

**LAPORAN**  
**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN 2**  
**DI SMK 1 KEDUNGWUNI**



**Disusun oleh:**

**Nama : Abdul Azis**  
**NIM : 5101409003**  
**Prodi : Pend. Teknik Bangunan, S1**

**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
**2012**

## PENGESAHAN

Laporan hasil PPL 2 ini telah disusun sesuai dengan Pedoman PPL Unnes.

Hari :

Tanggal :



Kepala Pusat Pengembangan PPL UNNES

Drs. Masugino, M. Pd

NIP. 19520721 198012 1 001

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur senantiasa kita kepada Illahi, yang telah memberi rahmat, hidayah, inayah serta bimbingan-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan PPL2 di SMK 1 Kedungwuni ini dengan baik dan lancar. Laporan Praktik Pengalaman Lapangan ini disusun untuk memenuhi salah satu tugas mahasiswa praktikan dalam mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan di Universitas Negeri Semarang. Kami dapat menyelesaikan penyusunan laporan PPL2 berkat adanya bantuan dan dukungan dari semua pihak yang terkait. Untuk itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si selaku Rektor UNNES,
2. Bapak Drs. Masugino, M.Pd. selaku Kepala UPT dan penanggung jawab PPL,
3. Bapak Drs. Rose Kamto, M.Si selaku Kepala SMK 1 Kedungwuni,
4. Bapak Ir. Ispen Safrel, M.Si selaku Koordinator Dosen Pembimbing PPL di SMK 1 Kedungwuni,
5. Bapak Nur Qudus, S.Pd, M.T selaku Dosen Pembimbing,
6. Bapak Drs. Edy Samsidi, selaku Guru Pamong,
7. Bapak dan Ibu Guru beserta staf SMK 1 Kedungwuni,
8. Semua teman-teman seperjuangan PPL di SMK 1 Kedungwuni,
9. Siswa dan siswi SMK 1 Kedungwuni, dan
10. Semua pihak yang membantu terlaksananya PPL di SMK 1 Kedungwuni yang tidak dapat kami sebut satu persatu.

Semoga Allah memberikan balasan kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan PPL di SMK 1 Kedungwuni. Kami menyadari bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kami memohon maaf apabila dalam penyusunan laporan ini terdapat kekurangan dan kekeliruan.

Kedungwuni, Oktober 2012

Praktikan

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul</b> .....	i
<b>Halaman Pengesahan</b> .....	ii
<b>Kata Pengantar</b> .....	iii
<b>Daftar Isi</b> .....	iv
<b>Daftar Lampiran</b> .....	vi
<b>Bab I. Pendahuluan</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Tujuan .....	2
1.3. Tujuan .....	2
1.4. Manfaat .....	3
<b>Bab II. Landasan Teori</b>	
2.1. Pengertian Praktik Pengalaman Lapangan .....	4
2.2. Tugas Guru di sekolah dan Kelas .....	5
2.3. Sasaran Praktik Pengalamn Lapangan .....	5
2.4. Struktur Organisasi Sekolah .....	7
2.5. Kurikulum dan Perangkat Pembelajaran SMK .....	7
2.6. Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan .....	8
<b>Bab III. Pelaksanaan</b>	
3.1. Waktu Kegiatan .....	9
3.2. Tempat Kegiatan .....	9
3.3. Tahapan Kegiatan .....	9
3.4. Materi Kegiatan .....	13
3.5. Proses Bimbingan .....	13
3.6. Hal – hal yang Mendukung dan Menghambat selama PPL .....	13
3.7. Kegiatan Pembimbingan Oleh Guru pamong dan Dosen Pembimbing ....	14

**Bab IV. Penutup**

4.1. Simpulan .....	15
4.2. Saran .....	15

**Refleksi Diri**

**Lampiran**

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Refleksi Diri
- Lampiran 2. Struktur Organisasi Sekolah
- Lampiran 3. Kalender Pendidikan
- Lampiran 4. Silabus
- Lampiran 5. Struktur Kurikulum Teknik Gambar Bangunan 2012/2013
- Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP )
- Lampiran 7. Standart Kompetensi
- Lampiran 8. Daftar Siswa Kelas X TGB 1
- Lampiran 9. Daftar Hadir Mahasiswa PPL
- Lampiran 10. Kartu Bimbingan Praktik Mengajar

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Universitas Negeri Semarang merupakan lembaga pendidikan tinggi negeri yang mempunyai jurusan pendidikan dan nonpendidikan, dimana jurusan kependidikan luarannya yaitu berupa calon pendidik atau guru. Untuk itu, dalam menyiapkan tenaga kependidikan yang profesional seorang calon pendidik diharuskan menempuh berbagai macam mata kuliah seperti Perencanaan Pengajaran, Strategi Belajar Mengajar, Evaluasi Pendidikan, *Microteaching* serta yang paling penting adalah PPL. PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) yaitu semua kegiatan intra kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau tempat latihan lainnya. PPL ini meliputi : praktik mengajar, praktik administrasi, praktik bimbingan dan konseling serta kegiatan yang bersifat kokurikuler dan atau ekstra kurikuler yang berlaku disekolah atau tempat latihan.

Mengingat pada saat ini Indonesia masih membutuhkan tenaga pendidikan yang profesional, maka UNNES juga ikut bertanggung jawab atas ketersediaan calon tenaga kependidikan atau calon guru. Oleh karena itu, untuk menyiapkan tenaga calon pendidik yang intelek dan profesional, Universitas Negeri Semarang bekerja sama dengan sekolah-sekolah baik negeri maupun swasta untuk bersedia dijadikan tempat Praktik Pengalaman SMK 1 Lapangan (PPL) oleh mahasiswa UNNES. PPL yang dilakukan pada tahun 2012 dibagi atas 2 macam tahapan yaitu PPL 1 dan PPL 2. PPL 1 dan PPL 2 dilakukan selama lebih kurang 3 bulan, yakni mulai 30 Juli sampai bulan 20 Oktober 2012.

