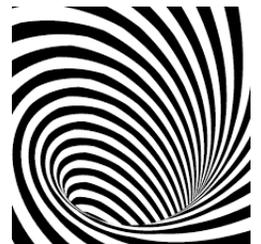
- **Irama Laju/Membesar Atau Mengecil (Progresif)**

Irama laju lebih mudah dihayati dalam seni gerak. Penempatan unsur-unsur garis, bentuk, dan warna pada komposisi prinsip irama laju (progresif) dapat dicapai dengan jarak dan arah tertentu.



- **Irama Lamban Atau Beralun/ Mengalir Atau Bergelombang**

Prinsip irama ini merupakan kebalikan dari irama laju yang dapat dicapai dalam karya seni.



**d. Gradasi**

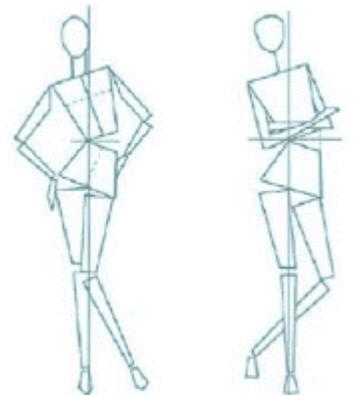
Gradasi merupakan susunan pola dari suatu bentuk atau warna yang saling berjajar terbentuk dari warna bentuk terkuak hingga terendah atau sebaliknya yang membentuk pola peralihan bertahap.

Gradasi pada karya seni rupa terutama pada peralihan warna berguna untuk memberikan nilai ekspresif, misalnya untuk memberikan kesan dramatis pada lukisan. Contohnya pada karya Rembrandt, dimana teknik yang dipakai kebanyakan adalah yang memberikan kontras yang cukup jelas antara bayangan dan pantulan cahaya dengan gradasi yang halus sekaligus memberikan efek dramatis kepada pemirsanya.



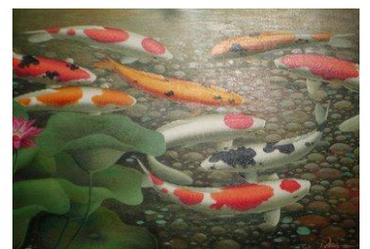
**e. Proporsi**

Proporsi atau kesebandingan yaitu membandingkan bagian-bagian satu dengan bagian lainnya secara keseluruhan. Dalam rancang bangun, proporsi digunakan untuk menentukan ukuran yang tepat antara panjang dan lebar pada empat persegi panjang, pada jendela dan pintu-pintu, pigura-pigura serta buku atau majalah. Sedangkan, dalam seni rupa terutama gambar bentuk, proporsi sangat berguna dalam menentukan bentuk dasar sebuah figure manusia. Misalnya membandingkan ukuran tubuh dengan kepala, ukuran objek dengan ukuran latar, dan kesesuaian ukuran objek satu dengan objek lainnya yang dekat maupun yang jauh letaknya.



**f. Komposisi**

Komposisi adalah menyusun unsur-unsur rupa dengan mengorganisasikannya menjadi susunan yang bagus, teratur, dan serasi.



**g. Keseimbangan**

Keseimbangan adalah kesan yang didapat dari suatu susunan yang diatur sedemikian rupa sehingga terdapat daya tarik yang sama pada tiap-tiap sisi susunan.

**h. Center of interest (Fokus perhatian)**

Fokus perhatian sering disebut pula dengan dominasi. Dalam tatanan sebuah karya seni rupa selalu diupayakan terdapat satu bagian

yang lebih menonjol dari bagian lainnya. Artinya terdapat satu bagian yang mencuri perhatian pengamat. Fungsinya adalah agar tema utama sebuah karya menjadi jelas terlihat. Fokus perhatian dapat dibuat dengan berbagai cara, misalnya membuat aksentuasi (pengecualian) atau bentuk seragam, perbedaan ukuran, perbedaan warna, dan sebagainya.

**i. Kesatuan (unity)**

Prinsip utama dalam berkarya yang harus dipenuhi ialah prinsip kesatuan. Untuk itu, dalam merancang secara sempurna perlu dipikirkan keutuhan dan kesatuan antara semua unsur seni rupa disamping keutuhan antara unsur seni dan gagasan sebagai landasan mencipta. Sebagai contoh penampilan prinsip kesatuan dalam karya seni rupa adalah desain dalam arsitektur yang mencerminkan prinsip kesatuan apabila ada kesatuan antara bagian-bagian bentuk dari struktur bangunan, ada kesatuan antara ruang-ruang dan penggunaan warna, ada kesatuan antara bentuk bangunan dengan lingkungan, dan ada kesatuan antara bentuk dan fungsi bangunan sesuai dengan ide dasar. Sedangkan, kesatuan dalam seni lukis dapat dicapai dengan menerapkan kesatuan antara unsur-unsur rupa, konsep/ ide dasar, bentuk lukisan, maupun dalam penataan ketika dipajang.



Mengetahui:  
Guru Pembimbing

Sumanto, S.Pd  
NIP.

Mahasiswa PPL,

Monika Devi Kurniati  
NIM. 13207241011

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 02)**

**Sekolah** : SMK NEGERI 1 JOGONALAN  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya  
**Kelas/Semester** : X (Sepuluh)/ Semester I (Satu)  
**Materi Pokok** : Seni Rupa  
**Alokasi Waktu** : 1 Pertemuan (2 JP)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia..
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	1.1. Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan Seni Budaya sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	1.1.1 Bersemangat dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.  2.1.2. Serius dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
3.	3.1. Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas Seni Budaya.	2.1.1 Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas praktik maupun tes tertulis/teori.  2.1.2 Membawa perlengkapan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran Seni Budaya.  2.1.3 Melaksanakan kegiatan praktik secara individu/kelompok dengan tertib.
3.	3.1 Memahami Pengertian Seni Rupa, Prinsip-Prinsip, Unsur-Unsur, dan Jenis-Jenis Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi	3.1.1 Menjelaskan Unsur-Unsur Seni Rupa.

### C. Tujuan Pembelajaran

#### KI-1 dan KI-2

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan:

- 1.1.1.1 Bersemangat dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya terutama Seni Rupa di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
- 1.1.2.1 Serius dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
- 1.1.2.2 Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas praktik maupun tes tertulis/teori.
- 1.1.2.3 Membawa perlengkapan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran Seni Budaya.
- 1.1.2.4 Dapat melaksanakan kegiatan praktik secara individu/kelompok dengan tertib.

#### KI-3 dan KI-4

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:

- 3.1.1.1 Menjelaskan pengertian Seni Rupa, Prinsip-Prinsip, dan Unsur Seni Rupa dengan tepat.
- 3.1.1.2 Menjelaskan jenis-jenis Seni Rupa dan proses membuatnya dengan benar.
- 3.1.1.3 Menjelaskan bahan-bahan, alat, macam-macam teknik dan proses dalam pembuatan karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan tepat.
- 3.1.1.4 Mencari ide, merancang dan membuat desain karya Seni Rupa dengan baik.
- 3.1.1.5 Membuat karya Seni Rupa dengan bahan, alat, dan teknik yang benar.

### D. Materi Pembelajaran

#### ➤ Pertemuan ke-3

1. Menjelaskan Unsur-Unsur Seni Rupa.
2. Melanjutkan praktek membuat karya Seni Rupa dua dimensi yaitu Gambar Bentuk.

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Saintifik

### F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. **Media:** Gambar-gambar jenis Seni Rupa di Indonesia, serta alat, bahan dan cara atau proses pembuatan karya seni rupa.

2. **Alat dan Bahan:**

- a) **Alat dan Bahan Teori**

LCD, Laptop, File yang berisi materi ajar dari internet dan buku yang relevan terkait dengan proses pembuatan karya seni rupa.

- b) **Alat dan Bahan Praktik**

No	Jenis	Jumlah	Satuan
A	Bahan dan Alat untuk membuat Gambar Bentuk		

1	Pensil	1	Buah
2	Penghapus	1	Buah
3	Kertas Gambar A3	1	Lembar

### 3. Sumber Belajar:

- a. Setiawati, Rahmida. 2008. "Seni Budaya 2". Bogor: Ghalia Indonesia Printing.
- b. Osborne, Richard (editor). 1985."Kerajinan Kulit". Semarang: dahara prize
- c. Sahman, Humar. 1993. Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika. Semarang: IKIP Semarang Press
- d. Carajuki.com/unsur-unsur-seni-rupa

## G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

### 1. Pertemuan Ketiga

#### a. Pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa, dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.
- 2) Guru memperlihatkan slide show gambar-gambar Unsur-Unsur Seni Rupa.
- 3) Guru melakukan tanya jawab mengenai Unsur-Unsur Seni Rupa.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.

#### b. Kegiatan inti

- 1) Mengamati
  - a) Peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru.
- 2) Menanya
  - a) Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan terkait gambar-gambar yang sudah ditayangkan. Misalnya:Apakah warna kontras sama dengan warna komplementer?
- 3) Mencoba/Mengumpulkan Data/Informasi
  - a) Peserta didik mencatat materi pembelajaran dari guru.
- 4) Mengasosiasi/Menganalisis Data/Informasi
  - a) Peserta didik mengumpulkan data yang diperoleh dari guru yang menjelaskan Unsur-Unsur Seni Rupa yang benar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- 5) Mengkomunikasikan
  - a) Peserta didik membuat kesimpulan mengenai inti pembelajaran hari ini dan diapresiasi oleh teman-teman sekelas.
- 6) Mencipta
  - a) Peserta didik melanjutkan kegiatan praktek.

#### c. Penutup

- 1) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai. Guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan lisan berkaitan dengan materi pembelajaran, misalnya:"Anak-anak, kalian telah belajar mengenai Unsur-Unsur Seni Rupa. Coba sebutkan apa saja Unsur-Unsur Seni Rupa yang tadi kita pelajari!", dsb.
- 2) Guru memberikan tugas rumah untuk pengayaan dan pembelajaran remedial.
- 3) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya.
- 4) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

## H. Materi Pembelajaran

## BAB III UNSUR-UNSUR SENI RUPA

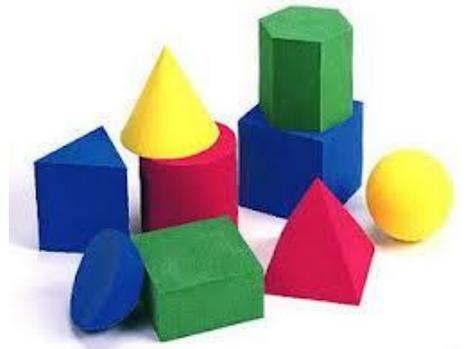
Keberadaan seni rupa dapat dinikmati karena adanya tampilan unsur-unsur seni rupa yang secara fisik dapat dilihat dari sebuah karya seni rupa. Sesungguhnya keindahan disekeliling kalian pun terdiri dari unsur-unsur yang merupakan tatanan alami dari unsur garis, tekstur, warna, dan ruang. Dari penggunaan unsur-unsur inilah perupa dapat mengatur keindahan komposisi yang tepat sehingga karya mereka menjadi berkualitas bila pengaturan komponen-komponen tersebut tepat.

### 1. Titik

Titik adalah salah satu unsur dasar seni rupa yang paling kecil. Semua wujud sebuah karya, awalnya dihasilkan dari unsur titik ini. Titik juga bisa menjadi pusat perhatian tersendiri jika berkumpul atau memiliki warna yang berbeda dari yang lainnya.

### 2. Bidang dan Bentuk

Bidang dalam seni rupa adalah salah satu unsur seni rupa yang terbentuk atau dibentuk dari hubungan beberapa garis. Bidang sendiri mempunyai dimensi panjang dan lebar atau bisa disebut juga dengan pipih. Sedangkan bentuk, mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi, oleh sebab itu bentuk selalu mempunyai volume atau isi.



### 3. Garis

Garis adalah unsur seni rupa yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetik. Garis merupakan perpaduan sejumlah titik yang sejajar dan sama besar. Ia memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dll. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan dapat disejajarkan dengan peranan warna. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya.

Garis selalu dapat diamati secara visual pada tiap benda alam dan pada hasil karya seni rupa. Dalam hal ini, perlu dibedakan antara garis alamiah dan garis yang diciptakan (sengaja atau tidak sengaja). Contoh garis alamiah adalah garis cakrawala di alam yang dapat dilihat sebagai batas antara permukaan laut dan langit. Sedangkan, contoh garis yang diciptakan adalah garis pada gambar. Garis pada gambar sengaja dibuat untuk menciptakan bentuk dan sosok (figur).

### 4. Tekstur

Tekstur mempunyai pengertian sebagai nilai raba atau kualitas permukaan, jadi tekstur adalah sifat dari sebuah permukaan pada benda atau bidang yang menjadi karakteristik yang dapat dilihat dan diraba dari benda tersebut.

Tekstur dibagi menjadi 2:

#### a. Tekstur Nyata/ alami

Tekstur yang jika diraba maupun dilihat secara fisik atau secara langsung dengan indera kita terasa kasar, halus, dan licinnya. Seperti urat kayu atau batu.



#### **b. Tekstur Semu**

Tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara yang dilihat dan diraba. Tekstur semu ini terjadi karena kesan gelap terang, seperti sebuah gambar foto kayu yang hanya mengesankan bahwa gambar tersebut permukaannya kasar dan hanya dapat dilihat kesannya.

Fungsi tekstur dalam seni rupa adalah untuk memberikan watak tertentu pada bidang permukaan yang dapat menimbulkan nilai estetik. Misalnya, tekstur dari urat-urat kayu ditonjolkan pada permukaan bidang patung.

### **5. Warna**

Salah satu unsur seni rupa terpenting adalah warna. Pada dasarnya ruang lingkup seni rupa didasarkan pada unsur visual (penglihatan) sehingga warna sangat berperan dalam menciptakan kesan dan artistik dalam penggunaannya.

Teori warna menurut peneliti (Brewster)

Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Keempat warna tersebut, yaitu:

#### **a. Warna Primer**

Merupakan warna dasar yang bukan merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah warna merah, biru, dan kuning.

#### **b. Warna Sekunder**

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna merah dicampur dengan warna kuning akan menghasilkan warna jingga, warna biru dengan warna kuning akan menghasilkan warna hijau, dan warna merah dicampur dengan warna biru akan menghasilkan warna ungu.

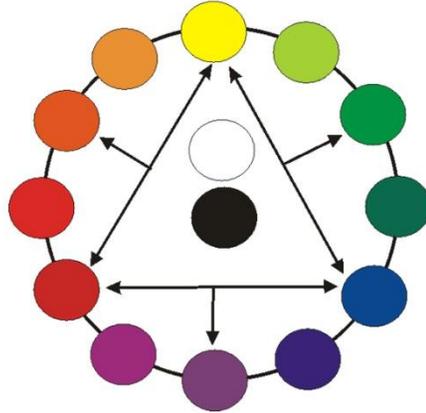
#### **c. Warna Tersier**

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya pencampuran warna jingga dan kuning akan menghasilkan warna jingga kekuningan.

#### **d. Warna Netral**

Warna Netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju warna hitam.

### A. Gambar Lingkaran Warna



### B. Hubungan Antar Warna

#### a. Warna Kontras Komplementer

Adalah 2 warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180 derajat) di lingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Yaitu, warna jingga dengan biru, merah dengan hijau, dan kuning dengan ungu.

#### b. Warna Monokromatik

Warna Monokromatik merupakan perpaduan beberapa warna yang bersumber dari satu warna, dengan nilai intensitas yang berbeda. misalnya: warna hijau tua jika dikombinasikan dengan warna hijau muda dengan nilai dan intensitas yang berbeda, akan menciptakan suatu perpaduan yang harmonis dan menciptakan kesatuan yang utuh pada desain.

#### c. Warna Analogus

Warna Analogus merupakan kombinasi dari warna-warna terdekat. Misalnya: warna merah akan serasi dengan warna jingga, dan jingga akan terlihat harmonis dengan warna kuning. begitu juga jika kuning dipadukan dengan hijau, atau biru jika dipadukan dengan ungu, dan ungu jika dikombinasikan dengan pink.

### C. Warna Panas dan Dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi 2 kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau.

Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sementara warna dingin sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

### 6. Ruang

Ruang sebenarnya tidak dapat dilihat (khayalan), jadi hanya bisa dihayati. Ruang baru bisa dihayati setelah adanya kehadiran benda atau unsur garis dan bidang dalam kekosongan atau kehampaan. Misalnya, ruang yang ada disekeliling benda, ruang yang dibatasi oleh bidang dinding rumah, atau ruang yang terjadi karena garis pembatas pada kertas.

Ruang dikaitkan dengan bidang dan keluasan, yang kemudian memunculkan istilah dwimatra atau trimatra. Dalam seni rupa, orang sering mengaitkannya dengan bidang yang memiliki batas, walaupun kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun tidak berbatas oleh bidang.

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd  
NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati  
NIM. 13207241011

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 03)**

**Sekolah** : SMK NEGERI 1 JOGONALAN  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya  
**Kelas/Semester** : X (Sepuluh)/ Semester I (Satu)  
**Materi Pokok** : Seni Rupa  
**Alokasi Waktu** : 1 Pertemuan (2 JP)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia..
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	1.2. Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan Seni Budaya sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	1.1.1 Bersemangat dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.  3.1.2. Serius dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
2.	3.2. Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas Seni Budaya.	2.1.4 Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas praktik maupun tes tertulis/teori.  2.1.5 Membawa perlengkapan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran Seni Budaya.  2.1.6 Melaksanakan kegiatan praktik secara individu/kelompok dengan tertib.
3.	3.2 Memahami Pengertian Seni Rupa, Prinsip-Prinsip, Unsur-Unsur, dan Jenis-Jenis Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi	3.1.2 Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi beserta proses membuatnya.

**C. Tujuan Pembelajaran**

**KI-1 dan KI-2**

**Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan:**

- 1.1.1.2 Bersemangat dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya terutama Seni Rupa di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
- 1.1.2.5 Serius dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
- 1.1.2.6 Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas praktik maupun tes tertulis/teori.
- 1.1.2.7 Membawa perlengkapan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran Seni Budaya.
- 1.1.2.8 Dapat melaksanakan kegiatan praktik secara individu/kelompok dengan tertib.

**KI-3 dan KI-4**

**Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:**

- 3.1.1.6 Menjelaskan pengertian Seni Rupa, Prinsip-Prinsip, dan Unsur Seni Rupa dengan tepat.
- 3.1.1.7 Menjelaskan jenis-jenis Seni Rupa dan proses membuatnya dengan benar.
- 3.1.1.8 Menjelaskan bahan-bahan, alat, macam-macam teknik dan proses dalam pembuatan karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan tepat.
- 3.1.1.9 Mencari ide, merancang dan membuat desain karya Seni Rupa dengan baik.
- 3.1.1.10 Membuat karya Seni Rupa dengan bahan, alat, dan teknik yang benar.

**D. Materi Pembelajaran**

➤ **Pertemuan ke-4**

- 1. Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis Seni Rupa tiga dimensi dan proses membuatnya.
- 2. Membuat karya Seni Rupa dua dimensi yaitu membuat Poster (membuat Poster sesuai tema yang ditentukan, yaitu Cinta Lingkungan).

**E. Metode Pembelajaran**

- 1. Pendekatan Saintifik

**F. Media, Alat, dan Sumber Belajar**

**1. Media:** Gambar-gambar jenis Seni Rupa di Indonesia, serta alat, bahan dan cara atau proses pembuatan karya seni rupa.

**2. Alat dan Bahan:**

**a) Alat dan Bahan Teori**

LCD, Laptop, File yang berisi materi ajar dari internet dan buku yang relevan terkait dengan proses pembuatan karya seni rupa.

**b) Alat dan Bahan Praktik**

No	Jenis	Jumlah	Satuan
<b>A</b>	<b>Bahan dan Alat untuk membuat Poster</b>		
1	Kertas Gambar A3	1	Lembar
2	Pensil		Buah
3	Penghapus	1	Buah
4	Penggaris	1	Buah

5	Pewarna (pastel, krayon, pensil warna, cat air dll)	1	Secukupnya
---	---	---	------------

### 3. Sumber Belajar:

- a. Setiawati, Rahmida. 2008. "Seni Budaya 2". Bogor: Ghalia Indonesia Printing.
- b. Osborne, Richard (editor). 1985. "Kerajinan Kulit". Semarang: dahara prize
- c. Sahman, Humar. 1993. Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika. Semarang: IKIP Semarang Press
- d. Carajuki.com/unsur-unsur-seni-rupa

## G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

### 1. Pertemuan Keempat

#### a. Pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa, dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.
- 2) Guru memperlihatkan slide show pengertian dan jenis-jenis Seni Rupa tiga dimensi dan proses membuatnya.
- 3) Guru melakukan tanya jawab mengenai slide show tadi.
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.

#### b. Kegiatan inti

- 1) Mengamati
  - a) Peserta didik mendengarkan pelajaran dan penjelasan dari guru.
- 2) Menanya
  - a) Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan mengenai guru yang sedang menjelaskan mengenai pengertian dan jenis-jenis Seni Rupa tiga dimensi dan proses membuatnya.  
Misalnya: Apa saja jenis kayu yang dapat digunakan untuk membuat suatu karya kriya kayu?
- 3) Mencoba/Mengumpulkan Data/Informasi
  - a) Peserta didik mencatat materi pembelajaran dari guru.
- 4) Mengasosiasi/Menganalisis Data/Informasi
  - a) Peserta didik mengumpulkan data yang diperoleh dari guru yang menjelaskan pengertian dan jenis-jenis Seni Rupa tiga dimensi dan proses membuatnya dengan benar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- 5) Mengkomunikasikan
  - a) Peserta didik membuat kesimpulan mengenai inti pembelajaran hari ini dan diapresiasi oleh teman-teman sekelas.
- 6) Mencipta
  - a) Membuat karya seni rupa dua dimensi yaitu membuat poster (membuat poster sesuai tema yang ditentukan, yaitu Cinta Lingkungan).

#### c. Penutup

- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan tentang pengertian dan jenis-jenis Seni Rupa tiga dimensi dan proses membuatnya.
- 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai. Guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan lisan berkaitan dengan materi pembelajaran, misalnya: "Anak-anak, kalian telah belajar mengenai pengertian dan jenis-jenis seni rupa tiga dimensi dan

proses membuatnya. Coba sebutkan apa saja jenis-jenis seni rupa tiga dimensi!”, dsb.

- 3) Guru memberikan tugas rumah untuk pengayaan dan pembelajaran remedial.
- 4) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya.
- 5) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

## H. Materi Pembelajaran

### BAB IV FUNGSI SENI RUPA

Secara garis besar, fungsi seni dapat dibagi menjadi fungsi seni secara umum (fine art) dan fungsi seni untuk terapan (applied art) sesuai dengan teori yang dibuat oleh Charles Batteaux (1713-1780)

#### 1. Seni Murni

Fungsi seni sebagai seni murni berkaitan erat dengan cita rasa ekspresi seorang seniman sebagai bentuk curahan pengalaman batinnya yang disampaikan kepada orang lain menggunakan media seni. Dorongan emosi yang didasari curahan psikologis terhadap berbagai kondisi tertentu yang hadir di lingkungannya dapat disalurkan melalui media seni. Hal ini akan menjadi kebutuhan kejiwaan dalam menyalurkan berbagai perasaan seseorang. Karena itulah, bagi seorang seniman penciptaan karya seni berfungsi sebagai pemuasan emosional. Karena itu, corak dan gayanya menjadi sangat khas dan subjektif yang berbeda antara satu seniman dengan seniman lainnya.

Melalui seni, nilai emosional seniman kemudian tertuang dan tercurahkan membentuk sebuah ide, cita-cita, cinta, amarah, senang, sedih, dan perasaan lain yang menjadikan sebuah ungkapan bernilai estetis. Fungsi seni murni yang lebih bersifat pribadi atau dari pengalaman seseorang tanpa adanya nilai guna dalam penerapannya menjadikan kepuasan tersendiri bagi senimannya. Karya seni murni dapat ditampilkan dalam bentuk karya dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra).

Contoh karya seni murni dapat ditampilkan dalam bentuk karya dua dimensi adalah seni lukis dan seni grafis.

##### a. Karya Seni Lukis

Seni lukis lebih mengutamakan pengolahan unsur-unsur dua dimensi seni rupa seperti garis, warna, tekstur, dan ruang menjadi satu kesatuan dengan ciri khas yang berbeda-beda sesuai dengan kreativitas senimannya.