PPL 1 pelaksanaannya berupa observasi fisik dan administrasi sekolah. Hal ini dilakukan agar calon pendidik terbiasa dan mengenal mengenai seluk beluk

atau karakter sekolah latihan. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan observasi pembelajaran dalam kelas. PPL 1 ini dilaksanakan mulai tanggal 31 Juli 2012 sampai dengan tanggal 11 Agustus 2012. Adapun PPL 2 yaitu merupakan tindak lanjut dari PPL 1 dimana mahasiswa praktikan sudah diberikan wewenang untuk melakukan pembelajaran dalam kelas. PPL 2 dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2012 sampai 20 Oktober 2012.

## **1.2. TUJUAN**

Tujuan dilaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan ( PPL ) II ini adalah :

1. Untuk membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon kependidikan yang profesional, sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan berdasarkan kompetensi yang meliputi: kompetensi paedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial.
2. Meningkatkan, memperluas dan memantapkan sikap etis profesionalisme dan nasionalisme yang diperlukan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja sesuai dengan bidangnya.

## **1.3. MANFAAT PPL 2**

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua komponen yang terkait, baik mahasiswa praktikan, sekolah, dan/atau perguruan tinggi yang bersangkutan.

### **1. Manfaat bagi mahasiswa praktikan**

- a. Praktikan dapat mengetahui dan mempraktikan secara langsung mengenai cara-cara pembuatan perangkat pembelajaran seperti Program Tahunan (Prota), Program Semester (Promes), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibimbing oleh guru pamong masing-masing.



- b. Praktikan juga dapat mempraktikkan ilmu yang diperoleh selama di bangku perkuliahan melalui proses pengajaran yang dibimbing oleh guru pamong di dalam kelas.
- c. Mahasiswa praktikan diharapkan mempunyai bekal yang menunjang tercapainya penguasaan kompetensi profesional, personal, dan kemasyarakatan.
- d. Mendewasakan cara berpikir dan meningkatkan daya nalar mahasiswa dalam melakukan penelaahan, perumusan, dan pemecahan masalah pendidikan yang ada di sekolah.
- e. Mengetahui dan mengenal secara langsung kegiatan dan kegiatan pendidikan lainnya disekolah latihan.

## 2. Manfaat untuk sekolah

- a. Dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam membimbing anak-anak didik maupun mahasiswa PPL serta dapat menambah profesionalisme guru di dalam proses belajar mengajar.
- b. Mempererat kerjasama antara sekolah latihan dengan perguruan tinggi yang bersangkutan.

## 3. Manfaat untuk UNNES

- a. Dapat meningkatkan kerjasama antara sekolah yang bermuara pada peningkatan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.
- b. Dapat memperoleh masukan tentang pendidikan yang dipakai sebagai bahan pertimbangan penelitian.
- c. Dapat memperoleh masukan tentang perkembangan pelaksanaan PPL, sehingga pengelolaan proses KBM di instansi atau sekolah dapat disesuaikan dengan tuntutan yang ada di lapangan.
- d. Selain itu, UNNES juga dapat memperluas dan meningkatkan jaringan kerjasama dengan sekolah yang terkait.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. PENGERTIAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN**

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah kegiatan intra kurikuler yang wajib diikuti oleh mahasiswa Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang mengambil program kependidikan. Praktik Pengalaman Lapangan merupakan pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester-semester sebelumnya. Pelaksanaan ini sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah maupun di luar sekolah.

PPL yang didasarkan pada Peraturan Rektor No. 14 Tahun 2012, berfungsi memberikan bekal kepada mahasiswa praktikan agar mereka memiliki kompetensi paedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Sasarannya adalah mahasiswa praktikan memiliki seperangkat pengetahuan sikap dan ketrampilan yang dapat menunjang tercapainya penguasaan kompetensi profesional, personal, dan kemasyarakatan.

#### **2.2. TUGAS GURU DI SEKOLAH DAN KELAS**

Guru sebagai tenaga pengajar dijenjang pendidikan dasar maupun menengah harus mempunyai kualitas diri sendiri serta mengembangkan kepribadiannya sebagai salah satu upaya mencapai tujuan pendidikan nasional. Selain itu guru perlu menjaga citra dirinya sehingga dapat dijadikan teladan bagi siswa dan lingkungan. Berikut ini adalah tugas guru disekolah dan dikelas sebagai pengajar, pendidik, anggota sekolah maupun sebagai anggota masyarakat.

### **2.3. SASARAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN**

Praktik Pengalaman Lapangan mempunyai sasaran agar mahasiswa praktikan memiliki seperangkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang menunjang tercapainya penguasaan kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi personal dan kompetensi sosial. Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan yang dilaksanakan di sekolah latihan meliputi kegiatan orientasi, observasi, pengajaran terbimbing, pelatihan mengajar, kegiatan ekstrakurikuler, dan kegiatan lain yang sesuai.

### **2.4. STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH**

Sekolah adalah suatu tempat dimana sistem pendidikan formal dilaksanakan. Sekolah diibaratkan masyarakat, dimana di dalamnya terdapat masyarakat sekolah yang dibatasi oleh tata tertib yang ada di sekolah. Di sekolah terdapat pula struktur seperti yang ada dalam masyarakat umumnya. Struktur organisasi yang ada di sekolah meliputi kepala sekolah, guru, siswa, pegawai tata usaha sampai dengan tukang kebun. Hal ini diharapkan agar terjadi hubungan timbal balik dari atasan ke bawahan. Koordinasi diperlukan untuk mencapai tujuan bersama dalam proses pendidikan. ( Lampiran )

### **2.5. KURIKULUM DAN PERANGKAT PEMBELAJARAN SMK**

Kurikulum dalam hal ini diibaratkan sebagai sebuah lintasan yang harus ditempuh oleh para siswa. Guru haruslah aktif dan selalu melakukan inovatif agar kurikulum yang ditetapkan dapat berjalan sesuai dengan harapan. Kurikulum adalah perangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Kurikulum memuat landasan apa yang dipakai sebagai acuan dan pedoman dalam pengembangan kurikulum, tujuan pendidikan nasional, tujuan pendidikan menengah dan tujuan pada pendidikan sekolah menengah atas. Program pengajaran mencakup isi program pengajaran,

lama pendidikan dan susunan program pengajaran serta pelaksanaan pengajaran di tingkat nasional dan daerah. Adapun tujuan pendidikan pada jenjang SMK adalah:

1. Meningkatkan pengetahuan siswa untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dan mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu, teknologi dan kesenian.
2. Meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial budaya dan alam sekitar.

## **2.6. KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN**

Kurikulum berisi mengenai landasan apa yang dipakai sebagai acuan dan pedoman dalam pengembangan kurikulum, tujuan pendidikan nasional, tujuan pendidikan menengah dan tujuan pada pendidikan. KTSP mengacu pada standar nasional terdiri dari standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan.

1. Landasan KTSP :
  - a. UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
  - b. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
  - c. Kepmendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi.
2. Tujuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan  
Tujuannya adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak yang mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
3. Struktur dan Muatan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah yang tertuang dari standar isi meliputi lima kelompok mata pelajaran sebagai berikut :

- a. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia.
- b. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian.
- c. Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Kelompok mata pelajaran estetika.
- e. Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesenian.

Kelompok mata pelajaran tersebut dilaksanakan melalui muatan dan atau kegiatan pembelajaran sebagai mana diuraikan dalam PP No. 19 tahun 2005 pasal 7. Sesuai dengan kurikulum menengah umum yang baru yaitu kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), dalam mengelola proses belajar mengajar guru dituntut untuk melaksanakan :

1. Menyusun program tahunan (PROTA)
2. Penjabaran tentang kompetensi dasar yang akan dicapai, materi pembelajaran, alokasi waktu, sumber bahan, indikator pencapaian, dan sistem pengujian.
3. Penjabaran tentang struktur kurikulum yang diterapkan di sekolah
4. Menyusun persiapan mengajar
5. Melaksanakan perbaikan dan pengayaan.

Langkah-langkah diatas dijabarkan dalam perangkat pembelajaran yang terdiri atas :

### **1. PROGRAM TAHUNAN (PROTA)**

Program tahunan memuat alokasi waktu untuk setiap satuan pokok bahasan pada setiap semester. Dipakai sebagai acuan dalam membuat promes. Komponen utama prota adalah pokok bahasan dan alokasi waktunya yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengajaran.

### **2. PROGRAM SEMESTER (PROMES)**

Promes memuat alokasi waktu untuk satu semester. Dipakai dalam acuan menyusun silabus dan pengatur efisiensi penggunaan waktu belajar yang mengacu pada kalender pendidikan.

#### 4. SILABUS

Adalah rencana pembelajaran pada suatu dan atau kelompok mata pelajaran / tema tertentu yang mencakup standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar, pencapaian kompetensi untuk penilaian.

#### 5. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RPP merupakan lembar persiapan guru untuk tiap pertemuan. Berfungsi untuk acuan melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar dikelas agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan adanya RPP ini diharapkan pengajaran yang dilakukan oleh guru tidak melenceng jauh dari materi yang diajarkan. Guru yang membuat sendiri RPP maka guru juga harus menjalankannya.

#### 6. KALENDER PENDIDIKAN

Satuan pendidikan dasar dan menengah dapat menyusun kalender pendidikan sesuai dengan kebutuhan daerah, karakteristik sekolah, kebutuhan peserta didik dan masyarakat. Kalender pendidikan yang dipakai di SMK 1 KEDUNGWUNI mengacu pada kalender yang diterbitkan oleh Kementrian Pendidikan. Namun dalam pelaksanaannya tetap disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Misalnya didalam kalender pendidikan telah ditentukan waktu pelaksanaan mid semester, namun dalam pelaksanaannya waktu bisa lebih maju atau bahkan mundur dari tanggal dalam kalender akademik.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN**

#### **3.1. Waktu Kegiatan**

Kegiatan praktik PPL 2 mahasiswa Universitas Negeri Semarang program studi S1 kependidikan tahun 2012 dilaksanakan secara berkesinambungan dengan PPL 1. Dimana PPL 1 telah dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2012 sampai dengan tanggal 11 Agustus 2012. Adapun Program Praktik Pengalaman Lapangan 2 (PPL 2) dilaksanakan mulai tanggal 27 Agustus 2012 sampai 20 Oktober 2012.

#### **3.2. Tempat Kegiatan**

Salah satu sekolah yang ditunjuk adalah SMK 1 KEDUNGWUNI tepatnya di Jalan Paesan Utara Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Hal ini ditetapkan berdasarkan persetujuan Rektor Universitas Negeri Semarang dengan Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan atau pimpinan lain yang sesuai.

#### **3.3. Tahapan Kegiatan**

Tahap-tahap kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL 1/2) meliputi :

1) Kegiatan di kampus, meliputi :

1. Pembekalan

Pembekalan dilaksanakan di kampus selama 3 hari yaitu mulai 24 Juli sampai tanggal 26 Juli 2012.

2. Upacara Penerjunan

Upacara Penerjunan dilakukan di depan gedung rektorat UNNES pada tanggal 30 Juli 2012 pukul 07.00 WIB sampai selesai. Kemudian penerimaan mahasiswa PPL dilakukan di SMK 1 KEDUNGWUNI pada tanggal 31 Juli 2012 pada pukul 09.00 WIB.

2) Kegiatan inti di sekolah

1. Penyerahan

Penyerahan mahasiswa praktikan awalnya sejumlah 28 orang di sekolah latihan dilakukan oleh Dosen Koordinator kepada pihak SMK 1

KEDUNGWUNI pada tanggal 31 Juli 2012 pukul 09.00 WIB. Dan secara resmi yang dihadiri oleh semua mahasiswa PPL.