Seni lukis terbagi atas beberapa jenis dibedakan berdasarkan media lukis yang digunakan, yaitu sebagai berikut:

- Seni Gambar (Drawing) yang penekanannya kearah penggunaan media pensil, konte/arang, pensil arang, pena/pulpen sebagai bahan yang digunakan dalam menggambar.
- Seni Kolase yang penekanannya kearah teknik potong dan menempelkan berbagai gambar/ beda yang kemudian dibentuk menjadi sebuah lukisan.
- Seni Mural Dan Graffiti yang penekanannya kearah media yang dipakai sebagai tempat melukis, yaitu dinding/tembok.

- Seni Air Brush yang penekanannya ke arah penggunaan cat semprot mesin.
- b. Karya Seni Grafis
- Karya seni grafis adalah karya murni yang dapat digandakan (reproduksi) melalui proses cetak. Seni grafis pertama kali berkembang di Cina dan Korea pada abad ke-9 dengan teknik cetaknya menggunakan media keramik dan metal.

Karya seni murni yang ditampilkan dalam bentuk karya tiga dimensi adalah seperti seni patung, seni dekorasi, dan seni instalasi.

a. Seni Patung

Pada jaman dahulu patung lebih banyak digunakan sebagai perlengkapan keagamaan, dimana banyak ditemukan penemuan patung-patung purbakala yang erat kaitannya dengan nilai fungsi spiritual. Oleh seniman, patung kemudian digunakan sebagai bentuk penyaluran media berekspresi dan berkreasi. Bahan yang digunakan pun berkembang yang mana dahulu hanya menggunakan bahan dari batu, keramik, logam dan kayu, sekarang bervariasi sesuai dengan keinginan senimannya, seperti menggunakan media gips, plastik, resin, atau fiber.

Seni patung termasuk ke dalam golongan seni murni karena tidak memiliki nilai kegunaan dalam arti bukan sebagai media yang dapat digunakan sehingga karya patung tersebut hanya bisa dinikmati nilai artistiknya.

b. Seni Dekorasi

Seni Dekorasi adalah cabang seni murni yang kegiatannya hias menghias sebagai media berekspresi dan berkreasi. Seni Dekorasi termasuk dalam kategori seni murni karena dalam kegiatan hias menghias fungsinya hanya dapat dinikmati keindahan artistic dan estetisnya. Seni Dekorasi tak terbatas dari satu media tetapi biasanya tergabung dari berbagai media baik buatan atau alami seperti seni menghias bunga.

c. Seni Instalasi

Seni instalasi hampir mirip dengan seni patung. Dalam Seni instalasi, penekanan yang terpenting adalah segi konsep penciptaan karya yang menjadi factor utama. Biasanya Seni instalasi mengandung pesan-pesan moral dalam menyampaikan informasi atau pengalaman estetis dari seorang seniman. Seni instalasi menggunakan berbagai media sebagai bentuk kesatuan unsur instalasi.

## 2. Fungsi Seni Terapan (Applied Art)

Seni rupa terapan (applied art) adalah karya seni rupa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang mana mengandung nilai fungsi tertentu di samping nilai seni yang dimilikinya.

- Berdasarkan bentuknya, karya seni rupa terapan bisa dibedakan menjadi 4 kategori, antara lain :

## 1. Rumah Adat

Rumah Adat di Indonesia mempunyai bentuk yang beranekaragam. Apabila melihat struktur bangunan rumah adat di Indonesia secara keseluruhan maka kita bisa membedakan bangunan adat ini berdasarkan atapnya, ragam hiasnya, bentuk dan bahan bakunya.

Manakah yang merupakan rumah adat?



## 2. Senjata Tradisional

Berbeda dengan fungsi senjata pada masa lalu, penggunaan senjata tradisional saat ini lebih sering ditujukan sebagai peralatan untuk bekerja. Ada pula yang menggunakannya sebagai perlengkapan ritual, perlengkapan pakaian adat, pertunjukan seni tradisional, dan sebagai benda hias.



## 3. Transportasi Tradisional

Alat Transportasi yang masih mempertahankan bentuk dan ciri khas tradisionalnya masih dapat dijumpai di wilayah Nusantara.



## 4. Seni Kriya

Seni Kriya sangat luas, namun berdasarkan bahan yang digunakan, secara garis besar macam-macam seni kriya bisa dibagi dalam 5 kelompok, antara lain:

### a. Seni Kriya Kayu

Kriya kayu merupakan suatu jenis seni kriya yang dalam pengerjaannya menggunakan bahan dasar kayu. Kayu sangat banyak dimanfaatkan dalam pembuatan berbagai benda kerajinan seperti patung, topeng, furnitur, dan hiasan ukir-ukiran.



### b. Seni Kriya Tekstil

Seni kriya tekstil adalah kriya dengan bahan dasar kain. Istilah tekstil memiliki lingkup yang luas dan mencakup berbagai macam aneka jenis kain yang cara pembuatannya baik dengan cara diikat, ditenun, dan masih banyak cara teknik pembuatan kain lainnya. Jenis seni kriya tekstil nusantara dikelompokkan menjadi dua macam yaitu karya tenun dan karya batik.

#### Pengertian batik

Batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni tinggi dan telah menjadi bagian dari budaya Indonesia (khususnya Jawa) sejak lama. Batik berasal dari bahasa Jawa “amba” yang berarti menulis dan “titik”. Awalnya batik dikerjakan hanya terbatas dalam kraton saja dan hasilnya untuk pakaian raja dan keluarga serta para pengikutnya. Oleh karena banyak dari pengikut raja yang tinggal diluar kraton, maka kesenian batik ini dibawa oleh mereka keluar kraton dan dikerjakan ditempatnya masing-masing.



### c. Seni Kriya Keramik

Seni kriya keramik adalah benda yang terbuat dari tanah liat yang dibakar. Pembuatan seni kriya keramik adalah dengan teknik slab/lempeng, putar/throwing, pilin/pinching, dan cetak tuang. Daerah-daerah penghasil seni kriya keramik adalah bandung, jepara, cirebon, malang, purworejo, yogyakarta, banjar negara, dan sulawesi selatan.



#### d. Seni Kriya Logam

Seni kriya logam adalah seni kriya yang mengolah logam menjadi berbagai macam benda kerajinan. Teknik lilit dan teknik sodet adalah beberapa contoh teknik pembuatan seni kriya logam.



#### e. Seni Kriya Kulit

Seni kriya kulit adalah karya seni yang menggunakan kulit sebagai bahan bakunya. Kulit yang umumnya digunakan dalam seni kriya kulit adalah kulit kambing, sapi, buaya, kerbau dan ular. Daerah-daerah penghasil seni kriya kulit adalah yogyakarta, garut, dan bali.



Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd  
NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati  
NIM. 13207241011

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 04)**

**Sekolah** : SMK NEGERI 1 JOGONALAN  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya  
**Kelas/Semester** : X (Sepuluh)/ Semester I (Satu)  
**Materi Pokok** : Seni Rupa  
**Alokasi Waktu** : 1 Pertemuan (2 JP)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia..
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
2.	2.1. Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan Seni Budaya sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	1.1.1 Bersemangat dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.  3.2.2. Serius dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
4.	4.1. Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas Seni Budaya.	2.1.7 Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas praktik maupun tes tertulis/teori.  2.1.8 Membawa perlengkapan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran Seni Budaya.  2.1.9 Melaksanakan kegiatan praktik secara individu/kelompok dengan tertib.
3.	3.3 Memahami Pengertian Seni Rupa, Prinsip-Prinsip, Unsur-Unsur,	3.1.3 Menjelaskan Pengertian, dan Prinsip-Prinsip Seni Rupa.

	dan Jenis-Jenis Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi	3.1.4 Menjelaskan Unsur-Unsur Seni Rupa. 3.1.5 Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi beserta proses membuatnya.
4.	4.1 Membuat karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan melihat model.	4.1.1 Mencari ide, merancang dan membuat desain karya Seni Rupa. 4.1.2 Membuat karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi.

### C. Tujuan Pembelajaran

#### KI-1 dan KI-2

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan:

- 1.1.1.3 Bersemangat dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya terutama Seni Rupa di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
- 1.1.2.9 Serius dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
- 1.1.2.10 Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas praktik maupun tes tertulis/teori.
- 1.1.2.11 Membawa perlengkapan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran Seni Budaya.
- 1.1.2.12 Dapat melaksanakan kegiatan praktik secara individu/kelompok dengan tertib.

#### KI-3 dan KI-4

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:

- 3.1.1.11 Menjelaskan pengertian Seni Rupa, Prinsip-Prinsip, dan Unsur Seni Rupa dengan tepat.
- 3.1.1.12 Menjelaskan jenis-jenis Seni Rupa dan proses membuatnya dengan benar.
- 3.1.1.13 Menjelaskan bahan-bahan, alat, macam-macam teknik dan proses dalam pembuatan karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan tepat.
- 3.1.1.14 Mencari ide, merancang dan membuat desain karya Seni Rupa dengan baik.
- 3.1.1.15 Membuat karya Seni Rupa dengan bahan, alat, dan teknik yang benar.

### D. Materi Pembelajaran

#### ➤ Pertemuan ke-5

1. Melanjutkan praktek membuat Poster.

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Saintifik

### F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. **Media:** Gambar-gambar jenis Seni Rupa di Indonesia, serta alat, bahan dan cara atau proses pembuatan karya seni rupa.

2. **Alat dan Bahan:**

**a) Alat dan Bahan Teori**

LCD, Laptop, File yang berisi materi ajar dari internet dan buku yang relevan terkait dengan proses pembuatan karya seni rupa.

**b) Alat dan Bahan Praktik**

No	Jenis	Jumlah	Satuan
A	<b>Bahan dan Alat untuk membuat Poster</b>		
1	Kertas Gambar A3	1	Lembar
2	Pensil		Buah
3	Penghapus	1	Buah
4	Penggaris	1	Buah
5	Pewarna (pastel, krayon, pensil warna, cat air dll)	1	Secukupnya

**3. Sumber Belajar:**

- a. Setiawati, Rahmida. 2008. "Seni Budaya 2". Bogor: Ghalia Indonesia Printing.
- b. Osborne, Richard (editor). 1985."Kerajinan Kulit". Semarang: dahara prize
- c. Sahman, Humar. 1993. Mengenali Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika. Semarang: IKIP Semarang Press
- d. Carajuki.com/unsur-unsur-seni-rupa

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

**1. Pertemuan Kelima**

**c. Pendahuluan**

- 1) Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa, dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.

**d. Kegiatan inti**

- 1) Mengamati
  - a) Peserta didik mendengarkan pelajaran dan penjelasan dari guru.
- 2) Menanya
  - a) Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan mengenai kegiatan praktek yang sedang dilakukan dan berkonsultasi mengenai karyanya masing-masing. Misalnya: Berapa kira-kira ukuran Font huruf yang digunakan untuk membuat kalimat dalam Poster? dll.
- 3) Mencoba/Mengumpulkan Data/Informasi
  - a) Peserta didik memahami penjelasan dan jawaban dari guru.
- 4) Mengasosiasi/Menganalisis Data/Informasi
  - b) Peserta didik mengumpulkan data yang diperoleh dari guru yang menjelaskan bagaimana proses membuat poster dengan benar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- 5) Mengkomunikasikan
  - a) Peserta didik membuat kesimpulan mengenai inti pembelajaran hari ini dan diapresiasi oleh teman-teman sekelas.
- 6) Mencipta

- a) Melanjutkan praktek membuat karya seni rupa dua dimensi yaitu membuat Poster.

**c. Penutup**

- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan tentang bagaimana proses membuat Poster.
- 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai. Guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan lisan berkaitan dengan materi pembelajaran, misalnya: "Anak-anak, kalian telah belajar mengenai pengertian dan bagaimana proses membuat poster. Coba sebutkan apa saja alat-alat dan bahan yang digunakan untuk membuat Poster!", dsb.
- 3) Guru memberikan tugas rumah untuk pengayaan dan pembelajaran remedial.
- 4) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya.
- 5) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd  
NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati  
NIM. 13207241011

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP 05)**

**Sekolah** : SMK NEGERI 1 JOGONALAN  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya  
**Kelas/Semester** : X (Sepuluh)/ Semester I (Satu)  
**Materi Pokok** : Seni Rupa  
**Alokasi Waktu** : 3 Pertemuan (6 JP)

**A. Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia..
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

No.	Kompetensi Dasar	Indikator
3.	3.1. Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan Seni Budaya sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.	1.1.1 Bersemangat dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.  4.1.2. Serius dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
5.	5.1. Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas Seni Budaya.	2.1.10 Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas praktik maupun tes tertulis/teori.  2.1.11 Membawa perlengkapan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran Seni Budaya.  2.1.12 Melaksanakan kegiatan praktik secara individu/kelompok dengan tertib.
3.	3.4 Memahami Pengertian Seni Rupa, Prinsip-Prinsip, Unsur-Unsur, dan Jenis-Jenis Seni	3.1.6 Menjelaskan Pengertian, dan Prinsip-Prinsip Seni Rupa.  3.1.7 Menjelaskan Unsur-Unsur Seni Rupa.

	Rupa dua dimensi dan tiga dimensi	3.1.8 Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi beserta proses membuatnya.
4.	4.2 Membuat karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan melihat model.	4.1.3 Mencari ide, merancang dan membuat desain karya Seni Rupa. 4.1.4 Membuat karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi.

### C. Tujuan Pembelajaran

#### KI-1 dan KI-2

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan:

- 1.1.1.4 Bersemangat dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya terutama Seni Rupa di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
- 1.1.2.13 Serius dalam mempelajari keragaman dan keunikan Seni Budaya di Indonesia sebagai anugerah Tuhan.
- 1.1.2.14 Tidak menyontek dalam mengerjakan tugas praktik maupun tes tertulis/teori.
- 1.1.2.15 Membawa perlengkapan belajar yang diperlukan dalam pembelajaran Seni Budaya.
- 1.1.2.16 Dapat melaksanakan kegiatan praktik secara individu/kelompok dengan tertib.

#### KI-3 dan KI-4

Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik diharapkan dapat:

- 3.1.1.16 Menjelaskan pengertian Seni Rupa, Prinsip-Prinsip, dan Unsur Seni Rupa dengan tepat.
- 3.1.1.17 Menjelaskan jenis-jenis Seni Rupa dan proses membuatnya dengan benar.
- 3.1.1.18 Menjelaskan bahan-bahan, alat, macam-macam teknik dan proses dalam pembuatan karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi dengan tepat.
- 3.1.1.19 Mencari ide, merancang dan membuat desain karya Seni Rupa dengan baik.
- 3.1.1.20 Membuat karya Seni Rupa dengan bahan, alat, dan teknik yang benar.

### D. Materi Pembelajaran

#### ➤ Pertemuan ke-6

1. Membuat karya tiga dimensi, yaitu membuat Patung dari Sabun Batang.

#### ➤ Pertemuan ke-7

1. Pengumpulan karya dua dimensi dan tiga dimensi.
2. Ulangan Harian.
  - Materi: - Pengertian Seni
    - Prinsip-Prinsip Seni Rupa
    - Unsur-Unsur Seni Rupa
    - Fungsi Seni Rupa

#### ➤ Pertemuan ke-8

1. Membuat kritik dan saran atau kesan dan pesan.
2. Perpisahan.

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Saintifik

## F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. **Media:** Gambar-gambar jenis Seni Rupa di Indonesia, serta alat, bahan dan cara atau proses pembuatan karya seni rupa.

### 2. Alat dan Bahan:

#### a) Alat dan Bahan Teori

LCD, Laptop, File yang berisi materi ajar dari internet dan buku yang relevan terkait dengan proses pembuatan karya seni rupa.

#### b) Alat dan Bahan Praktik

No	Jenis	Jumlah	Satuan
<b>A</b>	<b>Bahan dan Alat untuk membuat Patung dari Sabun</b>		
1	Sabun Batang	1	Buah
2	Kater, Pisau, Cutter Pen, Cukil, dll	1	Buah

### 3. Sumber Belajar:

- Setiawati, Rahmida. 2008. "Seni Budaya 2". Bogor: Ghalia Indonesia Printing.
- Osborne, Richard (editor). 1985."Kerajinan Kulit". Semarang: dahara prize
- Sahman, Humar. 1993. Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika. Semarang: IKIP Semarang Press
- Carajuki.com/unsur-unsur-seni-rupa

## G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

### 1. Pertemuan Keenam

#### a. Pendahuluan

- Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa, dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.

#### b. Kegiatan inti

- Mengamati
  - Peserta didik mendengarkan pelajaran dan penjelasan dari guru.
- Menanya
  - Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan mengenai kegiatan praktek yang sedang dilakukan dan berkonsultasi mengenai karyanya masing-masing. Misalnya: Apa saja alat dan bahan yang di gunakan untuk membuat karya patung dari sabun? dll.
- Mencoba/Mengumpulkan Data/Informasi
  - Peserta didik memahami penjelasan dan jawaban dari guru.
- Mengasosiasi/Menganalisis Data/Informasi
  - Peserta didik mengumpulkan data yang diperoleh dari guru yang menjelaskan bagaimana proses membuat patung dari sabun dengan benar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- Mengkomunikasikan
  - Peserta didik membuat kesimpulan mengenai inti pembelajaran hari ini dan diapresiasi oleh teman-teman sekelas.
- Mencipta

b) Praktek membuat karya tiga dimensi yaitu membuat Patung dari Sabun Batang.

**c. Penutup**

- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan tentang bagaimana proses membuat Patung dari Sabun Batang.
- 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai. Guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan lisan berkaitan dengan materi pembelajaran, misalnya: "Anak-anak, kalian telah belajar mengenai bagaimana proses membuat Patung dari Sabun Batang. Coba sebutkan apa saja alat-alat dan bahan yang digunakan untuk membuat Patung dari Sabun Batang!", dsb.
- 3) Guru memberikan tugas rumah untuk pengayaan dan pembelajaran remedial.
- 4) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya.
- 5) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

**2. Pertemuan Ketujuh**

**a. Pendahuluan**

- 1) Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa, dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.

**b. Kegiatan inti**

- 1) Mengumpulkan karya 2 dimensi yaitu Poster dan karya tiga dimensi yaitu Patung dari Sabun Batang.
- 2) Melakukan kegiatan Ulangan Harian.

**c. Penutup**

- 1) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

**3. Pertemuan Kedelapan**

**a. Pendahuluan**

- 1) Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa, dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.

**b. Kegiatan inti**

- 1) Membuat kritik dan saran atau kesan dan pesan.
- 2) Perpisahan

**c. Penutup**

- 1) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd  
NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati  
NIM. 13207241011

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN	<input type="checkbox"/>	Normatif	
		<input checked="" type="checkbox"/>	Adaptif	
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	<input type="checkbox"/>	Produktif	

Mata pelajaran : Seni Budaya

Kelas/Semester : XI/3

Tahun Ajaran : 2015/2016

Standar Kompetensi	Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi dasar	Mendiskusikan karya seni rupa
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi karya seni rupa 2 dimensi</li> <li>• Menjelaskan prinsip-prinsip seni rupa</li> </ul>
Alokasi Waktu	2 x 45 menit (Pertemuan 1)

#### A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini,

- I. Kemampuan siswa yang diharapkan:
  1. Mampu mengidentifikasi karya seni rupa 2 dimensi
  2. Mampu menjelaskan prinsip-prinsip seni rupa sebagai dasar-dasar untuk terwujudnya suatu karya seni.
- II. Karakter siswa yang diharapkan:
  - Jujur
  - Kreatif
  - Mandiri
  - Kerja keras
  - Bersahabat

#### B. Materi Pembelajaran

1. Prinsip-prinsip Seni Rupa
  - a. Pengertian prinsip seni rupa
  - b. Macam-macam prinsip seni rupa
- Prinsip-prinsip Seni Rupa

Karya seni rupa mempunyai hubungan erat dengan setiap aspek kehidupan manusia yang sering kita lihat disekeliling kita sejak terciptanya kebudayaan manusia. Nilai-nilai kehidupan selalu terkait dengan perkembangan seni dan menjadi ciri khas dari mana nilai seni tersebut tercipta.

Seni Rupa merupakan seni yang monumental, dalam seni rupa pengespresian penciptaan dilakukan di beberapa media sesuai dengan ide atau gagasannya.

Seni bukan hanya dinikmati keindahannya saja. Sebuah karya seni rupa dikatakan indah dan baik bila pengamatan terhadap hasil karya seni rupa mengacu pada berbagai aspek yang mendukungnya, yaitu prinsip seni. Prinsip seni merupakan dasar-dasar untuk terwujudnya suatu karya seni.

### C. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan CTL (*contextual teaching learning*)
2. Ceramah, Diskusi, Praktik
3. Tanya jawab

### D. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

#### I. Kegiatan Pendahuluan

URAIAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	WAKTU
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dan menanyakan kabar peserta didik.</li> <li>b. Peserta didik menjawab salam</li> <li>c. Guru dan peserta didik berdoa bersama</li> <li>d. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li> </ol>	Religius dan Disiplin	10 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memperkenalkan materi pelajaran tentang SK/KD, indikator pencapaian hasil belajar, dan KKM, serta nilai-nilai karakter yang harus diperhatikan dalam pembelajaran.</li> <li>b. Guru memberikan penjelasan mengenai karya seni rupa, dan berkarya seni rupa 2 dimensi</li> <li>c. Peserta didik memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan yang diberikan guru.</li> <li>d. Guru memberikan apersepsi dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran</li> <li>e. Peserta didik termotivasi dan memperhatikan pelajaran dengan penuh konsentrasi</li> </ol>	<p>Kerja keras Kreatif Rasa ingin tahu</p> <p>Kreatif</p>	<p>20 Menit</p> <p>30 menit</p>

	<p><b>Elaborasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru menjelaskan mengenai pengertian seni, cabang seni, dan pengertian seni rupa</li> <li>b. Guru menjelaskan prinsip-prinsip seni rupa</li> <li>c. Peserta didik menyimak, memperhatikan dan mencatat hal-hal yang dianggap penting sekaligus menanyakan materi yang kurang dipahami.</li> <li>d. Peserta didik berusaha memperdalam pengertian dan membangun pemahaman terhadap materi dengan melihat lingkungan belajar disekitarnya dan bertanya langsung dengan guru.</li> </ol> <p><b>Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan esensi pembelajaran</li> <li>b. Peserta didik menanggapi kesimpulan materi yang telah dipelajari</li> </ol>	<p>Teliti Cermat Komunikatif Aktif Bersahabat</p>	<p>20 Menit</p>
<p>Kegiatan Akhir</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan penguatan kepada para peserta didik mengenai materi yang telah dijelaskan dengan memberikan contoh lebih banyak.</li> <li>b. Guru menginformasikan materi untuk pertemuan berikutnya</li> <li>c. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan informasi yang diberikan guru</li> <li>d. Guru menugaskan siswa mempelajari materi dan membawa alat-alat menggambar berupa buku gambar, pensil, penghapus,</li> </ol>		<p>10 Menit</p>

	<p>pewarna,dll untuk pertemuan berikutnya</p> <p>e. Guru menutup pelajaran dengan berdoa bersama peserta didik dan diakhiri dengan salam</p> <p>f. Peserta didik menjawab salam dari guru</p>		
--	---	--	--

#### E. ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Alat : White board, Laptop, dan LCD, Portofolio kumpulan karya ornamen (Media Pembelajaran)
- Bahan : Spidol, Kertas, ATK, Buku Gambar,Pensil Warna, Spidol warna, dll.
- Sumber Belajar :
  1. Berril,Philip. 2008. *Panduan Melukis dengan Teknik Sketsa*. Jakarta: PT INDEKS
  2. Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain SMA untuk kelas X*. Bandung: PT Gelora Aksara Pratama
  3. Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta: Unit Produksi Seni Rupa FBS UNY
  4. Reverensi lain yang relevan
  5. Internet

#### F. PENILAIAN

Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen
Test Tertulis	Daftar pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang disebut dengan prinsip seni rupa? Sebutkan prinsip-prinsip seni rupa!</li> <li>2. Apa yang kamu ketahui tentang gambar ornamen? Berikan contoh beberapa gambar ornamen</li> </ol>

Kunci Jawaban:

1. Prinsip seni rupa cara penyusunan, pengaturan unsur-unsur rupa sehingga membentuk suatu karya seni. Prinsip Seni Rupa dapat juga disebut asas seni rupa, yang menekankan prinsip desain seperti: kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan.  
Prinsip seni rupa terdiri dari: Harmoni, kontras, irama, gradasi, keseimbangan, penekanan, proporsi, kesatuan, variasi
2. Ornamen berasal dari kata “ORNARE” (bahasa Latin) yang berarti menghias. Ornamen juga berarti “dekorasi” atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai disain dekoratif atau disain ragam hias.

Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd

NIP.

Mengetahui:  
Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati

NIM. 13207241011

## MATERI PEMBELAJARAN

### A. Prinsip-prinsip Seni Rupa

Karya seni rupa mempunyai hubungan erat dengan setiap aspek kehidupan manusia yang sering kita lihat disekeliling kita sejak terciptanya kebudayaan manusia. Nilai-nilai kehidupan selalu terkait dengan perkembangan seni dan menjadi ciri khas dari mana nilai seni tersebut tercipta.

Seni Rupa merupakan seni yang monumental, dalam seni rupa pengespresian penciptaan dilakukan di beberapa media sesuai dengan ide atau gagasannya.

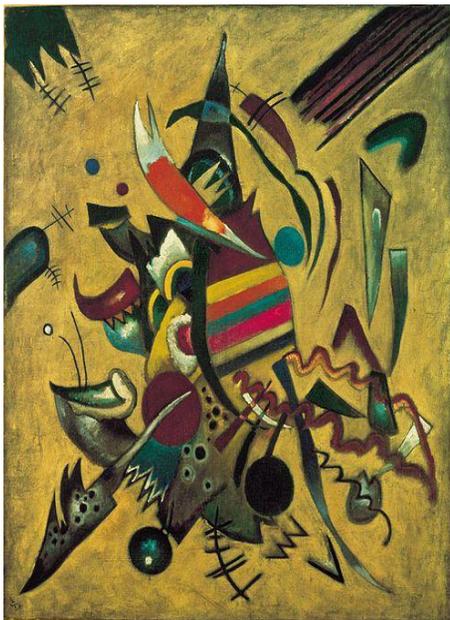
Seni bukan hanya dinikmati keindahannya saja. Sebuah karya seni rupa dikatakan indah dan baik bila pengamatan terhadap hasil karya seni rupa mengacu pada berbagai aspek yang mendukungnya, yaitu prinsip seni. Prinsip seni merupakan dasar-dasar untuk terwujudnya suatu karya seni.

#### 1. Harmoni

Harmoni dapat diciptakan karena adanya keseimbangan dalam penciptaan sebuah karya. Dengan kata lain, harmoni merupakan hasil dari keselarasan dan keserasian yang saling menyatu.

Keharmonisan dalam seni rupa tersebut terbentuk dari kesatuan yang berasal dari unsur garis, bidang, bentuk, dan warna dengan perpaduan nada, rasa, dan komposisi yang dihasilkan dari sang seniman sesuai dengan karakter dan ciri khas mereka masing-masing.

Contoh harmoni pada lukisan abstrak:



Lukisan Abstrak

Wassily Kandinsky dan Affandi (kiri-kanan)

#### 2. Kontras

Kontras adalah prinsip yang mendasari kesan perbedaan dari dua unsur yang berlawanan dan saling berdekatan. Penekanan akan membuat sebuah karya seni tidak bersifat monoton. Dengan memberikan perbedaan yang mencolok pada bentuk, warna, dan ukuran sebuah karya seni akan terlihat lebih menarik. Kontras dapat dimunculkan dengan menggunakan

dengan menggunakan berbagai pola dari media warna, bentuk, tekstur, ukuran, dan ketajaman. Kontras dapat digunakan untuk memberikan ketegasan terhadap sebuah karya dalam membentuk sebuah tanda yang dipakai sebagai tampilan utama karya tersebut.

### 3. Irama

Irama atau rhythm adalah prinsip yang mendasari pengulangan satu atau lebih unsur secara teratur. Pengulangan unsur-unsur seni rupa yang diatur bisa berupa garis, bentuk, atau variasi warna. Pengulangan yang sama akan terasa statis, sedangkan pengulangan yang dilakukan secara bervariasi akan menghasilkan irama harmonis yang dapat meningkatkan nilai estetika dari karya seni yang dibuat. Irama dapat dihayati secara visual atau auditif jika ada gerak seperti yang dapat kita hayati pula di alam, misalnya irama dari gelombang laut, gerakan gumpalan awan, gelombang suara dari angin dan lain sebagainya. Gerak atau arah tersebut dapat menggugah perasaan tertentu seperti keberaturan, berkelanjutan, dinamika dan sebagainya. Sesuai dengan kehadiran gerak dan arah tersebut maka irama yang tampil dalam karya meliputi:

- irama berulang (repetitif): dapat dijumpai pada penempatan jendela atau pintu pada sebuah bangunan dengan jarak yang sama serta ukuran yang sama pula. Hal serupa dapat kita jumpai pada susunan bagian-bagian dari suatu taman yang serba berulang dan teratur sehingga menimbulkan kesan irama yang berulang.
- irama silih berganti (alternatif): dipakai dalam penciptaan karya seni rupa untuk tidak sekedar mengulang-ulang unsur-unsur seni dalam bentuk dan warna yang sama, tetapi mencari kemungkinan lain dalam usaha untuk menimbulkan kesan irama.
- irama laju/ membesar atau mengecil (progresif): lebih mudah dapat dihayati dalam seni gerak. Dalam penempatan unsur-unsur garis, bentuk dan warna pada komposisi prinsip irama laju (progresif) dapat dicapai dengan jarak dan arah tertentu.
- irama lamban atau beralun/ mengalir atau bergelombang: prinsip ini kebalikkan dari irama laju yang dapat dicapai dalam karya seni.

### 4. Gradasi

Gradasi adalah susunan warna yang didasari pada tingkatan tertentu pada sebuah karya seni. Di antara prinsip-prinsip seni rupa, gradasi merupakan prinsip yang paling sering diterapkan dalam pembuatan mozaik, karikatur, lukisan, dan seni rupa 2 dimensi lainnya. Gradasi akan membuat sebuah karya menjadi lebih hidup.

### 5. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip yang bertanggung jawab pada kesan dari suatu susunan unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur seni rupa yang diatur sedemikian rupa melalui prinsip keseimbangan akan menjadi daya tarik bagi para penikmat karya seni. Keseimbangan dibagi menjadi dua bagian yaitu, yang pertama keseimbangan Simetris. Prinsip ini dapat tercapai apabila terpenuhi prinsip keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan keselarasan. Kedua, keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris mempunyai elemen yang tidak sama bobotnya pada dua sisi dari garis vertikal imajiner.

### 6. Tekanan atau Center of Interest

Tekanan atau center of interest di sebut juga prinsip dominasi, pusat perhatian, atau klimak. Yaitu upaya penampilan pada bagian tertentu dari karya Seni Rupa yang menarik perhatian dengan cara pengaturan posisi, perbedaan ukuran, perbedaan warna, atau unsur lain, dan pengaturan arah unsur-unsur

## 7. Kesatuan

Prinsip ini dapat tercapai apabila terpenuhi prinsip keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan keselarasan. Kesatuan merupakan prinsip seni yang menjadikan unsur-unsur rupa dari suatu karya seni rupa terlihat tertata dengan selaras. Meskipun bentuk dan warnanya bervariasi namun tidak ada unsur-unsur yang terlihat berlebihan atau terlalu menonjol. Secara keseluruhan tampak utuh.

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN	<input type="checkbox"/>	Normatif	
		<input checked="" type="checkbox"/>	Adaptif	
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	<input type="checkbox"/>	Produktif	

Mata pelajaran : Seni Budaya

Kelas/Semester : XI/3

Tahun Ajaran : 2015/2016

Standar Kompetensi	Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi dasar	Berkarya seni rupa 2 dimensi
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat karya seni rupa 2 dimensi berupa gambar ornamen</li> </ul>
Alokasi Waktu	4 x 45 menit (pertemuan 2 dan 3)

### B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini,

#### III. Kemampuan siswa yang diharapkan:

3. Mampu membuat karya seni rupa dua dimensi berupa gambar ornamen.

#### IV. Karakter siswa yang diharapkan:

- Jujur
- Kreatif
- Mandiri
- Kerja keras
- Bersahabat

### G. Materi Pembelajaran

2. Prinsip-prinsip Seni Rupa
  - c. Pengertian prinsip seni rupa
  - d. Macam-macam prinsip seni rupa
3. Gambar ornamen

Ornamen merupakan salah satu seni hias yang paling dekat dengan kriya apalagi jika dikaitkan dengan berbagai hasil produknya, oleh karena itu untuk membuat dan mengembangkan atau merintis suatu keahlian pada bidang kriya peranan ornamen menjadi sangat penting. Disamping itu dalam hal hias-menghias, merupakan salah satu tradisi di Indonesia yang tidak kalah pentingnya dan tidak dapat dipisahkan dengan cabang-cabang seni rupa lainnya. Peranan ornamen sangat besar, hal ini dapat dilihat dalam penerapannya pada berbagai hal meliputi: bidang arsitektur, alat-alat upacara, alat angkutan, benda

souvenir, perabot rumah tangga, pakaian dan sebagainya, untuk memenuhi berbagai aspek kehidupan baik jasmaniah maupun rohaniyah.

#### H. Metode Pembelajaran

4. Pendekatan CTL (*contextual teaching learning*)
5. Ceramah, Diskusi, Praktik
6. Tanya jawab

#### I. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### II. Kegiatan Pendahuluan

URAIAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	WAKTU
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>e. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dan menanyakan kabar peserta didik.</li> <li>f. Peserta didik menjawab salam</li> <li>g. Guru dan peserta didik berdoa bersama</li> <li>h. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>i. Mengulas materi pertemuan sebelumnya untuk mengingat evaluasi dari kegiatan diskusi di pertemuan sebelumnya.</li> </ol>	Religius dan Disiplin	10 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>f. Guru menanyakan dan memeriksa tugas untuk mencari informasi berkaitan seni rupa 2 dimensi berupa gambar ornamen</li> <li>g. Guru memberikan gambaran awal mengenai karya seni rupa 2 dimensi ornamen</li> <li>h. Peserta didik memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan yang diberikan guru.</li> <li>i. Guru memberikan apersepsi dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran</li> <li>j. Peserta didik termotivasi dan memperhatikan pelajaran dengan penuh konsentrasi</li> </ol> <p><b>Elaborasi</b></p>	<p>Kerja keras Kreatif Rasa ingin tahu</p> <p>Jujur</p>	20 Menit

	<p>e. Guru menjelaskan mengenai pengertian gambar ornamen</p> <p>f. Guru menjelaskan cara membuat gambar ornamen</p> <p>g. Guru memperlihatkan portofolio kumpulan gambar ornamen kepada peserta didik</p> <p>h. Peserta didik menyimak, memperhatikan dan mencatat hal-hal yang dianggap penting sekaligus menanyakan materi yang kurang dipahami.</p> <p>i. Peserta didik berusaha memperdalam pengertian dan membangun pemahaman terhadap materi dengan melihat lingkungan belajar disekitarnya dan bertanya langsung dengan guru.</p> <p>j. Peserta didik mulai mengerjakan praktik menggambar karya seni rupa 2 dimensi ornamen</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>c. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan esensi pembelajaran</p> <p>d. Peserta didik menanggapi kesimpulan materi yang telah dipelajari</p>	<p>Kreatif Teliti Cermat Aktif Kerja Keras Ketekunan Mandiri Bersahabat</p>	<p>30 menit</p> <p>20 Menit</p>
Kegiatan Akhir	<p>g. Guru memberikan penguatan kepada para peserta didik mengenai materi yang telah dijelaskan dengan memberikan contoh lebih banyak.</p> <p>h. Guru menginformasikan materi untuk pertemuan berikutnya</p> <p>i. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan informasi yang diberikan guru</p>		10 Menit

	<p>j. Guru menugaskan siswa membawa alat-alat menggambar berupa buku gambar, pensil, penghapus, pewarna, dll pada pertemuan berikutnya untuk melanjutkan gambar ornamen</p> <p>k. Guru menugaskan siswa mencari informasi mengenai unsur-unsur seni rupa untuk pertemuan ke 4</p> <p>l. Guru menutup pelajaran dengan berdoa bersama peserta didik dan diakhiri dengan salam</p> <p>m. Peserta didik menjawab salam dari guru</p>		
--	---	--	--

#### J. ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Alat : White board, Laptop, dan LCD, Portofolio kumpulan karya ornamen (Media Pembelajaran)
- Bahan : Spidol, Kertas, ATK, Buku Gambar, Pensil Warna, Spidol warna, dll.
- Sumber Belajar :
  6. Berril, Philip. 2008. *Panduan Melukis dengan Teknik Sketsa*. Jakarta: PT INDEKS
  7. Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain SMA untuk kelas X*. Bandung: PT Gelora Aksara Pratama
  8. Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta: Unit Produksi Seni Rupa FBS UNY
  9. Referensi lain yang relevan
  10. Internet

#### K. PENILAIAN

1. Buatlah karya seni rupa 2 dimensi berupa gambar ornamen tradisional ataupun kontemporer dengan menggunakan finishing pewarnaan!
2. Kriteria penilaian berdasarkan
  - Ide atau Konsep yang menarik
  - Proses atau Teknis pekerjaan
  - Hasil akhir

No	Aspek	SB	B	C	K	SK	Σ
		5	4	3	2	1	
1	Pengerjaan Tugas						

2	Keaktifan siswa						
3	Kerapihan Karya						
4	Ketepatan Waktu						
	Jumlah						

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

Proses Pembuatan	
Indikator	Skor
Konsep karya dan gambar	Bagus : 4
	Cukup : 3
	Kurang : 2
Proses Pembuatan	Bagus : 4
	Cukup : 3
	Kurang : 2
Karya Jadi	Bagus : 4
	Cukup : 3
	Kurang : 2

$$PA = (\text{Jumlah SK} / n \times BK) \times 100 \%$$

Keterangan:

PA = Persentase Tiap Aspek

SK = Skor Kelompok

BK = Banyaknya Kelompok

n = Jumlah Anggota Kelompok

Panduan Penskoran:

Standar Nilai Minimal = 7,9 ( Tujuh Koma Sembilan)

$$\text{Nilai} = \text{nilai Siswa} / i \times 100 \% = 90$$

Keterangan :

80 – 100 = sangat baik

70 – 79 = baik

60 - 69 = cukup

50 - 59 = sangat kurang

Contoh penilaian : Nilai =  $80 \times 100 \% = 8000 = 88.8$

**Kriteria Penilaian Siswa / i**

No	Aspek yang dinilai (indikator)	Pemberian Skor
1.	Keterampilan dalam proses pembuatan.	Skor 1 : $0 \leq PA < 50$ Sangat Kurang Skor 2 : $50 \leq PA < 65$ Kurang Skor 3 : $65 \leq PA < 80$ Cukup Skor 4 : $80 \leq PA < 90$ Baik Skor 5 : $90 \leq PA < 100$ Sangat Baik
2.	Ketepatan dalam pemilihan karya/judul.	
3.	Kesiapan alat dan bahan	
4.	Kemenarikan media	
5.	Melibatkan siswa menggunakan media	
6.	Kelengkapan	
7.	Tingkat keterbacaan tinggi	
8.	Media sesuai dengan materi pembelajaran	
9.	Kesesuaian waktu yang digunakan	
10.	Efektif media	

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd

NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati

NIM. 13207241011

## MATERI PEMBELAJARAN

### 1. MENGENAL ORNAMEN

Ornamen merupakan salah satu seni hias yang paling dekat dengan kriya apalagi jika dikaitkan dengan berbagai hasil produknya, oleh karena itu untuk membuat dan mengembangkan atau merintis suatu keahlian pada bidang kriya peranan ornamen menjadi sangat penting. Disamping itu dalam hal hias-menghias, merupakan salah satu tradisi di Indonesia yang tidak kalah pentingnya dan tidak dapat dipisahkan dengan cabang-cabang seni rupa lainnya. Peranan ornamen sangat besar, hal ini dapat dilihat dalam penerapannya pada berbagai hal meliputi: bidang arsitektur, alat-alat upacara, alat angkutan, benda souvenir, perabot rumah tangga, pakaian dan sebagainya, untuk memenuhi berbagai aspek kehidupan baik jasmaniah maupun rohaniyah.

### 2. PENGERTIAN ORNAMEN

Ornamen berasal dari kata “ORNARE” (bahasa Latin) yang berarti menghias. Ornamen juga berarti “dekorasi” atau hiasan, sehingga ornamen sering disebut sebagai disain dekoratif atau disain ragam hias.

Dalam Ensiklopedia Indonesia p. 1017 ornamen adalah setiap hiasan bergaya geometrik atau bergaya lain, ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari suatu hasil kerajinan tangan (perabotan, pakaian dan sebagainya) termasuk arsitektur. Dari pengertian tersebut jelas menempatkan ornamen sebagai karya seni yang dibuat untuk diabdikan atau mendukung maksud tertentu dari suatu produk, tepatnya untuk menambah nilai estetis dari suatu benda/produk yang akhirnya pula akan menambah nilai finansial dari benda atau produk tersebut. Dalam hal ini ada ornamen yang bersifat pasif dan aktif. Pasif maksudnya ornamen tersebut hanya berfungsi menghias, tidak ada kaitannya dengan hal lain seperti ikut mendukung konstruksi atau kekuatan suatu benda. Sedangkan ornamen berfungsi aktif maksudnya selain untuk menghias suatu benda juga mendukung hal lain pada benda tersebut misalnya ikut menentukan kekuatannya (kaki kursi motif belalai gajah/motif kaki elang)

Pendapat lain menyebutkan bahwa : Ornamen adalah pola hias yang dibuat dengan digambar, dipahat, dan dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ornamen juga merupakan perihal yang akan menyertai bidang gambar (lukisan atau jenis karya lainnya) sebagai bagian dari struktur yang ada didalam. (Susanto, 2003). Pendapat ini agak luas, ornamen tidak hanya dimanfaatkan untuk menghias suatu benda/produk fungsional tapi juga sebagai elemen penting dalam karya seni (lukisan, patung, grafis), sedangkan teknik visualisasinya tidak hanya digambar seperti yang kita kenal selama ini, tapi juga dipahat, dan dicetak. Dalam perkembangan selanjutnya, penciptaan karya seni ornamen tidak hanya dimaksudkan untuk mendukung keindahan suatu benda, tapi dengan semangat kreativitas seniman mulai membuat karya ornamen sebagai karya seni yang berdiri sendiri, tanpa harus menumpang atau mengabdikan pada kepentingan lain. Karya semacam dikenal dengan seni dekoratif (lukisan atau karya lain yang mengandalkan hiasan sebagai unsur utama).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa: ornamen adalah salah satu karya seni dekoratif yang biasanya dimanfaatkan untuk menambah keindahan suatu benda atau produk, atau merupakan suatu karya seni dekoratif (seni murni) yang berdiri sendiri, tanpa terkait dengan benda/produk fungsional sebagai tempatnya.



### 3. MOTIF DAN POLA PADA ORNAMEN

Motif dalam konteks ini dapat diartikan sebagai elemen pokok dalam seni ornamen. Ia merupakan bentuk dasar dalam penciptaan/perwujudan suatu karya ornamen. Motif dalam ornamen meliputi:

#### a. Motif Geometris.

Motif tertua dari ornamen adalah bentuk geometris, motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segiempat, bentuk meander, swastika, dan bentuk pilin, patra mesir “L/T” dan lain-lain. Ragam hias ini pada mulanya dibuat dengan guratan-guratan mengikuti bentuk benda yang dihias, dalam perkembangannya motif ini bisa diterapkan pada berbagai tempat dan berbagai teknik, (digambar, dipahat, dicetak)

#### b. Motif tumbuh-tumbuhan.

Penggambaran motif tumbuh-tumbuhan dalam seni ornamen dilakukan dengan berbagai cara baik natural maupun stilirisasi sesuai dengan keinginan senimannya, demikian juga dengan jenis tumbuhan yang dijadikan obyek/inspirasi juga berbeda tergantung dari lingkungan (alam, sosial, dan kepercayaan pada waktu tertentu) tempat motif tersebut diciptakan. Motif tumbuhan yang merupakan hasil gubahan sedemikian rupa jarang dapat dikenali dari jenis dan bentuk tumbuhan apa sebenarnya yang digubah/distilisasi, karena telah diubah dan jauh dari bentuk aslinya.

#### c. Motif binatang.

Penggambaran binatang dalam ornamen sebagian besar merupakan hasil gubahan/stilirisasi, jarang berupa binatang secara natural, tapi hasil gubahan tersebut masih mudah dikenali bentuk dan jenis binatang yang digubah, dalam visualisasinya bentuk binatang terkadang hanya diambil pada bagian tertentu (tidak sepenuhnya) dan dikombinasikan dengan motif lain. Jenis binatang yang dijadikan obyek gubahan antara lain, burung, singa, ular, kera, gajah dll.

#### d. Motif manusia.

Manusia sebagai salah satu obyek dalam penciptaan motif ornamen mempunyai beberapa unsur, baik secara terpisah seperti kedok atau topeng, dan secara utuh seperti bentuk-bentuk dalam pewayangan.

#### e. Motif gunung, air, awan, batu-batuan dan lain-lain.

Motif benda-benda alami seperti batu, air, awan dll, dalam penciptaannya biasanya digubah sedemikian rupa sehingga menjadi suatu motif dengan karakter tertentu sesuai dengan sifat

benda yang diekspresikan dengan pertimbangan unsur dan asas estetika. misalnya motif bebatuan biasanya ditempatkan pada bagian bawah suatu benda atau bidang yang akan dihias dengan motif tersebut.

f. Motif Kreasi/ khayalan yaitu bentuk-bentuk ciptaan yang tidak terdapat pada alam nyata seperti motif makhluk ajaib, raksasa, dewa dan lain-lain. Bentuk ragam hias khayali adalah merupakan hasil daya dan imajinasi manusia atas persepsinya, motif mengambil sumber ide diluar dunia nyata. Contoh motif ini adalah : motif kala, motif ikan duyung, raksasa, dan motif makhluk-makhluk gaib lainnya. Sedangkan yang dimaksud pola adalah suatu hasil susunan atau pengorganisasian dari motif tertentu dalam bentuk dan komposisi tertentu pula. Contohnya pola hias batik, pola hias majapahit, jepara, bali, mataram dan lain-lain. singkatnya pola adalah penyebaran atau penyusunan dari motif-motif.

Pola biasanya terdiri dari :

- a. Motif pokok.
- b. Motif pendukung/piguran.
- c. Isian /pelengkap.

Penyusunan pola dilakukan dengan jalan menebarkan motif secara berulang-ulang, jalin-menjalin, selang-seling, berderet, atau variasi satu motif dengan motif lainnya. Hal-hal yang terkait dengan pembuatan pola adalah :

- a. Simetris yaitu pola yang dibuat, antara bagian kanan dan kiri atau atas dan bawah adalah sama. (lihat contoh dibawah ini)
- b. Asimetris yaitu pola yang dibuat antara bagian-bagiannya (kanan-kiri, atas-bawah) tidak sama. (lihat contoh)
- c. Pengulangan yaitu pola yang dibuat dengan pengulangan motif-motif.
- d. Bebas atau kreasi yaitu pola yang dibuat secara bebas dan bervariasi.

Pola memiliki fungsi sebagai arahan dalam membuat suatu perwujudan bentuk artinya sebagai pegangan dalam pembuatan agar tidak menyimpang dari bentuk/motif yang dikehendaki, sehingga hasil karya sesuai dengan ide yang diungkapkan.