### 3) Kegiatan inti Praktek Pengalaman Lapangan

#### a. Pengalaman Lapangan

Kegiatan Pengenalan Lapangan di SMK 1 KEDUNGWUNI sebenarnya telah dilaksanakan pada PPL 1. Namun pada PPL 2 ini dilakukan sekedar untuk mengingat kembali. Dengan demikian data pengenalan lapangan tidak dilampirkan kembali karena sudah dilampirkan pada laporan PPL 1.

#### b. Pengajaran Model

Pengajaran model adalah kegiatan yang dilakukan praktikan dengan cara mengamati guru pamong dalam melakukan proses pembelajaran terhadap siswa. Melalui kegiatan ini praktikan dapat mengetahui bagaimana guru mengajar, mengelola kelas, membuka pelajaran, cara mengajar dan permasalahan yang ada di dalam kelas.

#### c. Pengajaran Terbimbing

Pengajaran terbimbing adalah kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh praktikan dengan bimbingan guru pamong, dalam artian guru pamong ikut masuk kelas setelah praktikan siap menyediakan rencana pengajaran.

Pengajaran ini memberikan informasi kepada praktikan tentang kemampuan apa saja yang harus dimiliki seorang guru. Kemampuan yang dimaksud adalah sebagai berikut :

##### (1) Membuka pelajaran

Dalam mengawali proses belajar mengajar praktikan mengawal dengan salam, mengkondisikan kelas agar siswa siap untuk mengikuti pelajaran, memberikan pertanyaan materi sebelumnya dan merangkaikan materi yang akan disampaikan.

##### (2) Komunikasi dengan siswa

Komunikasi dengan siswa berjalan dengan sangat baik dalam kegiatan belajar maupun di luar belajar.



(3) Metode pembelajaran

Metode yang digunakan praktikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah dengan ceramah variasi, inkuiri, *paper share*, peta konsep (*mind map*), kata kunci, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Kurikulum yang digunakan adalah KTSP.

(4) Variasi dalam pelajaran

Variasi yang digunakan praktikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah dengan memberikan materi kemudian diselingi dengan tanya jawab serta pertanyaan pada siswa.

(5) Memberikan penguatan

Untuk materi yang penting praktikan memberikan penguatan materi dengan cara memberikan contoh yang mudah dimengerti serta menganalogikan dengan kehidupan sehari-hari.

(6) Menulis di papan tulis dan penggunaan LCD

Agar siswa lebih mengerti dan memahami terhadap materi yang disampaikan, praktikan menulis keterangan tentang materi di papan tulis. Hal ini dilakukan karena tidak adanya media yang dapat membantu seperti LCD yang mungkin dapat memberikan variasi dalam pembelajaran dan lebih menarik minat siswa ketika memahami materi pada pelajaran.

(7) Mengkondisikan situasi belajar

Praktikan berusaha membuat kelas terkondisi dengan cara memberikan perhatian yang lebih seperti bertanya pada siswa yang ramai dan/atau memberikan motivasi pada siswa. Lebih dari itu, praktikan juga menggunakan pendekatan afektif dan persuasif agar mengenal siswa secara lebih dekat. Dalam hal ini guru praktikan berperan sebagai motivator sekaligus relasi belajar.

(8) Memberi pertanyaan

Untuk menghidupkan suasana pembelajaran dan agar pembelajaran berlangsung dua arah, praktikan memberikan pertanyaan seputar materi yang telah diberikan. Hal ini juga dilakukan agar praktikan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi.

(9) Menilai hasil belajar

Untuk menilai hasil belajar siswa, praktikan memberikan tugas dan ulangan harian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu, praktikan juga menilai pembelajaran berdasarkan sikap siswa selama proses pembelajaran.

(10) Menutup pelajaran

Pada akhir pelajaran praktikan menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi atau memberi tugas kepada siswa. Ketika menyimpulkan, praktikan menggunakan analogi sederhana untuk lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

d. Pengajaran mandiri

Pengajaran mandiri adalah kegiatan pelatihan mengajar dan tugas kejuruan lainnya dengan mengkonsultasikan dahulu perangkat pembelajarannya pada guru pamong, diman guru pamong tidak ikut masuk kelas. Jadi pengajaran ini melatih praktikan untuk berkreasi dalam memberikan materi, menggunakan metode yang sesuai sehingga melatih praktikan untuk menjadi guru yang sebenarnya.

e. Pelaksanaan ujian praktek mengajar

Ujian praktek mengajar dilakukan di kelas oleh guru pamong dan dosen pendamping.

f. Bimbingan penyusunan laporan

Dalam penyusunan laporan, praktikan mendapat bimbingan dari berbagai pihak, baik guru pamong, dosen koordinator dan dosen

pembimbing, serta pihak-pihak yang terkait, sehingga laporan dapat disusun dengan baik dan terselesaikan tepat pada waktunya.

### **3.4. Materi Kegiatan**

Materi kegiatan dalam Praktek Pengalaman Lapangan 2 ini, antara lain:

1. Membuat perangkat pembelajaran atas bimbingan guru pamong.
2. Melaksanakan praktek mengajar atas bimbingan guru pamong dan dosen pembimbing.

### **3.5. Proses Pembimbingan**

Bimbingan dari dosen pembimbing serta guru pamong selama kegiatan PPL berlangsung secara efektif dan efisien. Sebelum melakukan kegiatan belajar-mengajar praktikan mengkonsultasikan materi kepada guru pamong terlebih dahulu.

- a. Guru pamong sangat berpengalaman dalam bidangnya. Guru pamong tidak henti-hentinya memberikan masukan terhadap praktikan, baik dalam cara menyampaikan materi, sikap di depan kelas, cara menangani siswa yang ramai, serta dalam hal membuat soal ulangan.
- b. Dosen pembimbing membantu mahasiswanya memecahkan persoalan yang dihadapi dan membimbing dalam hal mengajar dan menyusun laporan. Bimbingan tidak terbatas di sekolah namun juga di luar itu, misalnya saat bertemu di kampus.

### **3.6. Hal-hal yang Mendukung dan Menghambat Selama PPL**

1) Faktor pendukung

- a. Pihak SMK 1 KEDUNGWUNI menerima mahasiswa praktikan dengan baik, yaitu mulai dari penyerahan sampai penarikan.
- b. Guru pamong dengan senang hati dan ikhlas memberikan bimbingan dan memberikan saran yang membangun bagi praktikan.

- c. Adanya komunikasi yang baik dengan guru pamong ataupun dengan dosen pembimbing.
- d. Tersedianya sarana dan prasarana untuk menunjang proses belajar-mengajar meskipun tidak secara keseluruhan.
- e. Para siswa mendukung dan dapat bersahabat dengan guru praktikan dengan baik.

## 2) Faktor penghambat

- a. Bagi sebagian siswa kelas X pelajaran menggambar dengan perangkat lunak merupakan pelajaran yang cukup sulit bagi mereka. Ini dikarenakan mereka baru pertama kali menggunakan program autocad. Disamping itu, kendala lainnya adalah tidak semua dirumah memiliki komputer yang ada program autocadnya jadi siswa belajarnya kurang.
- b. Kekurangan pada diri praktikan adalah kemampuan membuat variasi pembelajaran baru yang cocok diterapkan dalam kelas, karena praktikan belum dapat menyesuaikan diri dengan kondisi siswa yang ramai.

### **3.7. Kegiatan pembimbingan oleh Guru Pamong dan Dosen Pembimbing**

#### 1. Bimbingan dengan Guru Pamong

Waktu: Dua kali dalam seminggu

Hal-hal yang dikoordinasikan, antara lain: bahan ajar, pembuatan silabus, pembuatan RPP, pembuatan Prota dan Promes, pengadaan ulangan harian, pemberian tugas, penggunaan media, penggunaan metode.

#### 2. Bimbingan dengan Dosen Pembimbing

Waktu: Setiap dosen pembimbing datang ke sekolah latihan

Hal-hal yang dikoordinasikan:

- a. Kesulitan-kesulitan selama PPL di sekolah latihan
- b. Masalah-masalah yang menghambat selama PPL di sekolah latihan
- c. Pelaksanaan ujian praktik mengajar.

## **BAB IV**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1. Simpulan**

1. Pelaksanaan PPL merupakan proses pencarian pengalaman bagi pendidik.
2. Supaya mampu mengelola kelas dengan baik, seorang guru harus bisa :
  1. Menguasai bahan ajar atau materi.
  2. Tujuan khusus pembelajaran dengan materi harus sesuai.
  3. Mampu menciptakan kondisi kelas yang kondusif.
  4. Terampil memanfaatkan media dan memilih sumber belajar.
3. Guru harus senantiasa memberikan motivasi kepada muridnya.
4. Praktikan harus berkonsultasi dengan guru pamong yang bersangkutan untuk menangani permasalahan anak didik.
5. Bimbingan oleh guru pamong sangat bermanfaat bagi praktikan.

#### **4.2. Saran**

1. Untuk Mahasiswa PPL
  - a. Senantiasa menjaga dan menjalin komunikasi yang baik dengan sesama mahasiswa PPL maupun dengan guru-guru dan staf karyawan sekolah.
  - b. Senantisa saling membantu selama pelaksanaan kegiatan PPL.
2. Untuk pihak sekolah

Selayaknya pihak sekolah dapat membantu praktikan dengan intensif karena para praktikan telah menempuh usaha belajar menjadi seorang guru yang lebih baik.
3. Untuk Pihak UPT

Pihak UPT agar tanggap terhadap masalah yang dialami oleh praktikan yang berlokasi jauh dari pusat UPT. Itu semua mudah-mudahan menjadi masukan bagi semua pihak untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan yang telah ada.

## REFLEKSI DIRI

**Nama** : Abdul Azis  
**Nim** : 5101409003  
**Fakultas** : Teknik  
**Jurusan** : Teknik Sipil  
**Prodi** : Pendidikan Teknik Bangunan  
**Bidang Studi Praktikan** : Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT senantiasa kita panjatkan atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kelancaran kepada kita dalam melaksanakan PPL 2 di SMK 1 Kedungwuni. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi agung junjungan kita, nabi muhammad SAW yang telah membing kita dari zaman kegelapan sampai kezaman terang-benderang. Tak lupa terima kasih kami haturkan kepada kepala sekolah SMK 1 Kedungwuni yang telah menerima kami untuk melakukan praktik mengajar. Terima kasih kepada guru pamong yang senantiasa membimbing dan mengarahkan kami dalam pelaksanaan pembelajaran dalam kelas dan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan PPL II di SMK 1 Kedungwuni.

PPL 2 yang dilaksanakan mulai tanggal 27 Agustus sampai dengan tanggal 20 Oktober 2012, merupakan kegiatan observasi yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan. Mahasiswa mengamati keadaan sekolah sampai proses berlangsungnya belajar mengajar. Praktikan melakukan observasi dan orientasi sekolah yang berkaitan dengan kondisi fisik sekolah, struktur organisasi sekolah, administrasi sekolah, administrasi kelas, administrasi guru, tata tertib guru dan siswa, sarana dan prasarana sekolah. Melalui pemodelan ini praktikan dapat mengetahui keadaan kelas dan cara mengajar guru terutama pada interaksi guru dengan murid, dan diharapkan praktikan menyesuaikan diri dengan keadaan kelas dan memahami karakteristik siswa sehingga dalam kegiatan pembelajaran dapat efektif dan efisien.

Dari hasil observasi selama PPL1 yang telah dilakukan, praktikan dapat menyimpulkan:

### 1. Kekuatan dan Kelemahan

Selama melihat berbagai permodelan dari guru pamong dalam proses pembelajaran di kelas, praktikan dapat menyimpulkan bahwa mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak kelas X mendapat kendala dalam pelaksanaannya. Ini dikarenakan sebagian besar siswa masih minim dan baru mengenal dengan yang namanya perangkat lunak atau AutoCad ini. Selain itu juga kendala yang ada tidak semua siswa mempunyai computer atau Laptop sendiri di rumah. Sehingga untuk penguasaan atau latihan di rumah sangatlah kurang.