### 3. TEKNIK PERWUJUDAN/PENGGAMBARAN ORNAMEN

Beberapa cara atau gaya yang dijadikan konsep dalam pembuatan karya ornamen adalah sebagai berikut:

- a. Realis atau naturalis pembuatan motif ornamen yang berusaha mendekati atau mengikuti bentuk-bentuk secara alami tanpa melalui suatu gubahan, bentuk-bentuk alami yang dimaksud berupa bentuk binatang, tumbuhan, manusia dan benda-benda alam lainnya.
- b. Stilirisasi atau gubahan yaitu pembuatan motif ornamen dengan cara melakukan gubahan atau merubah bentuk tertentu, dengan tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari bentuk yang digubah/distilirisasi, atau dengan menggayakan bentuk tertentu menjadi karya seni ornamen. Bentuk-bentuk yang dijadikan inspirasi adalah binatang, tumbuhan, manusia, dan benda alam lainnya.

c. Kombinasi atau kreasi yaitu motif yang dibuat dengan mengkombinasikan beberapa bentuk atau motif, yang merupakan hasil kreasi dari senimannya. Motif yang tercipta dengan cara ini biasanya mewakili karakter atau identitas individu penciptanya (idealisme)

#### 4. CORAK SENI ORNAMEN

Berdasarkan periode dan ciri-ciri yang ditampilkan, karya seni ornamen memiliki beberapa corak yaitu:

a. Ornamen Primitif, yaitu karya seni ornamen yang diciptakan pada zaman purba atau zaman primitif. Ciri-ciri umum dari seni ornamen primitif adalah sederhana, tegas, kaku, cenderung bermotif geometris, goresan spontan, biasanya mengandung makna simbolik tertentu. Sedangkan komposisi yang diterapkan biasanya berderet, sepotong-sepotong, berulang, berselang-seling, dan sering juga dijumpai penyusunan secara terpadu. Karya seni primitif memberi gambaran kesederhanaan dan gambaran perilaku masyarakat pada zaman itu. Seni primitif bersifat universal karena ciri-ciri umumnya adalah sama diseluruh dunia.

b. Ornamen klasik adalah hasil karya seni ornamen yang telah mencapai puncak-puncak perkembangannya atau telah mencapai tataran estetis tertinggi, sehingga sulit dikembangkan lebih lanjut. Ia telah mempunyai bentuk dan pakem yang standard, struktur motif dan pola yang tetap, memiliki susunan, irama yang telah baku dan sulit untuk dirobah dalam bentuk yang lain, dan yang terpenting telah diterima eksistensinya tanpa mengalami perubahan lagi. Contohnya ornamen Majapahit, Pajajaran, Jepara, Bali, Surakarta, Madura, Mataram dan lain-lain. Seni klasik bersifat kedaerahan karenanya masing-masing daerah memiliki ragam hias klasik dengan corak dan ciri-ciri tersendiri.

c. Ornamen Tradisional yaitu ragam hias yang berkembang ditengah-tengah masyarakat secara turun-temurun, dan tetap digemari dan dilestarikan sebagai sesuatu yang dapat memberi manfaat (keindahan) bagi kehidupan, dari masa ke masa. Ornamen tradisional mungkin berasal dari seni klasik atau seni primitif, namun setelah mendapat pengolahan-pengolahan tertentu, dilestarikan kemanfaatannya demi memenuhi kebutuhan, khususnya dalam hal kebutuhan estetis. Oleh sebab itu corak seni ornamen tradisional merupakan pembauran dari seni klasik dan primitif. Hasil atau wujud dari pembauran tersebut tergantung dari sumber mana yang lebih kuat yang akan memberi kesan/corak yang lebih dominan. Misalnya motif tradisional Majapahit, Bali, Jogjakarta, Pekalongan beberapa daerah lainnya lebih dominan bersumber pada corak motif klasik, sedangkan motif tradisional Irian jaya, toraja, motif suku dayak dan motif Kalimantan corak primitifnya lebih menonjol. Ornamen tradisional bersifat kolektif.

d. Ornamen modern atau Kontemporer yaitu karya seni ornamen yang merupakan hasil kreasi atau ciptaan seniman yang baru dan lepas dari kaidah-kaidah tradisi, klasik atau primitif. Ornamen ini bersifat individu. Poses dan terciptanya seni ornamen modern terkadang bertolak atau mengambil inspirasi dari seni primitif atau tradisional atau merupakan hasil inovasi/kreativitas seniman secara pribadi, sehingga karya yang tercipta merupakan cerminan pribadi senimannya. Adanya berbagai corak dalam seni ornamen bukan berarti antara corak yang satu dengan yang lainnya mempunyai nilai estetis atau nilai kegunaan lebih tinggi atau lebih rendah, karena masing-masing corak memiliki keunggulan karakter, ciri, dan nilai estetika tersendiri, perbedaan corak tersebut hanya berdasarkan pada periode perkembangan, tampilan fisik, dan sifat penciptaannya. Sedangkan menyangkut kegunaan dan nilai estetis pada dasarnya adalah sama. Adanya anggapan bahwa suatu corak lebih baik dari corak lainnya semata-mata karena selera individu.

## 5. FUNGSI ORNAMEN

Penciptaan suatu karya biasanya selalu terkait dengan fungsi tertentu, demikian pula halnya dengan karya seni ornamen yang penciptaannya selalu terkait dengan fungsi atau kegunaan tertentu pula. Beberapa fungsi ornamen diuraikan sebagai berikut:

- sebagai ragam hias murni, maksudnya bentuk-bentuk ragam hias yang dibuat hanya untuk menghias saja demi keindahan suatu bentuk (benda) atau bangunan, dimana ornamen tersebut ditempatkan. Penerapannya biasanya pada alat-alat rumah tangga, arsitektur, pada pakaian (batik, bordir, kerawang) pada alat transportasi dan sebagainya.
- Sebagai ragam hias simbolis, maksudnya karya ornamen yang dibuat selain mempunyai fungsi sebagai penghias suatu benda juga memiliki nilai simbolis tertentu di dalamnya, menurut norma-norma tertentu (adat, agama, sistem sosial lainnya). Bentuk, motif dan penempatannya sangat ditentukan oleh norma-norma tersebut terutama norma agama yang harus ditaati, untuk menghindari timbulnya salah pengertian akan makna atau nilai simbolis yang terkandung didalamnya, oleh sebab itu pengerjaan suatu ornamen simbolis hendaknya menepati aturan-aturan yang ditentukan. Contoh ragam hias ini misalnya motif kaligrafi, motif pohon hayat sebagai lambang kehidupan, motif burung phonik sebagai lambang keabadian, motif padma, swastika, lamak dan sebagainya.

## 6. TEKNIK PENYELESAIAN (FINISHING)

Penyelesaian gambar ornamen bertujuan untuk membuat karya tersebut menjadi lebih indah, dan gambar yang difinishing akan nampak lebih jelas dan menarik. Beberapa teknik yang bisa digunakan untuk melakukan finishing adalah sebagai berikut:

- Teknik hitam-putih yaitu penyelesaian suatu karya ornamen yang hanya memanfaatkan tinta atau pensil hitam, penyelesaian dengan cara ini dimaksudkan untuk menimbulkan kesan gelap-terang, penyinaran, kesan jarak, dan kesan volume. Teknik penyelesaian (finishing) dilakukan dengan sistem :  
Arsiran (searah, bebas, dusel). Pointilis yaitu penyelesaian dengan menggunakan titik-titik. Sungging atau gradasi yaitu dengan menggunakan tinta china atau tinta bak, finishing ini dilakukan melalui tahapan-tahapan dari tipis ke tebal atau dari gelap ke terang sesuai dengan keinginan.

- Teknik warna yaitu jenis finishing yang menggunakan warna sebagai unsur pokok. Finishing ini dilakukan dengan sistem:

Plakat yaitu menerapkan warnasecara plakat(poster) sesuai dengan warna motif yangdiinginkan. Gradasi (warnater susun) yaitu dengan menerapkan warna secara tersusun baik dari warna gelap kewarna terang atau sebaliknya.

Gelap-terang yaitu menerapkan warna dari warna gelap ke warna terang dengan menebarkan warna (bukan tersusun). Untuk mendapat hasil yang maksimal dalam melakukan finishing dengan warna adalah pengetahuan seseorang tentang teori warna yang menyangkut: jenis warna, teknik pencampuran warna dan efek yang ditimbulkan, nilai warna, sifat warna, makna warna dan lain-lain.

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN	<input type="checkbox"/>	Normatif	
		<input checked="" type="checkbox"/>	Adaptif	
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	<input type="checkbox"/>	Produktif	

Mata pelajaran : Seni Budaya

Kelas/Semester : XI/3

Tahun Ajaran : 2015/2016

Standar Kompetensi	Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi dasar	Menjelaskan dan Mendiskusikan karya seni rupa
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi karya seni rupa 2 dimensi</li> <li>• Menjelaskan unsur-unsur seni rupa</li> <li>• Membuat karya seni rupa 2 dimensi gambar bentuk</li> </ul>
Alokasi Waktu	4 x 45 menit (pertemuan 4 dan 5)

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini,

V. Kemampuan siswa yang diharapkan:

4. Mampu mengidentifikasi karya seni rupa 2 dimensi
5. Mampu menjelaskan unsur-unsur seni rupa sebagai dasar-dasar untuk terwujudnya suatu karya seni.
6. Mampu membuat karya seni rupa dua dimensi berupa gambar bentuk.

VI. Karakter siswa yang diharapkan:

- Jujur
- Kreatif
- Mandiri
- Kerja keras
- Bersahabat

### L. Materi Pembelajaran

4. Unsur-unsur Seni Rupa
  - e. Pengertian unsur seni rupa
  - f. Macam-macam unsur seni rupa
5. Gambar bentuk
- Pengertian Karya Seni Rupa 2 Dimensi

Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa dibagi 2, yaitu karya seni rupa 2 dimensi yang mempunyai dua ukuran dan karya seni rupa tiga dimensi yang mempunyai tiga ukuran atau memiliki ruangan.

- Unsur dan Objek Karya seni Rupa 2 Dimensi

Unsur-unsur fisik dalam sebuah karya seni rupa pada dasarnya meliputi semua unsur visual yang terdapat pada sebuah benda. Dengan demikian pengamatan terhadap unsur-unsur visual pada karya seni rupa ini tidak berbeda dengan pengamatan terhadap benda-benda yang ada di sekeliling kita.

#### M. Metode Pembelajaran

7. Pendekatan CTL (*contextual teaching learning*)
8. Ceramah, Diskusi, Praktik
9. Tanya jawab

#### N. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### III. Kegiatan Pendahuluan

URAIAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	WAKTU
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>j. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dan menanyakan kabar peserta didik.</li> <li>k. Peserta didik menjawab salam</li> <li>l. Guru dan peserta didik berdoa bersama</li> <li>m. Guru mengecek kehadiran peserta didik.</li> </ol>	Religius dan Disiplin	10 menit
Kegiatan Inti	<p><b>Eksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>k. Guru menanyakan dan memeriksa tugas untuk mencari informasi berkaitan dengan unsur-unsur seni rupa 2 dimensi</li> <li>l. Guru memberikan gambaran awal mengenai unsur-unsur seni rupa 2 dimensi</li> <li>m. Peserta didik memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan yang diberikan guru.</li> <li>n. Guru memberikan apersepsi dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran</li> <li>o. Peserta didik termotivasi dan memperhatikan pelajaran dengan penuh konsentrasi</li> </ol>	Kerja keras Kreatif Rasa ingin tahu	20 Menit



	<p>o. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan informasi yang diberikan guru</p> <p>p. Guru menugaskan siswa mencari informasi mengenai seni rupa terapan atau 3 dimensi, baik dari sumber buku maupun internet.</p> <p>q. Guru menutup pelajaran dengan berdoa bersama peserta didik dan diakhiri dengan salam</p> <p>r. Peserta didik menjawab salam dari guru</p>		
--	--	--	--

#### O. ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Alat : White board, Laptop, dan LCD, Portofolio kumpulan karya gambar bentuk (Media Pembelajaran)
- Bahan : Spidol, Kertas, ATK, Buku Gambar, Pensil Warna, Spidol warna, dll.
- Sumber Belajar :
  11. Berril, Philip. 2008. *Panduan Melukis dengan Teknik Sketsa*. Jakarta: PT INDEKS
  12. Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain SMA untuk kelas X*. Bandung: PT Gelora Aksara Pratama
  13. Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta: Unit Produksi Seni Rupa FBS UNY
  14. Kementrian pendidikan dan kebudayaan. 2014. *Seni Budaya Kelas X SMA/MA/SMK/MK*. Jakarta
  15. Referensi lain yang relevan
  16. Internet

#### P. PENILAIAN

3. Buatlah karya seni rupa 2 dimensi gambar bentuk berupa benda-benda mati yang ada disekitar siswa dengan menggunakan finishing pewarnaan!
4. Kriteria penilaian berdasarkan
  - Bentuk secara global
  - Proses atau Teknis pekerjaan
  - Hasil akhir

No	Aspek	SB 5	B 4	C 3	K 2	SK 1	Σ
1	Pengerjaan Tugas						
2	Keaktifan siswa						

3	Kerapihan Karya						
4	Ketepatan Waktu						
	Jumlah						

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

Proses Pembuatan	
Indikator	Skor
Konsep karya dan gambar	Bagus : 4 Cukup : 3 Kurang : 2
Proses Pembuatan	Bagus : 4 Cukup : 3 Kurang : 2
Karya Jadi	Bagus : 4 Cukup : 3 Kurang : 2

$$PA = (\text{Jumlah SK} / n \times BK) \times 100 \%$$

Keterangan:

PA = Persentase Tiap Aspek

SK = Skor Kelompok

BK = Banyaknya Kelompok

n = Jumlah Anggota Kelompok

Panduan Penskoran:

Standar Nilai Minimal = 7,9 ( Tujuh Koma Sembilan)

$$\text{Nilai} = \text{nilai Siswa} / i \times 100 \% = 90$$

Keterangan :

80 – 100 = sangat baik

70 – 79 = baik

60 - 69 = cukup

50 - 59 = sangat kurang

Contoh penilaian : Nilai =  $80 \times 100 \% = 8000 = 88.8$

**Kriteria Penilaian Siswa / i**

No	Aspek yang dinilai (indikator)	Pemberian Skor
1.	Keterampilan dalam proses pembuatan.	Skor 1 : $0 \leq PA < 50$ Sangat Kurang Skor 2 : $50 \leq PA < 65$ Kurang Skor 3 : $65 \leq PA < 80$ Cukup Skor 4 : $80 \leq PA < 90$ Baik Skor 5 : $90 \leq PA < 100$ Sangat Baik
2.	Ketepatan dalam pemilihan karya/judul.	
3.	Kesiapan alat dan bahan	
4.	Kemenarikan media	
5.	Melibatkan siswa menggunakan media	
6.	Kelengkapan	
7.	Tingkat keterbacaan tinggi	
8.	Media sesuai dengan materi pembelajaran	
9.	Kesesuaian waktu yang digunakan	
10.	Efektif media	

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd

NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati

NIM. 13207241011

## MATERI PEMBELAJARAN

### A. Pengertian Karya Seni Rupa 2 Dimensi

Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa dibagi 2, yaitu karya seni rupa 2 dimensi yang mempunyai dua ukuran dan karya seni rupa tiga dimensi yang mempunyai tiga ukuran atau memiliki ruangan.

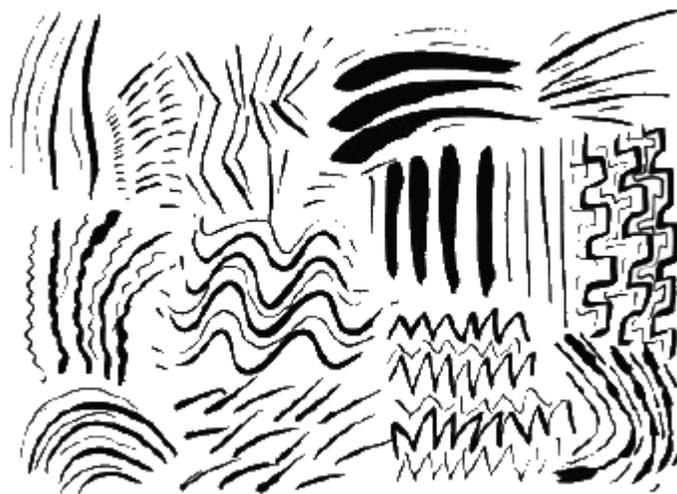
### B. Unsur dan Objek Karya seni Rupa 2 Dimensi

Unsur-unsur fisik dalam sebuah karya seni rupa pada dasarnya meliputi semua unsur visual yang terdapat pada sebuah benda. Dengan demikian pengamatan terhadap unsur-unsur visual pada karya seni rupa ini tidak berbeda dengan pengamatan terhadap benda-benda yang ada di sekeliling kita.

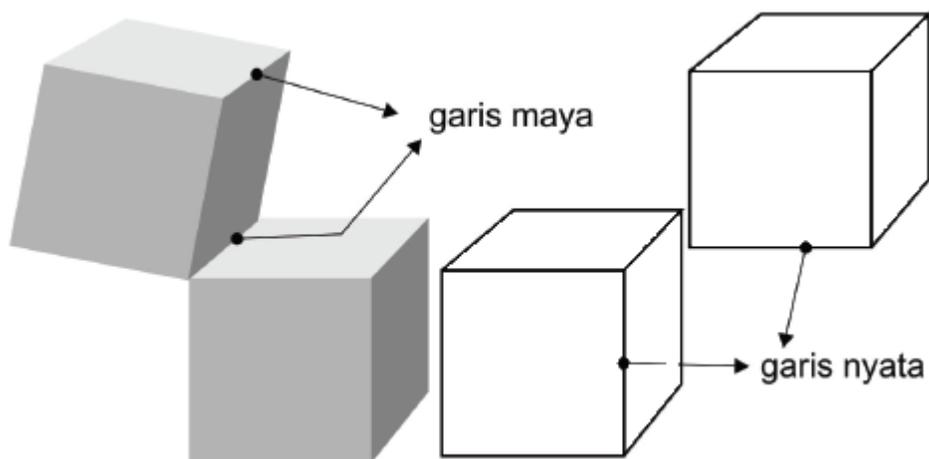
Berikut paparan singkat tentang unsur-unsur rupa:

#### 1. GARIS (line)

Garis adalah unsur fisik yang mendasar dan penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya.



Selain itu, garis dapat juga kita gunakan untuk mengomunikasikan gagasan dan mengekspresikan diri. Garis tebal tegak lurus misalnya, dapat memberi kesan kuat dan tegas, sedangkan garis tipis melengkung, memberi kesan lemah dan ringkih. Karakter garis yang dihasilkan oleh alat yang berbeda akan menghasilkan karakter yang berbeda pula. Coba bandingkan karakter garis yang dihasilkan oleh jejak spidol pada kertas dan jejak arang pada kertas. Bandingkan pula jejak garis yang dibuat dengan ballpoint dan pensil.



Selain itu, garis dapat juga kita gunakan untuk mengomunikasikan gagasan dan mengekspresikan diri. Garis tebal tegak lurus misalnya, dapat memberi kesan kuat dan tegas, sedangkan garis tipis melengkung, memberi kesan lemah dan ringkih. Karakter garis yang dihasilkan oleh alat yang berbeda akan menghasilkan karakter yang berbeda pula. Coba bandingkan karakter garis yang dihasilkan oleh jejak spidol pada kertas dan jejak arang pada kertas. Bandingkan pula jejak garis yang dibuat dengan ballpoint dan pensil.

## 2. Raut (Bidang dan Bentuk)

Unsur rupa berikutnya adalah “raut” yang merupakan tampak, potongan atau wujud dari suatu objek. Istilah ”bidang” umumnya digunakan untuk menunjuk wujud benda yang cenderung pipih atau datar sedangkan ”bangun” atau ”bentuk” lebih menunjukkan kepada wujud benda yang memiliki volume.

## 3. Ruang

Unsur ruang dalam sebuah karya seni rupa 2 dimensi menunjukkan kesan dimensi dari obyek yang terdapat pada karya seni rupa tersebut. Pada karya dua dimensi kesan ruang dapat dihadirkan dalam karya dengan pengolahan unsur-unsur kerupaan lainnya seperti perbedaan intensitas warna, teranggelap, atau menggunakan teknik menggambar perspektif untuk menciptakan ruang semu atau khayal.

## 4. Tekstur

Tekstur atau barik adalah unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktis dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa. Berdasarkan wujudnya, tekstur dapat dibedakan atas tekstur asli dan tekstur buatan. Tekstur asli adalah perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba, sedangkan tekstur buatan adalah kesan permukaan objek yang timbul pada suatu bidang karena pengolahan unsur garis, warna, ruang, dan terang-gelap.

## 5. Warna

Warna adalah unsur rupa yang paling menarik perhatian. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning dan biru. Dalam berkarya seni rupa terdapat beberapa teknik penggunaan warna, yaitu secara harmonis, heraldis, murni, monokromatik dan polikromatik.

## 6. Gelap-Terang

Unsur gelap terang pada karya seni rupa timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan ini menyebabkan munculnya tingkat nada warna (value) yang berbeda. Bagian yang terkena cahaya akan lebih terang dan bagian yang kurang atau terkena cahaya akan tampak lebih gelap. Perhatikan obyek gambar karya seni

rupa 2 dimensi di bawah ini, yang menggunakan unsur gelap-terang dan yang tidak menggunakan unsur gelap terang.

Penataan unsur-unsur visual pada sebuah karya seni rupa menggunakan prinsip-prinsip dasar berupa kaidah atau aturan baku yang diyakini oleh seniman dan perupa pada umumnya dapat membentuk sebuah karya seni yang baik dan indah. Kaidah atau aturan baku ini disebut komposisi, berasal dari bahasa latin *compositio* yang artinya menyusun atau menggabungkan menjadi satu. Komposisi dapat mencakup beberapa prinsip penataan seperti:

- kesatuan (*unity*);
- keseimbangan (*balance*) dan irama (*rhythm*),
- penekanan,
- proporsi dan
- keselarasan.

Prinsip-prinsip dasar ini merupakan unsur non fisik dari karya seni rupa.

### **C. Medium, Bahan, dan Teknik**

Sebelum melakukan kegiatan berkarya seni rupa 2 dimensi, sangat penting bagi kita untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman berbagai alat, bahan, dan teknik yang biasa digunakan dalam praktek berkarya seni. Usaha untuk mengenal karakter bahan, alat, dan teknik ini dengan baik hanya dapat kita lakukan dengan kegiatan praktek secara langsung. Dengan kegiatan apresiasi karya seni rupa dengan pendekatan aplikatif, selain wawasan apresiasi semakin kaya, keterampilan kita dalam berkarya seni rupa juga akan menjadi lebih baik.

#### **1. Medium dan Bahan Karya Seni Rupa**

Bahan berkarya seni rupa adalah material habis pakai yang digunakan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut. Sesuai dengan keragaman jenis karya seni rupa, bahan untuk berkarya seni rupa ini juga banyak macam dan ragamnya, ada yang berfungsi sebagai bahan utama (*medium*) dan ada pula sebagai bahan penunjang. Sebagai contoh, pada umumnya perupa membuat karya lukisan menggunakan kanvas dan cat sebagai bahan utamanya serta kayu dan paku sebagai bahan penunjang. Kayu digunakan sebagai bahan bingkai (*spanram*) untuk menempatkan kanvas dan paku untuk mengaitkan kanvas pada permukaan kayu bingkai tersebut.

Bahan untuk berkarya seni rupa dapat dikategorikan menjadi bahan alami dan bahan sintesis berdasarkan sumber bahan dan proses pengolahannya. Bahan baku alami adalah material yang bahan dasarnya berasal dari alam. Bahan-bahan ini dapat digunakan secara langsung tanpa proses pengolahan secara kimiawi di pabrik atau industri terlebih dahulu. Adapun bahan baku olahan adalah bahan-bahan alam yang telah diolah melalui proses pabrikasi atau industri tertentu menjadi bahan baru yang memiliki sifat dan karakter khusus. Berdasarkan sifat materialnya, bahan berkarya seni rupa ini dapat juga dikategorikan ke dalam bahan keras dan bahan lunak, bahan cair dan bahan padat dan sebagainya.

#### **2. Alat Berkarya Seni Rupa**

Alat untuk berkarya seni rupa sangat banyak jenis dan ragamnya. Beberapa karya seni rupa bahkan memiliki peralatan khusus yang tidak dipergunakan pada jenis karya lainnya. Tetapi ada juga alat atau bahan yang dipergunakan hampir disemua proses berkarya seni rupa. Alat-alat tulis (*gambar*) misalnya, adalah peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan hampir seluruh jenis karya seni rupa, terutama saat membuat rancangan karya seni tersebut. Dalam berkarya seni rupa dua dimensi setidaknya dikenal beberapa kategori alat utama untuk berkarya yaitu alat untuk membentuk, menggambar dan mewarnai serta alat mencetak (*menduplikasi*). Seperti juga bahan, selain kategori alat utama tersebut, kita juga mengenal

alat-alat bantu lainnya yaitu alat-alat yang peruntukannya tidak secara khusus untuk kegiatan berkarya seni rupa tetapi sangat diperlukan dalam kegiatan berkarya seni rupa seperti: alat pemotong (pisau dan gunting), alat pengering, alat pengukur dan sebagainya. Alat-alat ini bersifat penunjang untuk memudahkan atau melancarkan proses pembuatan karya.