Kelebihannya Sebagai salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dan diujikan dalam ujian sekolah dan wajib untuk jurusan gambar bangunan khususnya, pelajaran ini yang dulunya diberikan kelas XI, sekarang sudah diberikan di kelas X. Pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak mendapat tiga jam pelajaran

selama seminggu. Diharapkan dapat memberikan manfaat untuk peserta didik dalam menggambar dan berkreasi.

## **2. Ketersediaan Sarana dan Prasarana KBM di Sekolah Praktikan**

Pembelajaran dengan perangkat lunak tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang memadai, sehingga peranan media sangat membantu dalam pembelajaran perangkat lunak siswa, namun sayangnya di SMK 1 Kedungwuni lab. AutoCad yang digunakan masih kurang dalam bentuk pirantinya. Tetapi kelebihan lainnya program yang dipakai sudah mengikuti trend zaman.

Sarana dan prasarana yang terdapat di SMK 1 Kedungwuni berupa LCD proyektor dan audio sudah tersedia, sehingga intensitas pemakaian sarana dan prasarana bisa dimanfaatkan dengan baik.

## **3. Kualitas Guru Pamong dan Dosen Pembimbing**

Guru pamong sendiri dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak selalu terfokus pada RPP dan Silabus yang sudah ada, tetapi guru mempunyai inisiatif untuk mengembangkan sendiri tanpa terpaku pada sistem yang ada. Siswa dituntut aktif dalam belajar. Kualitas guru pamong yang memiliki disiplin ilmu dalam menggambar dengan perangkat lunak. Dan dengan pengalaman dan pengetahuan yang banyak diperoleh membuat Bapak Drs. EDY SAMSIDI dapat menyampaikan pelajaran dengan baik kepada siswa melalui berbagai metode dan pendekatan.

Dosen pembimbing membantu menyelesaikan masalah ketika mahasiswa ada yang kurang bisa dalam pengajaran. Selain itu kedisiplin juga diterapkan agar mahasiswa menjadi guru yang berkualitas.

## **4. Kualitas Pembelajaran**

SMK 1 Kedungwuni baru pertama kali menjadi tempat praktik mahasiswa PPL, tetapi kesiapan dari sekolah tidak menjadi masalah yang finansial lagi. Pembelajaran menggambar yang dilakukan di SMK 1 Kedungwuni ini mengikuti kurikulum KTSP.

Selama pembelajaran berlangsung, praktikan dalam proses belajar mengajar juga melibatkan keaktifan siswa yaitu dengan metode ceramah kemudian demonstrasi dan tanya jawab. Guru selalu mengadakan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dari buku paket yang relevan. Pembelajaran yang diterapkan di SMK 1 kedungwuni diharapkan outputnya nanti menjadi lebih berkualitas para siswanya dalam dunia kerja maupun kejenjang lebih tinggi.

## **5. Kemampuan Diri Praktikan**

Mahasiswa Praktikan yang berasal dari Prodi pendidikan teknik bangunan telah mendapatkan berbagai macam mata kuliah dibidang teknik sipil, tentang menggambar, konstruksi bangunan dan ilmu pemetaan. Dalam beberapa mata kuliah praktikan mendapatkan beberapa tugas yang berkaitan dengan pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak seperti menggambar garis – garis sebagai dasar

menggambar dan beberapa lainnya tentang menggambar di kampus, pembuatan RPP dan Silabus serta pembuatan media pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak yang variatif dan kreatif, Namun praktikan menyadari praktik dilapangan kadang tidak sesuai yang kita inginkan atau tidak sesuai dengan yang di dapat di kampus, sehingga praktikan haruslah dapat beradaptasi dengan lingkungan serta mampu menjadi konseptor dalam pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak bukan hanya menjadi juru ajar semata.

#### **6. Nilai Tambah Setelah Mengikuti PPL 2**

Setelah mengikuti PPL 2 praktikan lebih mengerti mengenai peran dan tugas dari personal yang ada disekolah dan cara bersosialisasi dengan warga sekolah. Selain itu guru praktikan memperoleh gambaran langsung mengenai pembelajaran di dalam kelas, karakteristik anak didik, cara berinteraksi antara guru dengan siswa, Cara mengelola kelas dan cara menyampaikan mata pelajaran menggambar dengan dengan menarik dan mudah dipahami sehingga peserta didik tertarik dan dapat menyerap pelajaran yang disampaikan dengan baik.

#### **7. Saran Pengembangan bagi Sekolah dan UNNES**

Keberhasilan dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada siswa dan guru, namun juga didukung oleh sarana dan prasarana serta pemberdayaan warga sekolah secara bijaksana SMK 1 Kedungwuni hal itu dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Saran dari pihak praktikan untuk pengembangan bagi pihak sekolah adalah perlunya pemanfaatan lingkungan sekolah yang begitu luas sebagai sarana proses pembelajaran. Misalnya dapat memanfaatkan ruang Laboratorium computer sebagai tempat jam menggambar tambahan atau pelatihan yang mampu memberikan kemampuan siswa dalam berinovasi khususnya dalam menggambar. Selain itu juga diharapkan sekolah selalu menjaga hubungan kerjasama yang harmonis antara SMK 1 Kedungwuni dengan Universitas Negeri Semarang untuk mewujudkan mutu pendidikan yang lebih unggul dan berdaya saing kuat.

Pelaksanaan Program PPL yang diselenggarakan oleh UNNES sangat membantu peningkatan ketrampilan dan mutu calon-calon guru lulusannya. Namun perlu diperhatikan yaitu UNNES kedepan hendaklah membenahi dalam pemberian yang berkaitan tentang kesiapan seorang guru khususnya.

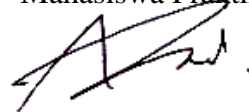
Kedungwuni, Oktober 2012

Mengetahui:  
Guru Pamong,



Drs. EDY/SAMSIDI  
NIP. 195610071982031007

Mahasiswa Praktikan,

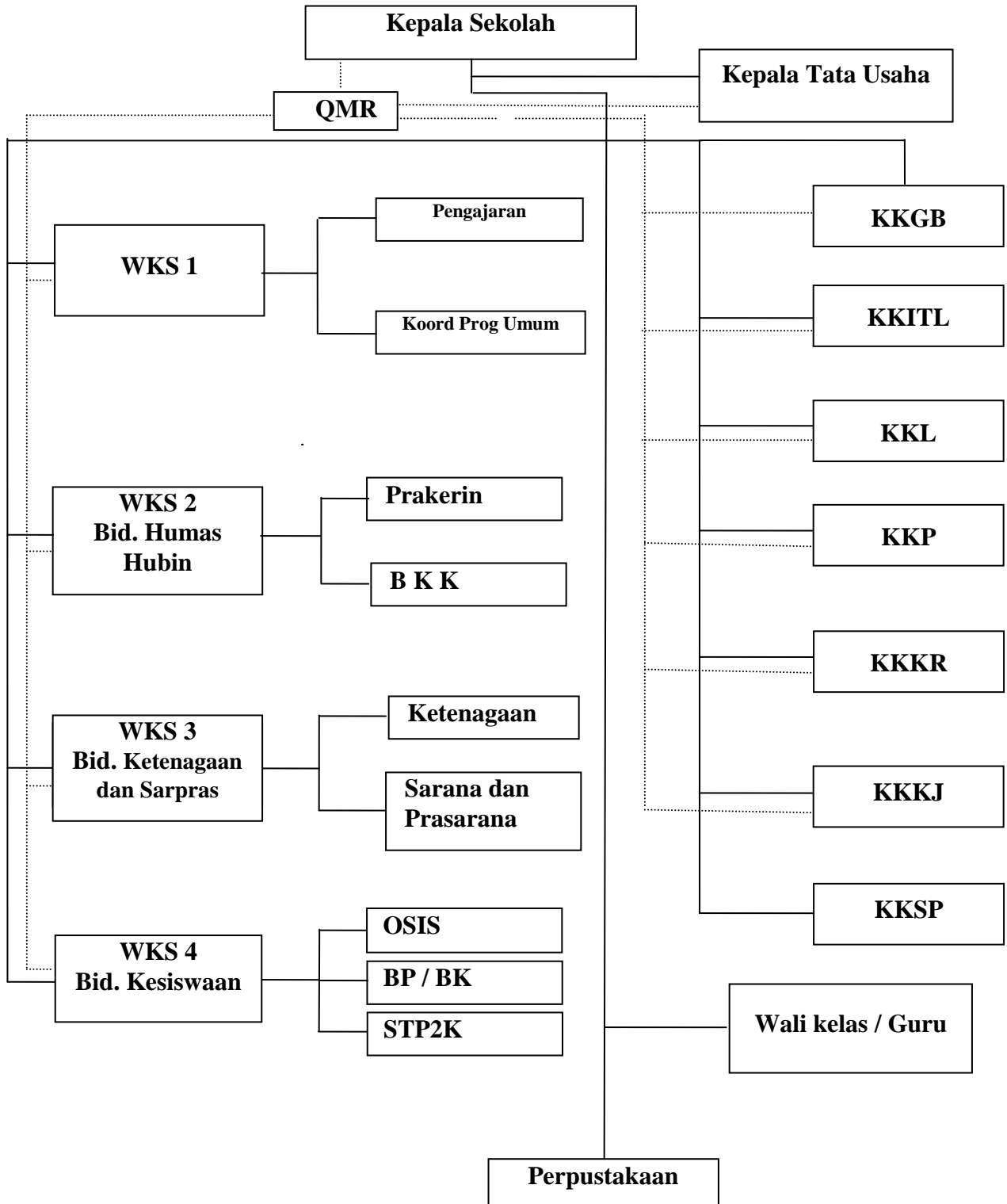


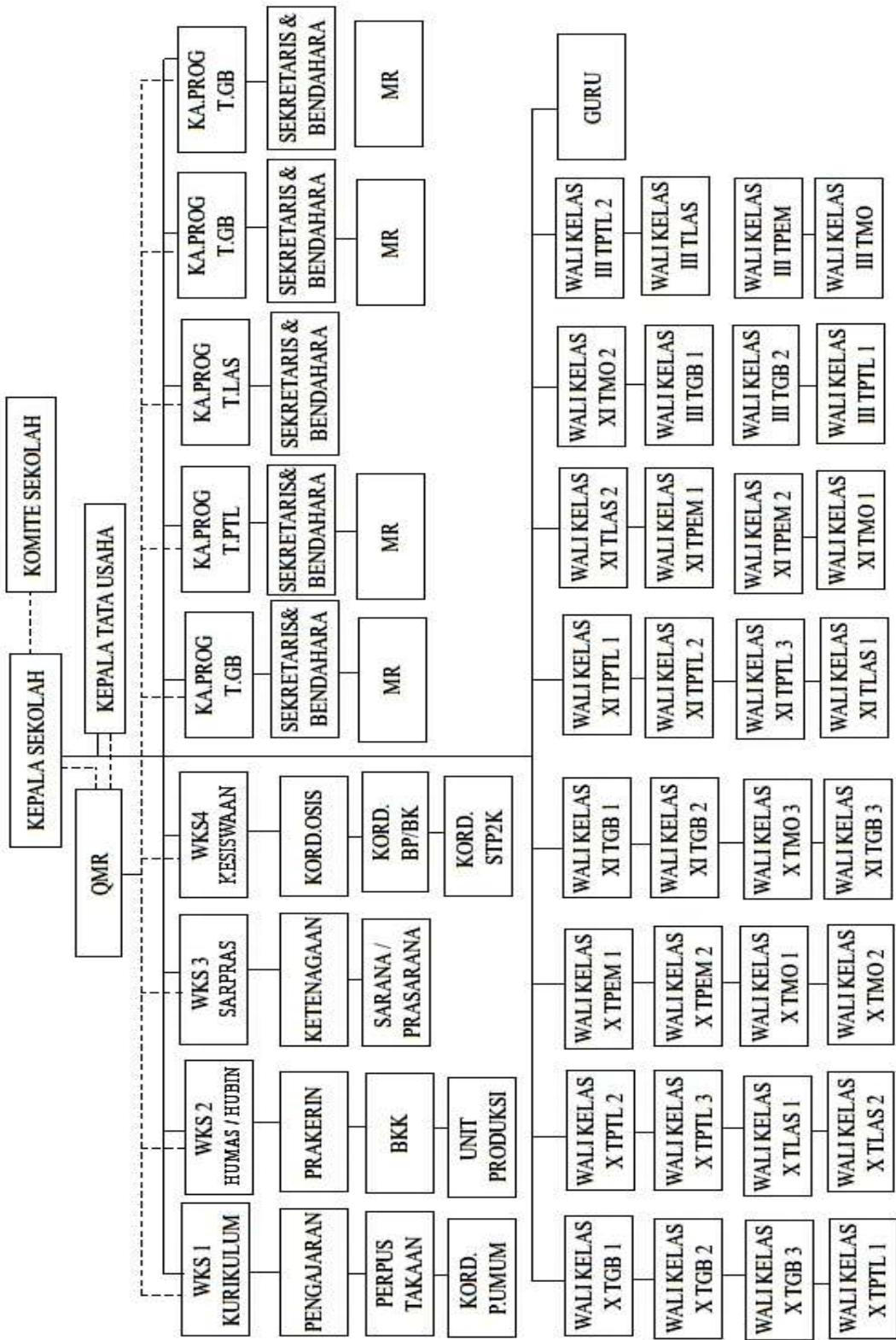
Abdul Azis  
NIM 5101409003



# LAMPIRAN

Struktur Organisasi SMK 1 Kedungwuni







**Nama Sekolah** : SMK Negeri 1 Kedungwuni  
**Mata Pelajaran** : Kompetensi Kejuruan  
**Kelas/Semester** : X / 1 - 2  
**Kompetensi** : Menggambar Dengan Perangkat Lunak  
**Kode Kompetensi** : BGN.Gku .001.A  
**Alokasi Waktu** : 296 X 45 Menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Mendeskripsikan Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Panduan penggunaan perangkat lunak untuk menggambar teknik yang terkait dengan menu layer, block, wblock dan xref dipahami</li> <li>▪ Perangkat lunak untuk menggambar teknik dijalankan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengenalan perangkat lunak (software) untuk menggambar teknik</li> <li>▪ Mempersiapkan / membuka perangkat lunak pada komputer untuk menggambar teknik (AutoCad atau sejenisnya)</li> <li>▪ Pengertian layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya.</li> <li>▪ Pengertian dan prosedur menggunakan perintah block, wblock, dan xref</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengenal berbagai jenis perangkat lunak (software) untuk menggambar teknik</li> <li>▪ Menggunakan perangkat komputer dengan baik</li> <li>▪ Memahami panduan tata cara mengoperasikan perangkat lunak (AutoCad atau sejenisnya) untuk menggambar teknik</li> <li>▪ Menerapkan sistim layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya.</li> <li>▪ Melakukan prosedur perintah block, wblock, dan xref.</li> <li>▪ Mencermati istilah asing dalam Perangkat Lunak yang digunakan</li> <li>▪ Menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hasil tugas</li> <li>▪ Tes tertulis</li> <li>▪ Tanya jawab</li> </ul>	8	-		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)</li> <li>▪ CD Pembelajaran</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
2. Mengatur tata letak gambar pada model space dengan perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kesesuaian skala gambar dan keterangan ukuran skala diperiksa. Kelengkapan keterangan setiap gambar diperiksa.