Karena kemajuan teknologi, saat ini semua fungsi alat yang dipergunakan dalam berkarya seni rupa relatif dapat dilakukan oleh komputer. Walaupun demikian perlu disadari betul bahwa komputer hanyalah alat bantu. Karya seni bagaimanapun juga membutuhkan kepekaan rasa yang sulit dihasilkan oleh program komputer. Kepekaan rasa adalah kompetensi unik dan khas yang hanya dimiliki manusia, berbeda antara satu orang dengan orang lainnya.

### **3. Teknik Berkarya Seni Rupa**

Dalam membuat karya seni rupa murni atau terapan dibutuhkan keterampilan teknis menggunakan alat dan mengolah bahan untuk mewujudkan objek pada bidang garap. Sebagai contoh, untuk mewujudkan sebuah objek dalam karya lukisan, seorang perupa atau seniman lukis dituntut menguasai keterampilan teknis menggunakan alat (kuas) dan mengolah bahan (cat) pada kanvas (medium). Seorang pematung dituntut menguasai keterampilan teknis menggunakan alat memahat dan mengolah bahan kayu untuk mewujudkan karya seni patung.

Karya seni rupa ada juga yang dinamai berdasarkan teknik utama yang digunakan dalam pembuatannya. Seni kriya Batik misalnya, menunjukkan jenis karya seni rupa yang dibuat dengan teknik membatik, begitu pula Seni kriya anyam, untuk menamai jenis karya seni rupa yang dibuat dengan teknik menganyam.

Beragam jenis dan karakteristik bahan yang digunakan dalam berkarya seni rupa memerlukan beragam alat dan teknik untuk mengolahnya. Suatu teknik berkarya seni rupa mungkin saja secara khusus digunakan sebagai teknik utama dalam mewujudkan satu jenis karya seni rupa tetapi mungkin juga digunakan untuk mewujudkan jenis karya seni rupa lainnya.

### **D. Proses Berkarya Seni Rupa**

Karya seni rupa dua dimensi tidak tercipta dengan sendirinya. Pembuatan karya seni rupa dua dimensi dilakukan melalui sebuah proses secara bertahap. Tahapan dalam berkarya ini berbeda antara satu jenis karya dengan jenis karya lainnya mengikuti karakteristik bahan, teknik, alat dan medium yang digunakan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut. Tahapan dalam berkarya seni rupa dua dimensi ini dimulai dari adanya motivasi untuk berkarya. Motivasi ini dapat berasal dari dalam diri maupun dari luar diri perupanya. Benda-benda kecil atau hal-hal sederhana dalam kehidupan kita sehari-hari dapat menjadi ide untuk berkarya seni rupa dua dimensi. Cobalah perhatikan benda-benda dan peristiwa sehari-hari di sekitar, kemudian kembangkan hasil pengamatan menjadi gagasan berkarya seni rupa. Pilihlah bahan, media, alat dan teknik yang kalian kuasai atau ingin kita coba dan mulailah berkreasi menciptakan karya seni rupa.

Keindahan sebuah karya tidak hanya dinilai dari kemiripan bentuknya saja, tetapi kesungguhan dalam membuat karya tersebut akan menjadikan karya kita unik dan menarik. Setiap manusia memiliki karakter dan keunikan yang berbeda-beda, demikian juga dengan karya yang kita buat. Cobalah untuk berkali-kali menggunakan berbagai model, bahan, teknik dan medium yang berbeda-beda. Rasakan dan kemukakan obyek mana yang menurut kita paling menarik, bahan, media, dan teknik apa yang paling kita sukai. Jelaskan mengapa obyek tersebut menarik dan bahan, media serta teknik tersebut kalian sukai.

	SMK NEGERI 1 JOGONALAN	<input type="checkbox"/>	Normatif	
		<input checked="" type="checkbox"/>	Adaptif	
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	<input type="checkbox"/>	Produktif		

Mata pelajaran : Seni Budaya

Kelas/Semester : XI/3

Tahun Ajaran : 2015/2016

Standar Kompetensi	Mengapresiasi karya seni rupa
Kompetensi dasar	Menjelaskan dan Mendiskusikan karya seni rupa terapan
Indikator	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi karya seni rupa 3 dimensi</li> <li>• Menjelaskan pengertian karya seni rupa 3 dimensi</li> <li>• Menjelaskan fungsi seni rupa terapan</li> <li>• Membuat karya seni rupa tiga dimensi</li> </ul>
Alokasi Waktu	6 x 45 menit (pertemuan 6,7 dan 8)

#### D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini,

VII. Kemampuan siswa yang diharapkan:

7. Mampu mengidentifikasi karya seni rupa 3 dimensi
8. Mampu menjelaskan pengertian seni rupa 3 dimensi
9. Mampu menjelaskan fungsi seni rupa terapan
10. Mampu membuat karya seni rupa 3 dimensi berupa karya makrame individu berbentuk aksesoris dan makrame kelompok berupa tas.

VIII. Karakter siswa yang diharapkan:

- Jujur
- Kreatif
- Mandiri
- Kerja keras
- Bersahabat

#### Q. Materi Pembelajaran

6. Fungsi Seni Rupa
  - g. Seni Murni (fine art)
  - h. Seni Terapan
7. Takstil makrmae

## Fungsi Seni Rupa

Secara garis besar, fungsi seni dapat dibagi menjadi fungsi seni secara murni (fine art) dan fungsi seni untuk terapan (applied art)

### 1. Seni Murni

Fungsi seni sebagai seni murni berkaitan erat dengan cita rasa ekspresi seorang seniman sebagai bentuk curahan pengalaman batinnya yang disampaikan kepada orang lain menggunakan media seni. Proses penciptaan seni rupa murni lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata yaitu pada karya seni lukis, karya seni grafis, seni patung, dekorasi dan instalasi.

### 2. Seni Terapan

Karya seni terapan adalah karya seni yang memiliki nilai artistik dan estetis serta mempunyai fungsi pakai dalam penerapannya.

#### a. Seni terapan 2 dimensi

Seni terapan 2 dimensi kebanyakan adalah media cetak yang mempunyai bentuk datar dan lebih berfungsi informatid bagi masyarakat.

#### b. Seni terapan 3 dimensi

Seni terapan 3 dimensi merupakan karya seni berwujud tiga dimensi yang memiliki nilai kegunaan dan nilai ekspresi. Sebagai benda pakai dalam karya seni, fungsi seni terapan selalu mampu untuk memenuhi kebutuhan manusia sehari hari tanpa mengesampingkan aspek estetis dan artistik dari karya tersebut. Karya seni rupa terapan 3 dimensi terdiri dari seni kria, seni keramik, dan seni furnitur.

## R. Metode Pembelajaran

10. Pendekatan CTL (*contextual teaching learning*)
11. Ceramah, Diskusi, Praktik
12. Tanya jawab

## S. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

### IV. Kegiatan Pendahuluan

URAIAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER	WAKTU
Kegiatan Awal	n. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dan menanyakan kabar peserta didik. o. Peserta didik menjawab salam p. Guru dan peserta didik berdoa bersama q. Guru mengecek kehadiran peserta didik.	Religius dan Disiplin	10 menit
Kegiatan Inti	<b>Eksplorasi</b> p. Guru menanyakan dan memeriksa tugas untuk mencari informasi berkaitan dengan fungsi seni rupa	Kerja keras Kreatif Rasa ingin tahu	20 Menit

	<p>q. Guru memberikan gambaran awal mengenai fungsi seni rupa</p> <p>r. Peserta didik memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan yang diberikan guru.</p> <p>s. Guru memberikan apersepsi dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran</p> <p>t. Peserta didik termotivasi dan memperhatikan pelajaran dengan penuh konsentrasi</p> <p><b>Elaborasi</b></p> <p>q. Guru menjelaskan mengenai pengertian seni rupa terapan, fungsi seni rupa terapan.</p> <p>r. Guru memperlihatkan contoh karya seni rupa terapan, dan video cara membuat karya seni terapan makrame</p> <p>s. Peserta didik menyimak, memperhatikan dan mencatat hal-hal yang dianggap penting sekaligus menanyakan materi yang kurang dipahami.</p> <p>t. Peserta didik berusaha memperdalam pengertian dan membangun pemahaman terhadap materi dengan melihat lingkungan belajar disekitarnya dan bertanya langsung dengan guru.</p> <p>u. Peserta didik mulai mengerjakan praktik membuat makrame</p> <p><b>Konfirmasi</b></p> <p>g. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan esensi pembelajaran</p> <p>h. Peserta didik menanggapi kesimpulan materi yang telah dipelajari</p>	<p>Jujur Kreatif Teliti Cermat Aktif Kerja Keras Ketekunan Mandiri Bersahabat</p>	<p>30 menit</p> <p>20 Menit</p>
--	--	---	---------------------------------

Kegiatan Akhir	<p>s. Guru memberikan penguatan kepada para peserta didik mengenai materi yang telah dijelaskan dengan memberikan contoh lebih banyak.</p> <p>t. Peserta didik memperhatikan dan mendengarkan informasi yang diberikan guru</p> <p>u. Guru menugaskan siswa membawa makrame yang sedang dibuat pada pertemuan berikutnya untuk melanjutkan makrame sampai tahap akhir</p> <p>v. Guru menutup pelajaran dengan berdoa bersama peserta didik dan diakhiri dengan salam</p> <p>w. Peserta didik menjawab salam dari guru</p>	10 Menit
----------------	---	----------

#### T. ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Alat : White board, Laptop, dan LCD, contoh karya makrame berupa gelang, tas, dan kalung.
- Bahan : tali kulit dan manik-manik aksesoris
- Sumber Belajar :
  17. Berril, Philip. 2008. *Panduan Melukis dengan Teknik Sketsa*. Jakarta: PT INDEKS
  18. Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain SMA untuk kelas XI*. Bandung: PT Gelora Aksara Pratama
  19. Purnomo, Heri. 2004. *Nirmana Dwimatra*. Yogyakarta: Unit Produksi Seni Rupa FBS UNY
  20. Kementrian pendidikan dan kebudayaan. 2014. *PRAKARYA kelaas VII SMP/MTS*. Jakarta
  21. Reverensi lain yang relevan
  22. Internet

#### U. PENILAIAN

5. Buatlah karya seni rupa 3 dimensi makrmame berupa aksesoris yaitu gelang atau kalung dengan menggunakan tali kulit, tali kur ataupun tali lain yang dapat digunakan dengan teknik tali temali yang ada !
6. Kriteria penilaian berdasarkan
  - Bentuk secara global
  - Proses atau Teknis pekerjaan

– Hasil akhir

No	Aspek	SB	B	C	K	SK	Σ
		5	4	3	2	1	
1	Pengerjaan Tugas						
2	Keaktifan siswa						
3	Kerapihan Karya						
4	Ketepatan Waktu						
	Jumlah						

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

Proses Pembuatan	
Indikator	Skor
Konsep karya dan gambar	Bagus : 4
	Cukup : 3
	Kurang : 2
Proses Pembuatan	Bagus : 4
	Cukup : 3
	Kurang : 2
Karya Jadi	Bagus : 4
	Cukup : 3
	Kurang : 2

$$PA = (\text{Jumlah SK} / n \times BK) \times 100 \%$$

Keterangan:

PA = Persentase Tiap Aspek

SK = Skor Kelompok

BK = Banyaknya Kelompok

n = Jumlah Anggota Kelompok

Panduan Penskoran:

Standar Nilai Minimal = 7,9 ( Tujuh Koma Sembilan)

Nilai = nilai Siswa / i x 100 % = 90

Keterangan :

80 – 100 = sangat baik

70 – 79 = baik

60 - 69 = cukup

50 - 59 = sangat kurang

Contoh penilaian : Nilai = 80 x 100 % = 8000 = 88.8

**Kriteria Penilaian Siswa / i**

No	Aspek yang dinilai (indikator)	Pemberian Skor
1.	Keterampilan dalam proses pembuatan.	Skor 1 : $0 \leq PA < 50$ Sangat Kurang Skor 2 : $50 \leq PA < 65$ Kurang Skor 3 : $65 \leq PA < 80$ Cukup Skor 4 : $80 \leq PA < 90$ Baik Skor 5 : $90 \leq PA < 100$ Sangat Baik
2.	Ketepatan dalam pemilihan bahan.	
3.	Kesiapan alat dan bahan	
4.	Kemenarikan media	
5.	Melibatkan siswa menggunakan media	
6.	Kelengkapan	
7.	Tingkat keterbacaan tinggi	
8.	Media sesuai dengan materi pembelajaran	
9.	Kesesuaian waktu yang digunakan	
10.	Efektif media	

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd

NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati

NIM. 13207241011

# MATERI PEMBELAJARAN

## A. FUNGSI SENI RUPA

Secara garis besar, fungsi seni dapat dibagi menjadi fungsi seni secara murni (fine art) dan fungsi seni untuk terapan (applied art)

### 3. Seni Murni

Fungsi seni sebagai seni murni berkaitan erat dengan cita rasa ekspresi seorang seniman sebagai bentuk curahan pengalaman batinnya yang disampaikan kepada orang lain menggunakan media seni. Proses penciptaan seni rupa murni lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata yaitu pada karya seni lukis, karya seni grafis, seni patung, dekorasi dan instalasi.

### 4. Seni Terapan

Karya seni terapan adalah karya seni yang memiliki nilai artistik dan estetis serta mempunyai fungsi pakai dalam penerapannya.

#### c. Seni terapan 2 dimensi

Seni terapan 2 dimensi kebanyakan adalah media cetak yang mempunyai bentuk datar dan lebih berfungsi informatid bagi masyarakat.

#### d. Seni terapan 3 dimensi

Seni terapan 3 dimensi merupakan karya seni berwujud tiga dimensi yang memiliki nilai kegunaan dan nilai ekspresi. Sebagai benda pakai dalam karya seni, fungsi seni terapan selalu mampu untuk memenuhi kebutuhan manusia sehari-hari tanpa mengesampingkan aspek estetis dan artistik dari karya tersebut. Karya seni rupa terapan 3 dimensi terdiri dari seni kria, seni keramik, dan seni furnitur.

## E. BERKARYA SENI RUPA TIGA DIMENSI 3D

### Makrame

Kata makrame berasal dari bahasa Turki. (Turki: Ma-kra'ma atau Miqramah) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dijelaskan : bentuk suatu kerajinan simpul-menyimpul dengan menggarap rangkaian benang pada awal atau akhir suatu hasil tenunan, dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk aneka rumbai dan jumbai.

Kerajinan menyimpul atau mengikat tali sudah lama dikenal di negara kita. Sebagai contoh dapat kita lihat alat penangkap ikan, seperti jala, jaring, sair (sunda), bahkan sampai perlengkapan pakaian, seperti topi, sarung tangan, kaos kaki, keranjang atau tas, dan masih banyak lagi contoh lainnya, yang semuanya dikerjakan dengan teknik simpul, dengan mengandalkan ketrampilan tangan, tanpa menggunakan alat bantu mesin.

Dari kebiasaan membuat simpul yang fungsional dan artistik itu pada akhirnya muncul seni kerajinan yang khusus menggunakan teknik ikat-mengikat tanpa bertujuan menguatkan benda lain seperti yang semula dilakukan. Banyak jenis kerajinan makrame yang sepenuhnya merupakan kegiatan ikat mengikat yang tidak untuk mengikatkan ujung sesuatu tenunan seperti yang semula dilakukan.

Di antara jenis-jenis kerajinan simpul atau makrame yang sering kita lihat adalah hasil karya berupa: ikat pinggang, penghias gerabah atau keramik, tas, hiasan dinding, keranjang untuk menggantung tanaman, gorden, gelang, topi, rompi, taplak meja dan sebagainya. Pokoknya demikian banyak

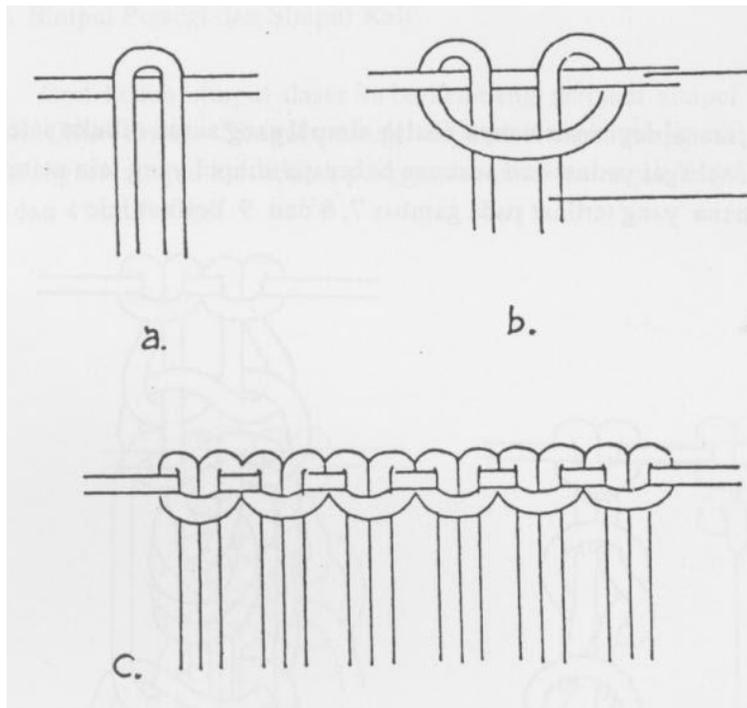
Simpul- Simpul Dasar

Selanjutnya untuk keperluan latihan awal belajar makrame, di bawah ini akan disajikan simpul-simpul dasar yang mendasari bentuk-bentuk karya yang disebutkan di atas. Sebelum berlatih menyimpul, siapkan dulu tali yang ukurannya sesuai kebutuhan. Diusahakan tali yang dipakai memiliki sifat lentur atau tidak kaku, biasanya menggunakan tali dengan bahan nilon atau katun. Beberapa jenis simpul

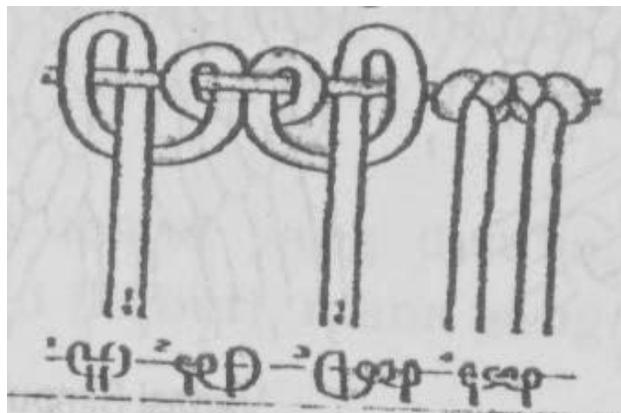
dasar:

### 1. Simpul Kepala

Untuk ini diperlukan tali yang direntangkan sebagai tempat menyimpulkan simpul kepala. Simpul-simpul ini dibuat berulang dengan jumlah sesuai kebutuhan.

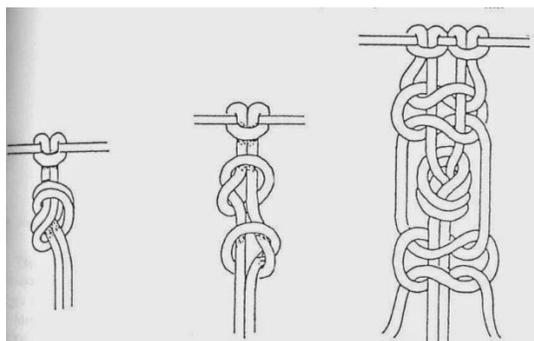


### 2. Simpul Rantai



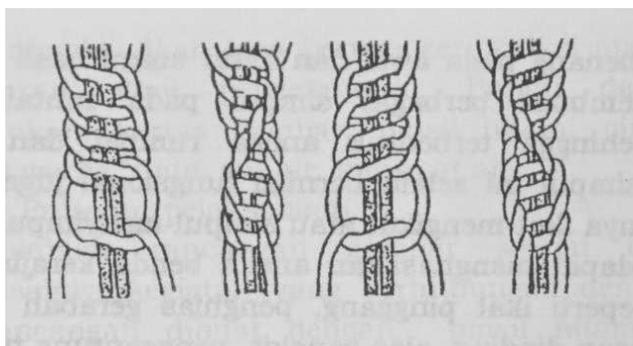
### 3. Simpul Mati

Dalam bahasa Sunda simpul mati disebut “cangreud mulang” sebaliknya simpul hidup disebut dengan istilah “tali sorog”. Dikatakan simpul mati ikatannya kuat sehingga susah dibuka, sedangkan simpul hidup ikatannya cukup kuat, tetapi sangat mudah untuk dibuka kembali.



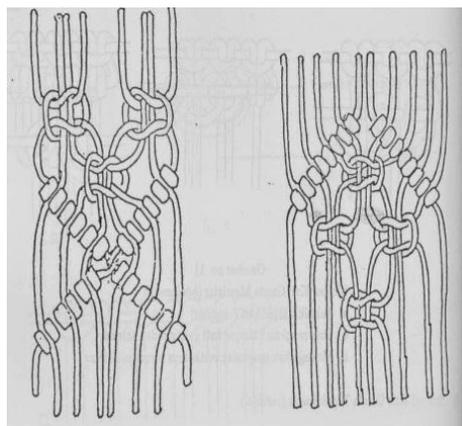
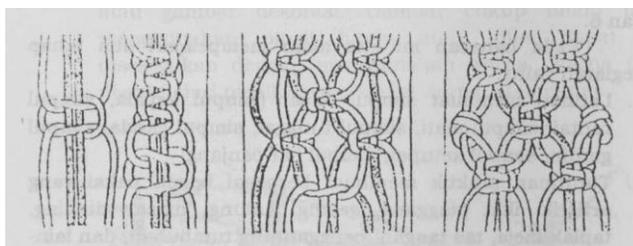
#### 4. Simpul Tunggal

Perhatikan baik-baik simpul tunggal ini sebab apabila diikuti langkah-langkahnya dengan menggunakan tali yang telah dipersiapkan, langkah-langkah itu sederhana saja. Hasil simpulannya akan tampak seperti tangga. Variasi bentuk dapat diputar kekiri atau kekanan. Sebaiknya lakukan percobaan simpul ini untuk menghasilkan variasi yang menarik.



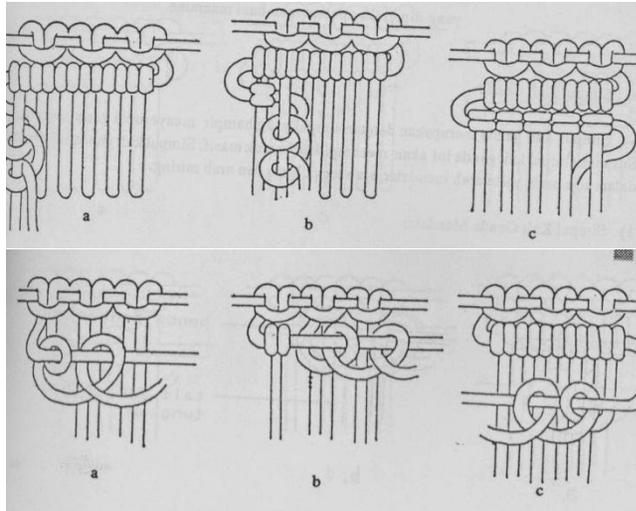
#### 5. Simpul Ganda

Ikuti langkah membuat simpul ganda dengan menyiapkan dua utas tali yang berbeda warnanya, agar jalinan kedua utas tali itu tampak jelas. Variasi simpul ganda dapat dilihat pada gambar di Bawah ini,. Sedangkan pada gambar paling bawah kita dapat melihat gabungan antara dua macam simpul.



## 6. Simpul Gordin

Simpul ini dibuat untuk membuat variasi ikatan, merupakan deretan simpul yang hampir menyerupai garis yang bergandengan terputus-putus. Simpul ini dapat dibuat dalam berbagai variasi, diantaranya: vertikal, diagonal dan horizontal. Kegunaan simpul diperuntukan untuk membuat variasi ikatan dalam membuat gordin, tirai, atau partisi ruang.



Contoh-Contoh Karya Makrame Karya-karya macramé sangatlah beragam. Bentuk karyanya bias berupa benda pakai maupun untuk hiasan. Karya untuk benda pakai seperti, tas, ikat pinggang, baji, taplak meja, dan sebagainya, sedangkan untuk benda hias misalnya berupa bentuk-bentuk hiasan dinding.





**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**KISI-KISI PENULISAN SOAL ULANGAN HARIAN**



Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan

Alokasi Waktu : 60 menit

Kelas/Semester : X AK/1, XTKJ/1

Jumlah Soal : 5

Kompetensi Keahlian :

Bentuk Soal : Uraian

Tahun Pelajaran : 2016/2017

No	Standar Kompetensi /Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Uraian Materi	Jml Soal	Indikator	Nomor Soal	Aspek Kognitif	Tingkat Kesukaran			Kunci Jawab
								Md	Sd	Sk	
1.	Mengapresiasi karya seni rupa. - Mendiskusikan karya seni rupa - Menjelaskan dan Mendiskusikan karya seni rupa - Menjelaskan dan Mendiskusikan	X AK/1 X TKJ/1	- Pengertian Seni dan Seni Rupa - Pengertian, fungsi dan langkah-langkah dalam membuat karya seni rupa 2	5	1. Menjelaskan pengertian Seni Rupa. 2. Menjelaskan macam-macam Unsur Seni Rupa 3. Menjelaskan macam-macam		C2  C1	√			Terlampir

	karya seni rupa terapan		dimensi, yaitu poster - Macam-macam unsur seni rupa 2 dimensi - Macam-macam fungsi seni rupa - Prinsip-prinsip Seni rupa		Fungsi Seni Rupa. 4. Menjelaskan dan mengidentifikasi prinsip-prinsip seni Rupa		C1		√		
							C4			√	

Keterangan:

Aspek Kognitif dinilai dengan kode:

C1 : Ingatan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

C4 : Analisis

C5 : Sintesa

C6 : Evaluasi

Mengetahui :

Guru Pembimbing,

Sumanto, S.Pd

NIP.

Mahasiswa PPL,

Monika devi kurniati

NIM. 13207241011

Jogonalan, September 2016



**SMK NEGERI 1 JOGONALAN**  
**KISI-KISI PENULISAN SOAL ULANGAN HARIAN**



Mata Pelajaran : Seni Budaya

Alokasi Waktu : 45 menit

Kelas/Semester : XI/3

Jumlah Soal : 5

Kompetensi Keahlian :

Bentuk Soal : Soal Uraian

Tahun Pelajaran : 2016/2017

No	Standar Kompetensi /Kompetensi Dasar	Kelas/ Semester	Uraian Materi	Jml Soal	Indikator	Aspek Kognitif	Tingkat Kesukaran				Kunci Jawab
						A		Md	Sd	Sk	
1.	Mengapresiasi karya seni rupa a. Mengidentifikasi karya seni rupa 2D dan 3D b. Prinsip-Prinsip Seni	XI AK, XI TKJ dan XI MM /3	a. Pengertian Seni Rupa b. Macam-macam Prinsip Seni Rupa dan Unsur Seni Rupa	5	1. Menjelaskan pengertian Seni Rupa 2D dan 3D 2. Menjelaskan macam-macam Unsur-unsur Seni Rupa.	1 2 3	C2 C2 C1		√ √ √		Terlampir

	Rupa dan Unsur-Unsur Seni Rupa c. Jenis/Fungsi Seni Rupa Murni dan Terapan		c. Jenis-Jenis Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi d. Macam-macam fungsi seni rupa		3. Menjelaskan macam-macam Fungsi Seni Rupa.	4 5	C1 C4		√ √	
--	---	--	--	--	--	--------	----------	--	--------	--

Keterangan:

Aspek Kognitif dinilai dengan kode:

C1 : Ingatan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

C4 : Analisis

C5 : Sintesa

C6 : Evaluasi

Bentuk soal diisi dengan mencek :

A : Bentuk soal Essay/uraian

Mengetahui :

Guru Mata Pelajaran,



Sumanto, S.Pd

NIP.

Jogonalan, September 2016

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati

NIM. 13207241011

## Soal dan Kunci Jawaban Ulangan Kelas X

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

1. Jelaskan apa yang disebut dengan:
  - a. Seni : adalah karya cipta manusia yang bersifat kreatif dan memiliki nilai estetis atau keindahan dan dapat dikomunikasikan kepada orang lain.
  - b. Seni Rupa : adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan.
2. Jelaskan apa yang kamu ketahui tentang:
  - a. gambar poster : sebuah karya seni yang memuat komposisi huruf dan gambar yang dibuat diatas kertas yang berukuran besar dan biasanya ditempelkan pada tempat yang datar dan strategis supaya bisa dilihat oleh banyak
  - b. fungsi poster: Poster merupakan alat untuk mengiklankan sesuatu, sebagai alat propaganda, dan protes, serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan.
  - c. Langkah-langkah membuat poster :
    1. Tentukan Tema dan Tujuan
    2. Kalimat Singkat, Padat, Menarik serta mensugesti
    3. Jangan Lupakan Gambar
    4. Media Harus Tepat
3. Sebutkan dan jelaskan 6 unsur karya seni rupa 2 dimensi?
  - a. Garis adalah unsur fisik yang mendasar dan penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya.
  - b. Unsur rupa berikutnya adalah "raut" yang merupakan tampak, potongan atau wujud dari suatu objek. Istilah "bidang" umumnya digunakan untuk menunjuk wujud benda yang cenderung pipih atau datar sedangkan "bangun" atau "bentuk" lebih menunjukkan kepada wujud benda yang memiliki volume.
  - c. Unsur ruang dalam sebuah karya seni rupa 2 dimensi menunjukkan kesan dimensi dari obyek yang terdapat pada karya seni rupa tersebut. Pada karya dua dimensi kesan ruang dapat dihadirkan dalam karya dengan pengolahan
  - d. Tekstur atau barik adalah unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktis dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa.
  - e. Warna adalah unsur rupa yang paling menarik perhatian. Unsur gelap terang pada karya seni rupa timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan ini menyebabkan munculnya tingkat nada warna (value) yang berbeda.
4. Seni rupa dilihat dari segi fungsinya dibedakan menjadi:
  - a. Seni Rupa Murni, proses penciptaan seni rupa murni lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata misalnya lukisan.
  - Sei Rupa Terapan, proses pembuatannya memiliki tujuan dan fungsi tertentu misalnya seni kriya.

5. Mengapa dalam menggambar bentuk perlu memperhatikan prinsip seni rupa?  
Jelaskan!

Karena prinsip seni rupa merupakan bagian terpenting dalam membentuk suatu karya. Prinsip seni rupa adalah semua bagian yang mendukung terwujudnya suatu karya seni rupa. Unsur dan prinsip seni membahas tentang bagaimana mengatur, menata atau mengorganisasikan unsur rupa agar karya seni yang dibuat menjadi estetis

## Soal dan Kunci Jawaban Ulangan

### Kelas XI

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan benar!

1. Jelaskan apa yang disebut dengan:
  - c. Seni rupa 2 dimensi  
yaitu karya seni rupa yang mempunyai dua dimensi/ ukuran yaitu panjang dan lebar dan hanya dapat dilihat dari satu arah
  - d. Seni Rupa 3 dimensi  
Yaitu karya seni yang mempunyai tiga ukuran atau memiliki ruangan/ bervolume dan dapat dinikmati dari berbagai arah.
2. Secara garis besar fungsi seni rupa dapat dibagi menjadi fungsi seni secara murni dan fungsi seni secara terapan. Jelaskan apa yang anda ketahui tentang kedua fungsi seni rupa tersebut dan berikan contoh!
  - Seni murni yaitu proses penciptaannya lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata misalnya lukisan, karya seni grafis, seni patung dll
  - Sedangkan seni rupa terapan proses pembuatannya memiliki tujuan dan fungsi tertentu misalnya seni kriya tekstil, keramik, kriya kayu, logam, dll
3. Apa yang disebut dengan:
  - a. Warna primer: Merupakan warna dasar, yaitu warna yang tidak dapat dihasilkan dari percampuran warna apapun. Merah, Kuning, Biru
  - b. Warna sekunder: Merupakan warna yang dihasilkan oleh percampuran 2 warna primer dengan perbandingan 1:1. Merah+ kuning= orange, Merah+biru= ungu, Biru+Kuning+ Hijau
  - c. Warna komplementer: Merupakan 2 warna yang saling bersebrangan (memiliki sudut  $180^\circ$ ) pada lingkaran warna. Jingga dan biru, hijau dan merah,

Jelaskan dan berikan contoh warnanya!

4. Sebutkan dan jelaskan apa saja unsur-unsur seni rupa!
  - a. Garis adalah unsur fisik yang mendasar dan penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya.
  - b. Unsur rupa berikutnya adalah "raut" yang merupakan tampak, potongan atau wujud dari suatu objek. Istilah "bidang" umumnya digunakan untuk menunjuk wujud benda yang cenderung pipih atau datar sedangkan "bangun" atau "bentuk" lebih menunjukkan kepada wujud benda yang memiliki volume.
  - c. Unsur ruang dalam sebuah karya seni rupa 2 dimensi menunjukkan kesan dimensi dari obyek yang terdapat pada karya seni rupa tersebut. Pada karya dua dimensi kesan ruang dapat dihadirkan dalam karya dengan pengolahan
  - d. Tekstur atau barik adalah unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktis dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa.
  - e. Warna adalah unsur rupa yang paling menarik perhatian. Unsur gelap terang pada karya seni rupa timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan ini menyebabkan munculnya tingkat nada warna (value) yang berbeda.

5. Mengapa garis menjadi salah satu unsur seni rupa yang paling penting dalam sebuah karya seni rupa? Jelaskan! Karena garis merupakan salah satu unsur karya seni rupa 2 dimensi yang berfungsi sebagai pembentuk bidang/raut/bentuk. Tanpa adanya unsur seni rupa tersebut maka karya seni rupa tidak akan terbentuk.

## PEDOMAN PENSKORAN

### Rubrik/Pedoman Penilaian Tes Uraian

Jumlah Soal : 5 soal Essay

Skor Maksimal : 100

Skor	Rubrik
20	Siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar
18	Siswa mampu menjawab pertanyaan tetapi kurang sedikit lengkap
15	Siswa mampu menjawab pertanyaan tetapi kurang lengkap
10	Siswa mampu menjawab pertanyaan tetapi hanya setengah
5	Siswa menjawab pertanyaan tetapi tidak benar

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd

NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati

NIM. 13207241011



<b>HASIL ANALISA</b>					
<b>A PERBAIKAN</b>					
Program perbaikan untuk 18 siswa yang belum tuntas belajarnya dilaksanakan dengan :					
1. Menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan					
2. Memberikan tugas tambahan berupa mengerjakan tugas atau dengan membuat rangkuman					
3. Mengerjakan soal yang sepadan					
<b>PROGRAM PENGAYAAN DAN REMEDIASI</b>					
<b>B PENGAYAAN</b>					
Program pengayaan untuk siswa yang telah tuntas belajarnya dilakukan dengan:					
1. Membantu kawannya yang belum mencapai batas tuntas dalam belajar					
2. Mempelajari kembali materi untuk memperdalam materi yang pernah dipelajari					
3. Melanjutkan ke kompetensi berikutnya					
<b>C CATATAN PERBAIKAN</b>					
1. Hari/Tanggal :					
2. Semester :					
3. Kelas :					
4. Ulangan ke :					
5. Kompetensi :					

No	Nama Siswa	Kelas	Ulangan Harian	Perbaikan	Keterangan
1	ANANDA AYU ASTUTI	X Ak 1	50		
2	APRILIA INDAH N	X Ak 1	73		
3	BRIGITTA BERLINA O	X Ak 1	70		
4	CANDRA ARI M	X Ak 1	70		
5	CINDY ASRI	X Ak 1	50		
6	DEVITA TRI ASTUTI	X Ak 1	68		
7	FRANCISKA MARYANI	X Ak 1	68		
8	LATIFAH NUR CAHYANI	X Ak 1	60		
9	LINDA KRISTIANA	X Ak 1	73		
10	MEI LESTARI	X Ak 1	75		
11	NILA YUNINGSIH	X Ak 1	73		
12	NURAINI DEWI	X Ak 1	68		
13	NURLITA ISTIQOMAH	X Ak 1	65		
14	PUJI SUWANTI	X Ak 1	78		
15	PUTRI YULIANI	X Ak 1	45		
16	RISTI HANDAYANI	X Ak 1	57		
17	SILVYA AUDI TAMARA	X Ak 1	68		
18	ZHONIA UTTARI P	X Ak 1	65		

Jogonalan, September 2016  
Guru Mata Pelajaran



*(Handwritten Signature)*

**Sumanto, S.Pd**

NIP

### ANALISA HASIL EVALUASI

Mata Diklat	:Seni Budaya	Standar Kompetensi	:Mengapresiasi karya seni rupa
Tingkat/Semester	:XI TKJ1 /3	Kompetensi Dasar	:Mendiskusikan karya seni rupa dan terapan
Kompetensi Keahlian	:	Banyak Soal	: 5 soal uraian

No	Nama Siswa	NIS	Scor perolehan					Skor Maksimal	Ketercapaian	Ketuntasan	
			1	2	3	4	5			Ya	Tidak
1	Ade Salamun		20	20	15	10	20	100	85	1	
2	Ahmad Yanwar R.S		20	20	5	10	10	100	65		1
3	Al Leni Rohmawati		20	20	20	20	10	100	90	1	
4	Alfian Nur Huda		20	20	20	10	10	100	80	1	
5	Anisa Nurhavati		20	20	18	18	10	100	86	1	
6	Anisyah Fitri		20	20	20	18	10	100	88	1	
7	Arif Nur Hidavat		8	18	18	20	10	100	74		1
8	Caesarah Adinda Josi		20	20	20	20	10	100	90	1	
9	Dewi Rahavu		18	20	20	18	10	100	86	1	
10	Fahrel Setiawan		20	20	20	20	20	100	100	1	
11	Fahrul Ramadhan		15	20	15	20	10	100	80	1	
12	Hesti Anggita Wardani		20	20	18	20	10	100	88	1	
13	Ira Maya Putri		5	20	8	20	10	100	63		1
14	Juni Prasetvo		20	20	18	20	10	100	88	1	
15	Milena Agusti H		20	20	20	20	10	100	90	1	
16	Miyati Widyawati		8	20	8	20	10	100	66		1
17	Muhammad Amin		20	20	20	20	10	100	90	1	
18	Nisa Selvia		15	20	20	10	10	100	75		1
19	Novi Tri Widyawati		8	20	15	20	10	100	73		1
20	Putri Widiastuti		8	20	14	10	15	100	67		1
21	Ramadhan Tri Widodo		20	20	5	17	10	100	72		1
22	Ratna Ambarwati		20	20	20	20	18	100	98	1	
23	Riska Dewi		18	20	20	20	10	100	88	1	
24	Riska Widianingrum		20	20	20	20	20	100	100	1	
25	Sarvani		20	18	20	20	10	100	88	1	
26	Septiana Putri Ashari		5	10	18	15	10	100	58		1
27	Sri Dalih Puspitasari		20	15	20	20	20	100	95	1	
28	Sunu Ramadhan		8	20	15	15	10	100	68		1
29	Tenang Fajar Tri A		20	5	20	10	10	100	65		1
30	Utami uswatun Hasanah		20	20	20	18	10	100	88	1	
31	Wahyu Nugroho		20	15	15	15	10	100	75		1
32	Yoanda Fortuna H		20	5	9	20	10	100	64		1
	Skor Perolehan		17	18	17	17	12	100	81	19	13
	Skor Maximal		20	20	20	20	20	100	100		
	Skor Minimal		5	5	5	10	10	100	58		

#### HASIL ANALISA

##### Ketuntasan Belajar

Banyaknya siswa seluruhnya	:	31 Siswa
1 Banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya	:	19 Siswa
Prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya	:	61,29 %

##### Kesimpulan

2 b. Perlu perbaikan untuk 13

PROGRAM PENGAYAAN DAN REMEDIASI					
<b>PERBAIKAN</b>					
Program perbaikan untuk 13 siswa yang belum tuntas belajarnya dilaksanakan dengan :					
<b>A</b>	1. Menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan				
	2. Memberikan tugas tambahan berupa mengerjakan tugas atau dengan membuat rangkuman				
	3. Mengerjakan soal yang sepadan				
<b>PENGAYAAN</b>					
Program pengayaan untuk siswa yang telah tuntas belajarnya dilakukan dengan:					
<b>B</b>	1. Membantu kawannya yang belum mencapai batas tuntas dalam belajar				
	2. Mempelajari kembali materi untuk memperdalam materi yang pernah dipelajari				
	3. Melanjutkan ke kompetensi berikutnya				
<b>CATATAN PERBAIKAN</b>					
<b>C</b>	1. Hari/Tanggal :				
	2. Semester :				
	3. Kelas :				
	4. Ulangan ke :				
	5. Kompetensi :				
<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kelas</b>	<b>Ulangan Harian</b>	<b>Perbaikan</b>	<b>Keterangan</b>
	Ahmad Yanwar R.S	XI TKJ 1	65		
1	Arif Nur Hidayat	XI TKJ 1	74		
2	Ira Maya Putri	XI TKJ 1	63		
3	Miyati Widyawati	XI TKJ 1	66		
4	Nisa Selvia	XI TKJ 1	75		
5	Novi Tri Widyawati	XI TKJ 1	73		
6	Putri Widiastuti	XI TKJ 1	67		
7	Ramadhan Tri Widodo	XI TKJ 1	72		
8	Septiana Putri Ashari	XI TKJ 1	58		
9	Sunu Ramadhan	XI TKJ 1	68		
10	Tenang Fajar Tri A	XI TKJ 1	65		
11	Wahyu Nugroho	XI TKJ 1	75		
12	Yoanda Fortuna H	XI TKJ 1	64		

Jogonalan, September 2016  
Guru Mata Pelajaran



*(Handwritten Signature)*

**Sumanto, S.Pd**  
NIP

### ANALISA HASIL EVALUASI

Mata Diklat	:Seni Budaya	Standar Kompetensi	:KI. 3
Tingkat/Semester	:X/1	Kompetensi Dasar	:KD 3.1
Kompetensi Keahlian	:	Banyak Soal	: 5 soal uraian

No	Nama Siswa	NIS	Scor perolehan					Skor Maksimal	Ketercapaian	Ketuntasan	
			1	2	3	4	5			Ya	Tidak
1	Adelia Kurnia Putri		20	20	20	20	20	100	100	1	
2	Adinda Viesta Dasilvi		20	18	20	20	10	100	88	1	
3	Anis Yulianti		20	20	20	20	18	100	98	1	
4	Asri Putri Kurniawati		20	20	20	20	10	100	90	1	
5	Ayu Agustina		20	20	20	20	10	100	90	1	
6	Ayuk Harsini		20	20	20	20	10	100	90	1	
7	Dewi Puspita		20	20	18	15	10	100	83	1	
8	Dwi Lestari		20	20	20	20	10	100	90	1	
9	Eni Dwi Retno G		20	20	20	20	10	100	90	1	
10	Fadli Azizah Akbar		20	20	20	20	20	100	100	1	
11	Fatimah Siti Rahayu		20	20	20	20	10	100	90	1	
12	Ika Wulandari		20	20	20	20	10	100	90	1	
13	Ikawati Dyah Lestari		20	20	20	20	10	100	90	1	
14	Irma Widyati		20	20	20	20	10	100	90	1	
15	Jelita Ayu W		15	20	10	20	20	100	85	1	
16	Kandit Indah Dewi		20	20	20	20	10	100	90	1	
17	Lia Indah Cahyani		20	20	20	20	20	100	100	1	
18	Liza Moestika Dewi		15	20	10	20	20	100	85	1	
19	Megah Wulandari		18	20	18	20	10	100	86	1	
20	Merry Dianata		20	20	20	20	10	100	90	1	
21	Novita Sari		20	20	20	20	10	100	90	1	
22	Pipit Setiawati		20	20	18	18	10	100	86	1	
23	Risca Anisa Damayanti		20	20	20	20	10	100	90	1	
24	Rizky Kurniawan		20	20	20	20	10	100	90	1	
25	Rutri Haryadi		20	20	20	20	10	100	90	1	
26	Salsa Bella A		20	20	18	20	10	100	88	1	
27	Santi Dwi Lestari		20	20	20	20	10	100	90	1	
28	Tri Eni Nurhana		18	20	20	20	10	100	88	1	
29	Tri Rejeki		18	20	15	20	10	100	83	1	
30	Wimfi Oktafia F		20	20	20	20	10	100	90	1	
31	Umi Marfuah		15	20	20	20	20	100	95	1	
32	Yuliana Dwi Astuti		20	20	20	20	10	100	90	1	
	Skor Perolehan		19	20	19	20	12	100	90	32	0
	Skor Maximal		20	20	20	20	20	100	100		
	Skor Minimal		15	18	10	15	10	100	83		

#### HASIL ANALISA

##### Ketuntasan Belajar

1	Banyaknya siswa seluruhnya	:	32 Siswa
	Banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya	:	32 Siswa
	Prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya	:	100 %

##### Kesimpulan

2	b. Perlu perbaikan untuk	0
---	--------------------------	---

PROGRAM PENGAYAAN DAN REMEDIASI					
<b>PERBAIKAN</b>					
A	Program perbaikan 0 siswa yang belum tuntas belajarnya dilaksanakan dengan :				
	1. Menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan				
	2. Memberikan tugas tambahan berupa mengerjakan tugas atau dengan membuat rangkuman				
	3. Mengerjakan soal yang sepadan				
<b>PENGAYAAN</b>					
B	Program pengayaan untuk siswa yang telah tuntas belajarnya dilakukan dengan:				
	1. Membantu kawannya yang belum mencapai batas tuntas dalam belajar				
	2. Mempelajari kembali materi untuk memperdalam materi yang pernah dipelajari				
	3. Melanjutkan ke kompetensi berikutnya				
<b>CATATAN PERBAIKAN</b>					
C	1. Hari/Tanggal:				
	2. Semester :				
	3. Kelas :				
	4. Ulangan ke :				
	5. Kompetensi:				

No	Nama Siswa	Kelas	Ulangan Harian	Perbaikan	Keterangan
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
  
**Drs. Dionsus Prantu Aji**  
NIP. 19640913 198903 1 011



Jogonalan, September 2016  
Guru Mata Pelajaran

  
**Sumanto, S.Pd.**

### ANALISA HASIL EVALUASI

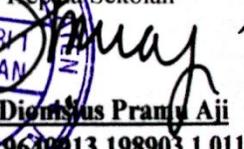
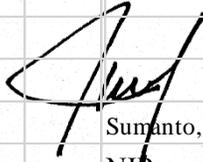
Mata Diklat	:Seni Budaya	Standar Kompetensi	:KI. 3
Tingkat/Semester	:X/1	Kompetensi Dasar	:KD 3.1
Kompetensi Keahlian	:	Banyak Soal	: 5 soal uraian

No	Nama Siswa	NIS	Scor perolehan					Skor Maksimal	Ketercapaian	Ketuntasan	
			1	2	3	4	5			Ya	Tidak
1	ALFIRA RAHMA W		18	18	20	10	10	100	76		1
2	ANISA DIYAH AYU P		20	20	20	10	10	100	80	1	
3	ARUM SARI		20	20	20	20	20	100	100	1	
4	AYU TRININGSIH		20	18	20	15	10	100	83	1	
5	DEWI WULAN SUCI		20	20	20	20	10	100	90	1	
6	DINA SEPTIYANI		20	20	20	20	10	100	90	1	
7	DWI SAFITRI UTAMI		18	20	20	5	20	100	83	1	
8	DYAH CATUR W		18	20	20	10	20	100	88	1	
9	EKI LUSIANI DEVI		20	20	20	20	20	100	100	1	
10	HEDRA PRABOWO		10	18	10	20	10	100	68		1
11	INSAFITRI		20	20	20	20	20	100	100	1	
12	ISTIA NANDASARI		20	20	20	20	10	100	90	1	
13	KARINA SANTI		20	20	20	20	20	100	100	1	
14	KISNA VIA FATHONAH		20	20	20	18	5	100	83	1	
15	LISA DAMAYANTI		18	20	20	15	10	100	83	1	
16	MARINA NOVITA DEWI		20	20	20	18	20	100	98	1	
17	MIFTAHUL JANNAH F		20	20	20	20	20	100	100	1	
18	NADILA MAYA SARI		18	20	18	5	10	100	71		1
19	NELA AULIA FAUIZAH		20	20	20	10	10	100	80	1	
20	NUR ROKHIMAH A		20	20	20	8	10	100	78		1
21	OKTAVIA WIDYASTUTI		20	20	20	20	10	100	90	1	
22	PANGGAH RAHAYU		20	20	20	20	10	100	90	1	
23	PUSPITA ARUM DWI N		18	18	20	5	10	100	71		1
24	RIZKA DAMAYANTI		20	20	20	18	10	100	88	1	
25	SEPTI IRDI KURNIA M		20	20	20	20	10	100	90	1	
26	TANTRI SHERLLY UTAMI		18	20	20	20	10	100	88	1	
27	TIA DWI KUSUMASTUTI		20	20	20	5	10	100	75		1
28	TIA FEBRIARISTA		20	18	20	8	10	100	76		1
29	TRI SONIYA		20	20	8	20	10	100	78		1
30	VINA PUSPITASARI		20	20	20	18	10	100	88	1	
31	WINDA DWI R		20	20	20	5	20	100	85	1	
32	WINDI ISNUR HIDAYATI		20	20	20	15	10	100	85	1	
	Skor Perolehan		19	20	19	15	13	100	86	24	8
	Skor Maximal		20	20	20	20	20	100	100		
	Skor Minimal		10	10	8	5	5	100	68		

HASIL ANALISA		
Ketuntasan Belajar		
1	Banyaknya siswa seluruhnya	: 32 Siswa
	Banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya	: 24 Siswa
	Prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya	: 75 %
Kesimpulan		
2	b. Perlu perbaikan untuk	8

PROGRAM PENGAYAAN DAN REMEDIASI					
<b>PERBAIKAN</b>					
<b>A</b>	Program perbaikan untuk	8 siswa yang belum tuntas belajarnya dilaksanakan dengan :			
	1. Menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan				
	2. Memberikan tugas tambahan berupa mengerjakan tugas atau dengan membuat rangkuman				
	3. Mengerjakan soal yang sepadan				
<b>PENGAYAAN</b>					
<b>B</b>	Program pengayaan untuk	siswa yang telah tuntas belajarnya dilakukan dengan:			
	1. Membantu kawannya yang belum mencapai batas tuntas dalam belajar				
	2. Mempelajari kembali materi untuk memperdalam materi yang pernah dipelajari				
	3. Melanjutkan ke kompetensi berikutnya				
<b>CATATAN PERBAIKAN</b>					
<b>C</b>	1. Hari/Tanggal	:			
	2. Semester	:			
	3. Kelas	:			
	4. Ulangan ke	:			
	5. Kompetensi	:			
No	Nama Siswa	Kelas	Ulangan Harian	Perbaikan	Keterangan
1	ALFIRA RAHMA W	X AK 3	76		
2	HEDRA PRABOWO	X AK 3	68		
3	NADILA MAYA SARI	X AK 3	71		
4	NUR ROKHIMAH A	X AK 3	78		
5	PUSPITA ARUM DWI N	X AK 3	71		
6	TIA DWI KUSUMASTUTI	X AK 3	75		
7	TIA FEBRIARISTA	X AK 3	76		
8	TRI SONIYA	X AK 3	78		
			Mengetahui, Kepala Sekolah  <b>Drs. Dionsus Prantu Aji</b> NIP. 19640913 198903 1 011		
			Jogonalan, September 2016 Guru Mata Pelajaran  Sumanto, S.Pd NIP. ....		

**ANALISA HASIL EVALUASI**

Mata Diklat	:Seni Budaya	Standar Kompetensi	:KI. 3
Tingkat/Semester	:X/1	Kompetensi Dasar	:KD 3.1
Kompetensi Keahlian	:	Banyak Soal	: 5 soal uraian

No	Nama Siswa	NIS	Skor perolehan					Skor Maksimal	Ketercapaian	Ketuntasan	
			1	2	3	4	5			Ya	Tidak
1	Adinda Noor Utami		15	20	10	20	10	100	75	1	
2	Afifa Khomaria		18	15	5	10	10	100	58		1
3	Amara Desti Diah Sari		20	18	20	20	10	100	88	1	
4	Ambar Vita Sari		20	18	10	20	10	100	78	1	
5	Apriani Indah P		15	20	8	10	10	100	63		1
6	Aprilia Suryani		10	20	20	20	10	100	80	1	
7	Astuti Nur Rahmawati		10	20	10	20	20	100	80	1	
8	Aulia Bilawa		15	20	20	20	10	100	85	1	
9	Avanda Rismianna		8	15	5	20	10	100	58		1
10	Depi Pebiastuti		18	10	20	20	10	100	78	1	
11	Desi Setyawati		20	20	20	20	10	100	90	1	
12	Dessy Kusumaningtyas		15	8	10	5	10	100	48		1
13	Devi Anggik Nur W		15	20	15	20	10	100	80	1	
14	Duwi Nur Handini		15	20	10	10	10	100	65		1
15	Ermiyati		20	20	15	20	20	100	95	1	
16	Fatimah Az-Zahra T		15	20	20	20	10	100	85	1	
17	Heni Lestari		20	20	18	20	10	100	88	1	
18	Ismayawati		15	20	20	10	5	100	70		1
19	Lumatul Lailiyah		15	18	10	10	15	100	68		1
20	Mira Safitri		18	20	10	20	10	100	78		1
21	Nananda Hardika Putri		15	20	10	20	20	100	85	1	
22	Nesty Yulianingrum		15	20	10	20	10	100	75		1
23	Novit Sari		18	20	18	20	10	100	86	1	
24	Nur Indah Agus S		20	20	20	20	20	100	100	1	
25	Pipit Nur Aini		15	20	20	20	10	100	85	1	
26	Puput Melati		20	20	20	20	10	100	90	1	
27	Putri Dwi Novitasari		20	20	20	20	20	100	100	1	
28	Rindiani Ulfa Aprilianti		15	20	20	20	5	100	80	1	
29	Risma Angelia E.P		15	20	20	10	8	100	73		1
30	Tias Nurul Umah		18	20	20	20	20	100	98	1	
31	Vega Septi Yuliana		8	15	5	20	10	100	58		1
32	Wahyu Dwi Utami		15	20	20	20	20	100	95		
Skor Perolehan								100	79	20	11
Skor Maximal								100	100		
Skor Minimal								100	48		

**ANALISA**

**Ketuntasan Belajar**

1	Banyaknya siswa seluruhnya	:	32 Siswa
	Banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya	:	20 Siswa
	Prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya	:	62,5 %

**Kesimpulan**

2 b. Perlu perbaikan untuk 11

**PROGRAM PENGAYAAN DAN REMEDIASI**

**PERBAIKAN**

- A** Program perbaikan untuk 11 siswa yang belum tuntas belajarnya dilaksanakan dengan :
1. Menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan
  2. Memberikan tugas tambahan berupa mengerjakan tugas atau dengan membuat rangkuman
  3. Mengerjakan soal yang sepadan

**PENGAYAAN**

- B** Program pengayaan untuk siswa yang telah tuntas belajarnya dilakukan dengan:
1. Membantu kawannya yang belum mencapai batas tuntas dalam belajar
  2. Mempelajari kembali materi untuk memperdalam materi yang pernah dipelajari
  3. Melanjutkan ke kompetensi berikutnya

**CATATAN PERBAIKAN**

- C**
1. Hari/Tanggal :
  2. Semester :
  3. Kelas :
  4. Ulangan ke :
  5. Kompetensi :

No	Nama Siswa	Kelas	Ulangan Harian	Perbaikan	Keterangan
1	Affifa Khomaria	X AK 4	58		
2	Apriani Indah P	X AK 4	63		
3	Avanda Rismianna	X AK 4	58		
4	Dessy Kusumaningtyas	X AK 4	48		
5	Duwi Nur Handini	X AK 4	65		
6	Ismawawati	X AK 4	70		
7	Lumatul Lailiyah	X AK 4	68		
8	Mira Safitri	X AK 4	78		
9	Nesty Yulianingrum	X AK 4	75		
10	Risma Angelia E.P	X AK 4	73		
11	Vega Septi Yuliana	X AK 4	58		

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
  
**Drs. Diantus Pranta Aji**  
NIP. 19640913 198903 1 011



Jogonalan, September 2016

Guru Mata Pelajaran



Sumanoto, S.Pd

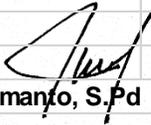
NIP. ....

### ANALISA HASIL EVALUASI

Mata Diklat	:Seni Budaya	Standar Kompetensi :	Kl. 3								
Tingkat/Semester	:X/1	Kompetensi Dasar :	KD 3.1								
Kompetensi Keahlian	:	Banyak Soal	: 5 soal uraian								
No	Nama Siswa	NIS	Scor perolehan					Skor Maksimal	Ketercapaian	Ketuntasan	
			1	2	3	4	5			Ya	Tidak
1	Adelia Nurul		20	20	8	15	10	100	73		1
2	Affi Dwi Rizky		10	20	20	10	10	100	70		1
3	Agung Prasetyo		10	20	18	10	10	100	68		1
4	Agus Wahyu		10	18	10	5	20	100	63		1
5	Annisa Rizqi Uswatun		20	20	20	10	18	100	88	1	
6	Aprilia Candra Kartika		20	20	5	8	10	100	63		1
7	Arif Suganto		8	20	20	20	5	100	73		1
8	Bimo Wira Satriaji		10	20	8	5	10	100	53		1
9	Catur Priyadi		20	20	15	20	10	100	85	1	
10	Dita Duwi Candra		18	20	10	8	20	100	76		
11	Ekky Istanti		20	20	20	20	10	100	90	1	
12	Erna Tri Wijayanti		20	20	5	8	10	100	63		1
13	Febri Yunianto		10	20	8	5	10	100	53		1
14	Gusti Putra Sejati		15	20	10	5	8	100	58		1
15	Indah Noryani Bintari		15	20	13	20	10	100	78		1
16	Islah Rahayu		15	15	8	10	10	100	58		1
17	Joko Prasetyo		15	18	15	5	20	100	73		1
18	Mar'atul Latifah		18	18	18	15	20	100	89	1	
19	Mita Ariyanti		20	20	18	15	10	100	83	1	
20	Muhammad Cristatianto		10	20	8	20	10	100	68		1
21	Muhammad Lutfi A.F		10	20	20	20	20	100	90	1	
22	Nonik Dyah A		20	20	18	20	20	100	98	1	
23	Novita Sari		8	18	20	5	20	100	71		1
24	Nur Akni Oktavia		5	18	10	5	10	100	48		1
25	Pajar Prabowo		18	15	15	10	10	100	68		1
26	Raihan Zein		15	15	10	5	10	100	55		1
27	Restu Bayu Kusuma		10	15	10	5	10	100	50		1
28	Rizky Eko Nugroho		18	20	8	18	10	100	74		1
29	Sendy Maulana Putra		15	18	10	5	20	100	68		1
30	Tri Wahyudianto		10	20	20	10	10	100	70		1
31	Yuliana Putri Andikasari		20	20	10	20	20	100	90	1	
	Skor Perolehan		15	19	13	12	13	100	71	8	22
	Skor Maximal		20	20	20	20	20	100	98		
	Skor Minimal		5	15	5	5	5	100	48		
<b>AN Ketuntasan Belajar</b>											
	Banyaknya siswa seluruhnya										31 Siswa
	1 Banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya										8 Siswa
	Prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya										25,81 %
	<b>Kesimpulan</b>										
	2 b. Perlu perbaikan untuk	24									



ANALISIS HASIL EVALUASI											
Mata Diklat	:Seni Budaya	Standar Kompetensi	:Mengapresiasi karya seni rupa								
Tingkat/Semester	:XI TKJ2 /3	Kompetensi Dasar	:Mendiskusikan karya seni Rupa dan Terapan								
Kompetensi Keahlian	:	Banyak Soal	: 5 soal uraian								
No	Nama Siswa	NIS	Scor perolehan					Skor Maksimal	Ketercapaian	Ketuntasan	
			1	2	3	4	5			Ya	Tidak
1	Achmad Faturohman		15	20	20	10	15	100	80	1	
2	Ainaul Mardiah		20	20	15	5	10	100	70		1
3	Amelia Dwi Ningrum A		15	20	18	20	20	100	93	1	
4	Angger Argo Sadewo		20	10	10	20	20	100	80	1	
5	Anggie Reza Julyawati		15	15	15	15	15	100	75		1
6	Annisaa Saifi Sabillah		20	20	18	20	18	100	96	1	
7	April Listianingsih		18	20	10	15	20	100	83	1	
8	Ardi Apriyanto		20	20	15	20	10	100	85	1	
9	Bagus Pujianto		10	18	20	10	20	100	78		1
10	Bagus Putra Perdana		18	20	20	20	20	100	98	1	
11	Barun Tunggul Nugroho		18	20	20	20	10	100	88	1	
12	Bayu Prasetvo Aji S		18	20	20	20	10	100	88	1	
13	Diah Ambar Astuti		20	18	20	20	20	100	98	1	
14	Dila Yanuri Ardianti		20	20	20	20	18	100	98	1	
15	Edo Mardiyono		20	20	20	10	5	100	75		1
16	Fadila Aulia Nisa		18	20	20	20	20	100	98	1	
17	Ganis Marzela		20	20	20	20	10	100	90	1	
18	Indah Putri Wardani		18	20	20	20	20	100	98	1	
19	Isnan Burhanudin		20	20	20	20	20	100	100	1	
20	Istiqomah Noer Widya		20	18	18	20	5	100	81	1	
21	Lina Risika Wulandari		20	20	15	20	20	100	95	1	
22	Marvani		20	20	20	20	10	100	90	1	
23	Mohamad Rickv A		15	20	20	20	10	100	85	1	
24	Muh. Taufik Nur H		18	15	15	20	20	100	88	1	
25	Muhammad Febriaji		15	20	20	20	20	100	95	1	
26	Nia Kurnniasih		20	20	20	20	20	100	100	1	
27	Octaviana Tri Rahayu		18	20	20	20	20	100	98	1	
28	Puan Rahmat Mustaqim		18	18	18	18	20	100	92	1	
29	Puji Wahyu Lestari		15	20	20	20	20	100	95	1	
30	Rizky Fajar Ramadhan		20	20	18	20	10	100	88	1	
31	Roby Setiawan		15	20	20	20	20	100	95	1	
32	Sindy Lestari		20	20	20	20	20	100	100	1	
33	Uly Kusumo Wati		20	20	10	10	20	100	80	1	
34	Zahwa Ayuningtyas		20	20	20	20	20	100	100	1	
35	Zuhriyi Sabila Rosyad		20	20	15	20	10	100	85	1	
Skor Perolehan			18	19	18	18	16	100	90	31	4
Skor Maximal			20	20	20	20	20	100	100		
Skor Minimal			10	10	10	5	5	100	70		
<b>HASIL ANALISA</b>											
<b>Ketuntasan Belajar</b>											
1	Banyaknya siswa seluruhnya									35 Siswa	
	Banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya									31 Siswa	
	Prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya									88,57 %	
<b>Kesimpulan</b>											
2	b. Perlu perbaikan untuk	4 siswa									

PROGRAM PENGAYAAN DAN REMEDIASI					
<b>PERBAIKAN</b>					
<b>A</b>	Program perbaikan untuk	4	siswa yang belum tuntas belajarnya dilaksanakan dengan :		
	1. Menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan				
	2. Memberikan tugas tambahan berupa mengerjakan tugas atau dengan membuat rangkuman				
	3. Mengerjakan soal yang sepadan				
<b>PENGAYAAN</b>					
<b>B</b>	Program pengayaan untuk	31	siswa yang telah tuntas belajarnya dilakukan dengan:		
	1. Membantu kawannya yang belum mencapai batas tuntas dalam belajar				
	2. Mempelajari kembali materi untuk memperdalam materi yang pernah dipelajari				
	3. Melanjutkan ke kompetensi berikutnya				
<b>CATATAN PERBAIKAN</b>					
<b>C</b>	1. Hari/Tanggal	:			
	2. Semester	:			
	3. Kelas	:			
	4. Ulangan ke	:			
	5. Kompetensi	:			
<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kelas</b>	<b>Ulangan Harian</b>	<b>Perbaikan</b>	<b>Keterangan</b>
1	Ainaul Mardiah	XI TKJ 2	65		
2	Arif Nur Hidayat	XI TKJ 2	75		
3	Bagus Pujianto	XI TKJ 2	78		
4	Edo Mardiyono	XI TKJ 2	75		
				Jogonalan, September 2016	
				Guru Mata Pelajaran	
					
				<b>Sumanto, S.Pd</b>	
				NIP. ....	



ANALISA HASIL EVALUASI											
Mata Diklat	:Seni Budaya	Standar Kompetensi	:Mengapresiasi karya seni rupa								
Tingkat/Semester	:XI MM/3	Kompetensi Dasar	:Mendiskusikan karya seni Rupa dan Terapan								
Kompetensi Keahlian	:	Banyak Soal	: 5 soal uraian								
No	Nama Siswa	NIS	Scor perolehan					Skor Maksimal	Ketercapaian	Ketuntasan	
			1	2	3	4	5			Ya	Tidak
1	Alung Jois Alifia		20	20	20	20	20	100	100	1	
2	Anik Nofiyanti		8	10	20	10	20	100	68		1
3	Arkhan Maulana		18	20	20	15	5	100	78		1
4	Berta Rita Ananda		20	20	20	20	20	100	100	1	
5	Desti Puspitasari		20	20	20	20	20	100	100	1	
6	Indria Prastika		20	18	15	20	10	100	83	1	
7	Kembang Sejatiningrum		10	20	20	10	10	100	70		1
8	Kiki Herliana		10	10	10	15	18	100	63		1
9	Lia Amalia		15	20	20	15	10	100	80	1	
10	Luluk Eka Nur Q		20	8	15	15	10	100	68		1
11	Lusi Fadila		18	20	10	20	10	100	78		1
12	Maryati Ning Tyas		20	20	10	10	10	100	70		1
13	Mega Ambarwati		20	20	20	20	10	100	90	1	
14	Naddra Dhani K		20	18	20	10	20	100	88	1	
15	Nindya Novita O		20	18	10	5	20	100	73		1
16	Nur Baiti Anisa Asnawi		20	20	20	10	20	100	90	1	
17	Putri Dita Rahmawati		20	20	20	20	20	100	100	1	
18	Ravena Kusuma Aditya		5	20	15	20	10	100	70		1
19	Rina Putri Febriani		20	10	10	20	20	100	80	1	
20	Riska Milenia		20	20	20	20	5	100	85	1	
21	Rizky Widya K		15	15	5	20	20	100	75		1
22	Rizky Eka Prastiwi		15	5	20	15	20	100	75		1
23	Rudi Prasetyo		20	20	10	20	5	100	75		1
24	Sekar Salsabila		15	20	20	15	20	100	90	1	
25	Selvi Amrita Nafai D		15	20	20	20	20	100	95	1	
26	Siska Tri Iriyanti		20	15	20	20	10	100	85	1	
27	Tasya Agustin		20	20	18	15	20	100	93	1	
28	Tiwi Sekar Ratri		20	20	10	10	15	100	75		1
29	Tri Utari		20	20	18	20	5	100	83	1	
30	Wahyu Dwi Hidayati		20	20	20	20	20	100	100	1	
31	Wahyu Novita Yanti		20	20	20	20	15	100	95	1	
32	Yeni Maisah Wati		10	20	20	18	20	100	88	1	
33	Yudi Purnomo Aji		5	15	20	5	20		65		1
	Skor Perolehan		17	18	17	16	15	100	83	19	14
	Skor Maximal		20	20	20	20	20	100	100		
	Skor Minimal		5	5	5	5	5	100	63		
<b>HASIL ANALISA</b>											
<b>1 Ketuntasan Belajar</b>											
	Banyaknya siswa seluruhnya								:		33 Siswa
	Banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya								:		19 Siswa
	Prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya								:		57,6 %
<b>2 Kesimpulan</b>											
	b. Perlu perbaikan untuk	14									

**PROGRAM PENGAYAAN DAN REMEDIASI**

**A PERBAIKAN**

Program perbaikan untuk 14 siswa yang belum tuntas belajarnya dilaksanakan dengan :

1. Menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan
2. Memberikan tugas tambahan berupa mengerjakan tugas atau dengan membuat rangkuman
3. Mengerjakan soal yang sepadan

**B PENGAYAAN**

Program pengayaan untuk siswa yang telah tuntas belajarnya dilakukan dengan:

1. Membantu kawannya yang belum mencapai batas tuntas dalam belajar
2. Mempelajari kembali materi untuk memperdalam materi yang pernah dipelajari
3. Melanjutkan ke kompetensi berikutnya

**C CATATAN PERBAIKAN**

1. Hari/Tanggal :
2. Semester :
3. Kelas :
4. Ulangan ke :
5. Kompetensi :

No	Nama Siswa	Kelas	Ulangan Harian	Perbaikan	Keterangan
1	Anik Nofiyanti	XI MM	68		
2	Arkhan Maulana	XI MM	78		
3	Kembang Seiatiningrum	XI MM	70		
4	Kiki Herliana	XI MM	63		
5	Luluk Eka Nur Q	XI MM	68		
6	Lusi Fadila	XI MM	78		
7	Maryati Ning Tyas	XI MM	60		
8	Nindya Novita O	XI MM	73		
9	Ravena Kusuma Aditva	XI MM	70		
10	Rizky Widva K	XI MM	75		
11	Rizky Eka Prastiwi	XI MM	75		
12	Rudi Prasetio	XI MM	75		
13	Tiwi Sekar Ratri	XI MM	75		
14	Yudi Purnomo Aji	XI MM	65		

Mengetahui,  
Kepala Sekolah  
  
**Drs. Dionsus Pranto Aji**  
NIP. 19640913 198903 1 011



Jogonalan, September 2016  
Guru Mata Pelajaran,

  
**Sumanto, S.Pd**  
NIP. ....

ANALISA HASIL EVALUASI											
Mata Diklat	:Seni Budaya	Standar Kompetensi	:Mengapresiasi karya seni rupa								
Tingkat/Semester	:XI AK3/3	Kompetensi Dasar	:Mendiskusikan karya seni rupa dan terapan								
Kompetensi Keahlian	:	Banyak Soal	: 5 soal uraian								
No	Nama Siswa	NIS	Scor perolehan					Skor Maksimal	Ketercapaian	Ketuntasan	
			1	2	3	4	5			Ya	Tidak
1	Ade Tiyas Sukmawati		20	20	20	20	10	100	90	1	
2	Afifah Margareta		20	20	20	20	10	100	90	1	
3	Ainida Primahati		20	20	20	20	10	100	90	1	
4	Andriyani Putri W		20	10	20	20	10	100	80	1	
5	Annisa		20	20	20	20	10	100	90	1	
6	Chintya Yulindra		20	20	17	20	10	100	87	1	
7	Desi Sulisty Wati		20	20	18	20	20	100	98	1	
8	Dinda Permata Kusuma		20	20	20	20	20	100	100	1	
9	Eka Yunita Sari		20	20	20	20	10	100	90	1	
10	Hanifah Budiyan		20	20	20	20	10	100	90	1	
11	Hesti Nuningsih		20	20	20	20	20	100	100	1	
12	Ida Wulandari		20	20	20	20	10	100	90	1	
13	Ika Setiawati		20	20	20	20	20	100	100	1	
14	Infantera Delfa Safa S.B		20	20	20	20	20	100	100	1	
15	Intan Fitriyani		20	20	20	20	10	100	90	1	
16	Maysita Titis W		20	20	17	10	20	100	87	1	
17	Mega Purnamasari		20	20	20	20	10	100	90	1	
18	Munnawaroh Jois S		20	20	20	20	10	100	90	1	
19	Novia Widyaningsih		20	20	18	20	10	100	88	1	
20	Nurul Anzani		20	15	20	20	10	100	85	1	
21	Nutri Fatonah		20	20	20	20	10	100	90	1	
22	Oktavia Dwi Astuti		20	10	17	20	20	100	87	1	
23	Reza Ayu Febriyanti		20	20	20	20	10	100	90	1	
24	Rika Setyaningsih		20	20	17	20	10	100	87	1	
25	Riska Bela Mega W		20	20	17	20	20	100	97	1	
26	Rumiatiningsih		20	20	20	20	10	100	90	1	
27	Septi Sri Rejeki		20	20	20	20	10	100	90	1	
28	Siti Nur Khasanah		20	20	10	20	20	100	90	1	
29	Sri Kurniawati Lestari		20	20	20	20	10	100	90	1	
30	Sriyanti		20	20	20	20	20	100	100	1	
31	Wahyu Kurniasih		20	20	20	20	10	100	90	1	
32	Wahyu Wulandari		20	20	18	20	10	100	88	1	
33	Widya Nur Hariyanti		20	20	20	20	10	100	90	1	
34	Windy Dwi Permata S		20	20	20	20	10	100	90	1	
35	Yanrosma Yunanda		20	20	20	20	10	100	90	1	
36	Zulaikha Retnosari		20	20	20	20	20	100	100	1	
	Skor Perolehan		20	19	19	20	13	100	91	36	0
	Skor Maximal		20	20	20	20	20	100	100		
	Skor Minimal		20	10	10	10	10	100	80		
<b>HASIL ANALISA</b>											
<b>1 Ketuntasan Belajar</b>											
	Banyaknya siswa seluruhnya								:	36 Siswa	
	Banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya								:	36 Siswa	
	Prosentase banyaknya siswa yang telah tuntas belajarnya								:	100 %	
<b>2 Kesimpulan</b>											
	b. Perlu perbaikan untuk	0									

**PROGRAM PENGAYAAN DAN REMEDIASI**

**A PERBAIKAN**

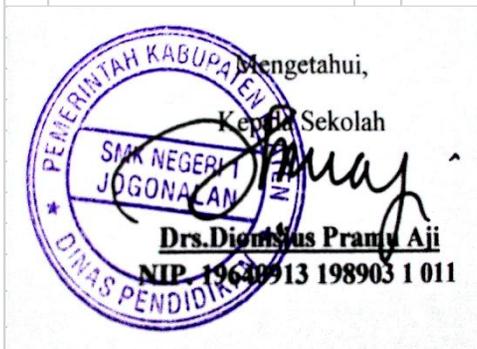
Program perbaikan untuk 0 siswa yang belum tuntas belajarnya dilaksanakan dengan :

1. Menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan
2. Memberikan tugas tambahan berupa mengerjakan tugas atau dengan membuat rangkuman
3. Mengerjakan soal yang sepadan

**B PENGAYAAN**

Program pengayaan untuk 36 siswa yang telah tuntas belajarnya dilakukan dengan:

1. Membantu kawannya yang belum mencapai batas tuntas dalam belajar
2. Mempelajari kembali materi untuk memperdalam materi yang pernah dipelajari
3. Melanjutkan ke kompetensi berikutnya



Jogonalan, September 2016

Guru Mata Pelajaran,

**Sumanto, S.Pd**

NIP. ....

**DAFTAR NILAI TUGAS PRAKTIK****SENI BUDAYA KELAS X AK 1**

NO ABSEN	NAMA SISWA	KOMPETENSI DASAR		
		GAMBAR BENTUK	GAMBAR POSTER	PATUNG/ HIASAN DARI SABUN
1.	Ana Amanda A	82	87	87
2.	Ananda Ayu Astuti	79	83	85
3.	Aprilia Indah N	80	85	79
4.	Brigitta Berlina Oktavita	84	84	79
5.	Candra Ari Murti	79	79	79
6.	Cindy Asri	82	85	80
7.	Devita Tri Astuti	79	79	87
8.	Fira Mellyana	79	85	85
9.	Franciska Maryani	80	79	87
10.	Gloria Kezia Fransiska	79	79	79
11.	Gracia Chantika Firda P	85	82	85
12.	Latifah Nur Cahyani	79	79	80
13.	Linda Kristiana	79	79	87
14.	Maria Goretti Nela K	79	79	87
15.	Mei Lestari	82	80	79
16.	Mila Hidayati	79	79	85
17.	Monica Ratna Damayanti	79	80	87
18.	Nila Yuningsih	85	79	87
19.	Nita Puji Lestari	80	82	79
20.	Nur Safitri	80	79	79
21.	Nuraini Dewi	79	78	87
22.	Nurlita Istiqomah	79	84	80
23.	Pramita Sari	79	79	79
24.	Puji Suwanti	79	79	79
25.	Putri Yuliani	79	85	79

26.	Risti Handayani	79	78	85
27.	Ruri Edita Anggraeni	84	85	87
28.	Silvya Audi Tamara	84	87	85
29.	Stefani Dian Rahma Sari	80	78	85
30.	Suryanti	80	78	79
31.	Winda Nur Wardani	79	80	87
32.	Zhonia Uttari P	84	80	87

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd

NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati

NIM. 13207241011

**DAFTAR NILAI TUGAS PRAKTIK**  
**SENI BUDAYA KELAS X AK 2**

NO ABSEN	NAMA SISWA	KOMPETENSI DASAR		
		GAMBAR BENTUK	GAMBAR POSTER	PATUNG/ HIASAN DARI SABUN
1.	Adelia Kurnia Putri	79	80	80
2.	Adinda Viesta Dasilvi	79	79	79
3.	Anis Yulianti	79	82	80
4.	Asri Putri Kurniawati	79	79	79
5.	Ayu Agustina	82	80	79
6.	Ayuk Harsini	79	80	79
7.	Dewi Puspita	79	79	85
8.	Dwi Lestari	79	82	80
9.	Eni Dwi Retno G	79	87	87
10.	Fadli Azizah Akbar	79	79	79
11.	Fatimah Siti Rahayu	85	87	85
12.	Ika Wulandari	85	80	85
13.	Ikawati Dyah Lestari	79	79	80
14.	Irma Widyati	79	80	80
15.	Jelita Ayu W	86	87	79
16.	Kandit Indah Dewi	79	79	79
17.	Lia Indah Cahyani	85	83	80
18.	Liza Moestika Dewi	79	79	79
19.	Megah Wulandari	79	79	80
20.	Merry Dianata	79	83	85
21.	Novita Sari	80	87	79
22.	Pipit Setiawati	79	79	80
23.	Risca Anisa Damayanti	79	79	80
24.	Rizky Kurniawan	79	79	79
25.	Rutri Haryadi	79	79	79

26.	Salsa Bella A	79	79	87
27.	Santi Dwi Lestari	79	79	87
28.	Tri Eni Nurhana	79	79	80
29.	Tri Rejeki	79	80	80
30.	Wimfi Oktafia F	80	70	85
31.	Umi Marfuah	79	79	79
32.	Yuliana Dwi Astuti	85	87	85

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd  
NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati  
NIM. 13207241011

**DAFTAR NILAI TUGAS PRAKTIK****SENI BUDAYA KELAS X AK 3**

NO ABSEN	NAMA SISWA	KOMPETENSI DASAR		
		GAMBAR BENTUK	GAMBAR POSTER	PATUNG/ HIASAN DARI SABUN
1.	Alfira Rahma W	79	79	87
2.	Anisa Diyah Ayu P	79	79	79
3.	Aruma Sari	79	79	79
4.	Ayu Triningsih	79	80	85
5.	Dewi Wulan Suci	79	80	79
6.	Dina Septiyani	79	87	85
7.	Dwi Safitri Utami	84	80	79
8.	Dyah Catur W	80	79	79
9.	Eki Lusiana Devi	79	83	79
10.	Hendra Prabowo	79	79	79
11.	Insafitri	85	85	79
12.	Istia Nandasari	87	85	80
13.	Karina Santi	79	79	80
14.	Kisna Via F	79	79	79
15.	Lisa Damayanti	79	79	80
16.	Marina Novita D	79	85	85
17.	Miftahul Jannah F	79	79	80
18.	Nadila Maya Sari	79	79	79
19.	Nela Aulia Fauziah	79	79	79
20.	Nur Rokhimah A	80	79	80
21.	Oktavia W	79	80	80
22.	Panggah Rahayu	85	87	87
23.	Puspita Arum Dwi N	87	79	85
24.	Rizka Damayanti	82	82	79
25.	Septi Irdi Kurnia M	87	79	85

26.	Tantry Sherlly U	79	82	80
27.	Tia Dwi K	79	80	79
28.	Tia Febriarista	79	80	79
29.	Tri Soniya	85	80	79
30.	Vinan Puspitasari	79	79	79
31.	Winda Dwi R	79	80	87
32.	Windi Isnur H	79	80	80

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd  
NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati  
NIM. 13207241011

**DAFTAR NILAI TUGAS PRAKTIK****SENI BUDAYA KELAS X AK 4**

NO ABSEN	NAMA SISWA	KOMPETENSI DASAR		
		GAMBAR BENTUK	GAMBAR POSTER	PATUNG/ HIASAN DARI SABUN
1.	Adinda Noor Utami	79	85	85
2.	Afifa Khomaria	82	79	79
3.	Amara Desti Diah Sari	79	79	80
4.	Ambar Vita Sari	82	79	79
5.	Apriani Indah P	79	79	79
6.	Aprilia Suryani	79	79	79
7.	Astuti Nur Rahmawati	80	80	79
8.	Aulia Bilawa	79	80	85
9.	Avanda Rismianna	79	80	85
10.	Depi Pebiastuti	79	79	87
11.	Desi Setyawati	79	79	79
12.	Dessy Kusumaningtyas	79	79	79
13.	Devi Anggik Nur W	79	79	79
14.	Duwi Nur Handini	79	79	85
15.	Ermiyati	79	79	87
16.	Fatimah Az-Zahra T	82	82	87
17.	Heni Lestari	79	79	80
18.	Ismayawati	79	79	79
19.	Lumatul Lailiyah	79	79	80
20.	Mira Safitri	80	80	87
21.	Nananda Hardika Putri	79	79	79
22.	Nesty Yulianingrum	79	79	85
23.	Novit Sari	79	79	85

24.	Nur Indah Agus S	82	82	87
25.	Pipit Nur Aini	79	79	79
26.	Puput Melati	79	79	80
27.	Putri Dwi Novitasari	82	82	87
28.	Rindiani Ulfa Aprilianti	82	82	85
29.	Risma Angelia E.P	80	80	80
30.	Tias Nurul Umah	82	82	80
31.	Vega Septi Yuliana	79	79	85
32.	Wahyu Dwi Utami	82	82	85

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd

NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati

NIM. 13207241011

**DAFTAR NILAI TUGAS PRAKTIK****SENI BUDAYA KELAS X TKJ 2**

NO ABSEN	NAMA SISWA	KOMPETENSI DASAR		
		GAMBAR ORNAMEN	GAMBAR BENTUK	PATUNG/ HIASAN DARI SABUN
1.	Adelia Nurul	79	82	86
2.	Afifi Dwi Rizky	79	79	79
3.	Agung Prasetyo	79	79	79
4.	Agus Waluyo	79	80	79
5.	Annisa Rizqi Uswatun	85	86	80
6.	Aprilia Candra Kartika	80	80	79
7.	Arif Suganto	79	79	79
8.	Bimo Wira Satriaaji	79	79	79
9.	Catur Priyadi	79	82	80
10.	Dita Duwi Candra	83	80	80
11.	Ekky Istanti	82	85	79
12.	Erna Tri Wijayanti	80	82	85
13.	Febri Yunianto	79	79	79
14.	Gusti Putra Sejati	80	79	79
15.	Indah Noryani Bintari	79	82	85
16.	Islah Rahayu	79	79	79
17.	Joko Prasetyo	79	82	79
18.	Mar'atul Latifah	80	82	80
19.	Mita Ariyanti	79	82	79
20.	Muhammad Cristatianto	79	79	79
21.	Muhammad Lutfi A.F	80	79	85
22.	Nonik Dyah A	82	85	80

23.	Novita Sari	79	85	85
24.	Nur Akni Oktavia	86	85	85
25.	Pajar Prabowo	79	79	85
26.	Raihan Zein	80	79	79
27.	Restu Bayu Kusuma	79	79	79
28.	Rizky Eko Nugroho	79	79	79
29.	Sendy Maulana Putra	79	82	80
30.	Tri Wahyudianto	79	79	79
31.	Yuliana Putri A	79	85	85

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd  
NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati  
NIM. 13207241011

**DAFTAR NILAI TUGAS PRAKTIK**  
**SENI BUDAYA KELAS XI TKJ 1**

NO ABSEN	NAMA SISWA	KOMPETENSI DASAR	
		GAMBAR ORNAMEN	GAMBAR BENTUK
1.	Ade Salamun	85	79
2.	Ahmad Yanwar Ridwan S	79	79
3.	Al Leni Rohmawati	79	82
4.	Alfian Nur Huda	86	80
5.	Anisa Nurhayati	79	79
6.	Anisyah Fitri	79	82
7.	Arif Nur Hidayat	79	79
8.	Caesarah Adinda Josi	86	85
9.	Dewi Rahayu	79	79
10.	Fahrel Setiawan	79	79
11.	Fahrul Ramadhan	86	79
12.	Hesti Anggita Wardani	79	79
13.	Ira Maya Putri	79	79
14.	Juni Prasetyo	79	79
15.	Milenia Agusti Handayani	84	79
16.	Miyati Widyawati	79	79
17.	Muhammad Amin	85	79
18.	Nisa Selvia	84	85
19.	Novi Tri Widyawati	79	79
20.	Putri Widiastuti	79	79
21.	Ramadhan Tri Widodo	79	87
22.	Ratna Ambarwati	79	79
23.	Riska Dewi	85	79
24.	Riska Widianingrum	79	79
25.	Saryani	80	80
26.	Septiana Putri Ashari	79	82
27.	Sri Dalih Puspitasari	85	85
28.	Sunu Ramadhan	79	80

29.	Tenang Fajar Tri Atmojo	80	79
30.	Utami uswatun Hasanah	79	80
31.	Wahyu Nugroho	80	79
32.	Yoanda Fortuna Harahap	79	79

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd

NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati

NIM. 13207241011

**DAFTAR NILAI TUGAS PRAKTIK**  
**SENI BUDAYA KELAS XI TKJ 2**

NO ABSEN	NAMA SISWA	KOMPETENSI DASAR	
		GAMBAR ORNAMEN	GAMBAR BENTUK
1.	Achmad Faturohman	79	79
2.	Ainaul Mardliah	79	79
3.	Amelia Dwi Ningrum A	79	80
4.	Angger Argo Sadewo	79	79
5.	Anggie Reza Julyawati	79	79
6.	Annisaa Saifi Sabillah	79	79
7.	April Listianingsih	79	79
8.	Ardi Apriyanto	79	87
9.	Bagus Pujianto	79	79
10.	Bagus Putra Perdana	87	85
11.	Barun Tunggul Nugroho	79	82
12.	Bayu Prasetyo Aji Saputro	79	79
13.	Diah Ambar Astuti	79	80
14.	Dila Yanuri Ardianti	84	80
15.	Edo Mardiyono	80	79
16.	Fadila Aulia Nisa	79	80
17.	Ganis Marzela	79	79
18.	Indah Putri Wardani	79	79
19.	Isnan Burhanudin	79	82
20.	Istiqomah Noer Widya	79	80
21.	Lina Risika Wulandari	79	80
22.	Maryani	85	79
23.	Mohamad Ricky Almasih	79	79
24.	Muh. Taufik Nur Hidayat	79	82
25.	Muhammad Febriaji	80	79
26.	Nia Kurnniasih	79	79
27.	Octaviana Tri Rahayu	79	80
28.	Puan Rahmat Mustaqim	80	79

29.	Puji Wahyu Lestari	79	80
30.	Rizky Fajar Ramadhan	79	79
31.	Roby Setiyawan	79	79
32.	Sindy Lestari	86	87
33.	Uly Kusumo Wati	79	79
34.	Zahwa Ayuningtyas	85	79
35.	Zuhriyi Sabila Rosyad	79	79

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd  
NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati  
NIM. 13207241011

**DAFTAR NILAI TUGAS PRAKTIK****SENI BUDAYA KELAS XI MM**

NO ABSEN	NAMA SISWA	KOMPETENSI DASAR	
		GAMBAR ORNAMEN	GAMBAR BENTUK
1.	Alung Jois Alifia	79	79
2.	Anik Nofiyanti	79	79
3.	Arkhan Maulana	79	79
4.	Berta Rita Ananda	79	79
5.	Desti Puspitasari	79	79
6.	Indria Prastika	79	79
7.	Kembang Sejatiningrum	79	79
8.	Kiki Herliana	79	79
9.	Lia Amalia	79	79
10.	Luluk Eka Nur Qoirunnisak	79	83
11.	Lusi Fadila	79	79
12.	Maryati Ning Tyas	79	79
13.	Mega Ambarwati	80	87
14.	Naddra Dhani Komalasari	79	85
15.	Nindya Novita Octaviani	79	79
16.	Nur Baiti Anisa Asnawi	79	79
17.	Putri Dita Rahmawati	79	79
18.	Ravena Kusuma Aditya	79	80
19.	Rina Putri Febriani	79	80
20.	Riska Milenia	79	79
21.	Rizky Widya Kurniawati	79	79
22.	Rizky Eka Prastiwi	79	86
23.	Rudi Prasetyo	80	80
24.	Sekar Salsabila	79	79
25.	Selvi Amrita Nafai Desti	79	79
26.	Siska Tri Iriyanti	79	79
27.	Tasya Agustin	79	86
28.	Tiwi Sekar Ratri	79	79

29.	Tri Utari	80	86
30.	Wahyu Dwi Hidayati	79	79
31.	Wahyu Novita Yanti	79	79
32.	Yeni Maisah Wati	85	80
33.	Yudi Purnomo Aji	79	79

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd  
NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati  
NIM. 13207241011

**DAFTAR NILAI TUGAS PRAKTIK****SENI BUDAYA KELAS XI AK 3**

NO ABSEN	NAMA SISWA	KOMPETENSI DASAR	
		GAMBAR ORNAMEN	GAMBAR BENTUK
1.	Ade Tiyas Sukmawati	86	87
2.	Afifah Margareta	79	79
3.	Ainida Primahati	79	82
4.	Andriyani Putri Wulandari	79	80
5.	Annisa	79	79
6.	Chintya Yulindra	79	82
7.	Desi Sulistyo Wati	87	79
8.	Dinda Permata Kusuma	85	85
9.	Eka Yunita Sari	79	79
10.	Hanifah Budiyan	83	79
11.	Hesti Nuningsih	85	79
12.	Ida Wulandari	80	79
13.	Ika Setiawati	82	79
14.	Infantera Delfa Safa Salsa B	79	79
15.	Intan Fitriyani	80	79
16.	Maysita Titis Wandhansari	80	79
17.	Mega Purnamasari	83	79
18.	Munnawaroh Jois S	79	85
19.	Novia Widyaningsih	79	79
20.	Nurul Anzani	80	79
21.	Nutri Fatonah	85	87
22.	Oktavia Dwi Astuti	79	79
23.	Reza Ayu Febriyanti	85	79
24.	Rika Setyaningsih	82	79
25.	Riska Bela Mega Wardani	79	80
26.	Rumiatiningsih	82	82
27.	Septi Sri Rejeki	79	85
28.	Siti Nur Khasanah	79	80

29.	Sri Kurniawati Lestari	83	79
30.	Sriyanti	79	80
31.	Wahyu Kurniasih	79	79
32.	Wahyu Wulandari	80	79
33.	Widya Nur Hariyanti	80	79
34.	Windy Dwi Permata Sari	80	79
35.	Yanrosma Yunanda	79	79
36.	Zulaikha Retnosari	87	79

Mengetahui:  
Guru Pembimbing



Sumanto, S.Pd

NIP.

Mahasiswa PPL,



Monika Devi Kurniati

NIM. 13207241011

## KARTU BIMBINGAN



**KARTU BIMBINGAN PPL/MAGANG III DI SEKOLAH/ LEMBAGA**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY**  
 TAHUN 2016/2017

**F04**

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah/ Lembaga : SMK N 1 JOGONALAN  
 Alamat Sekolah/ Lembaga : Jln. JOGJA-SOLO Km.30 Ngenden, Prawatan, Jogonalan Fax./ Telp. Sekolah/Lembaga : (0272) 322097  
 Nama DPL PPL/ Magang III : ISMADI S.Pd., MA  
 Prodi / Fakultas DPL PPL/ Magang III : PEND. SENI, KRIYA / BAHASA DAN SENI  
 Jumlah Mahasiswa PPL/ Magang III : 2

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL/ Magang III
1.	5 Agustus 2016	2.	Kesiapan RPP, Media pembelajaran, Pohon Aji	Sudah disiapkan	
2.	25 Agustus 2016	2.	pelaksanaan, pengisian tes, pengajaran	trial dan mhs	
3.	9/9 2016	2.	penilaian hasil belajar	absenden	
4.	13 Sep 2016	2.	Konsultasi Laporan PPL		

**PERHATIAN :**

- ☛ Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL/ Magang III (1 kartu untuk 1 prodi).
- ☛ Kartu bimbingan PPL/ Magang III ini harap diisi materi bimbingan dan dimintakan tanda tangan dari DPL PPL/Magang III setiap kali bimbingan di lokasi.
- ☛ Kartu bimbingan PPL/Magang III ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PPL/Magang III untuk keperluan administrasi.

Kepala Sekolah / Lembaga  
Pramu Aji  
 NIP. 1963031011

Jogonalan, ..... 2016  
 Mhs PPL/ Magang III Prodi Pend. Kriya  
 1.   
Monika Devi Kurniati  
 NIM 13207241011  
 2.   
Yulia K...  
 NIM 1320724100

**DOKUMENTASI**  
**Kegiatan Belajar Mengajar**



KBM di kelas X AK 1  
Memperkenalkan Cabang Seni Budaya



KBM di luar kelas bersama X AK 1  
Mencari objek dan menggambar bentuk



KBM di kelas X AK 3  
Praktik Menggambar Bentuk



KBM di kelas XI TKJ 1, XI TKJ 1 dan XI TKJ2  
Praktik menggambar Ornamen

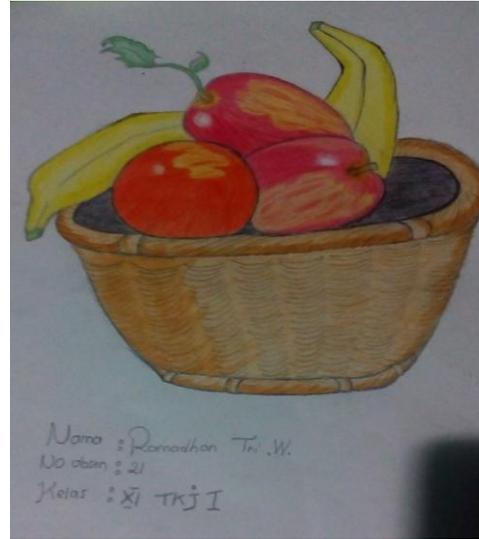


Hasil Karya Seni Rupa 2D (gambar poster) dan 3D (Patung/hiasan dari sabun)  
Kelas X



Hasil Karya Seni Rupa 2D Gambar Bentuk

Kelas X



Hasil Karya Gambar Bentuk dan Gambar Ornamen

Murid Kelas XI

## DOKUMENTASI

### Kegiatan di luar Kegiatan Belajar Mengajar



PLSDB  
Pengenalan Lingkungan Sekolah Peserta Didik Baru



Halal Bihalal Keluarga Besar SMK N 1 JOGONALAM



Launching Jogsa Smart School  
(JSS)



Bhakti Kampus Hari Jum'at



Peringatan Hari Ulang Tahun

KLATEN



Lomba memasak dalam rangka  
Peringatan hari ulang tahun klaten



Lomba-Lomba dalam Rangka Memperingati  
HUT RI 17 Agustus



HAORNAS/ jalan sehat  
Bersama seluruh Sekolah di Jogonalan dari SD hingga  
SMA/SMK



Rapat Panitia Qurban dan Pelaksanaan Qurban  
Idul Adha



PENARIKAN PPL UNY





BERSAMA GURU PEMBIMBING

SENI BUDAYA