</li> <li>▪ Gambar-gambar dipindahkan ke dalam area gambar dan ditata sehingga seluruh informasi pada gambar dapat terlihat dan berada dalam susunan yang formal dan terstruktur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pekerjaan mengatur tata letak gambar pada suatu ukuran kertas tertentu disertai dengan mengelola layer dan mengatur skala dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memasukkan kop (kepala gambar) beserta garis tepi dari file kop gambar yang telah dimiliki.</li> <li>▪ Memindahkan atau menata gambar-gambar ke dalam area garis tepi kertas dan kop gambar.</li> <li>▪ Memperbesar atau memperkecil ukuran garis tepi dan kop gambar sesuai skala yang diinginkan pada pencetakan gambar.</li> <li>▪ Menghitung menggunakan pecahan, desimal, persen</li> <li>▪ Mengkonversikan skala, pecahan dan desimal</li> <li>▪ Menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hasil tugas</li> <li>▪ Tes tertulis</li> <li>▪ Tanya jawab</li> </ul>	12	16		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)</li> <li>▪ CD Pembelajaran</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengetik dengan tepat pada keyboard</li> <li>▪ Menentukan ukuran kertas sesuai dengan perintah atasan</li> <li>▪ Menggunakan skala gambar sesuai dengan ukuran skala yang tercantum pada keterangan gambar</li> <li>▪ Menyusun gambar-gambar dalam tatanan yang rapi, formal dan terstruktur</li> <li>▪ Mematikan layer yang tidak perlu muncul.</li> </ul>					
3. Modifikasi objek dengan melakukan <i>modify properties</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fitur modify properties dikenali.</li> <li>▪ Nama layer, color, linetype dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penggunaan perintah modify – properties untuk memodifikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menggunakan perintah modify – properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer,</li> </ul>		8	28	-	

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	lineweight dari objek yang sudah digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.	obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.	color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya. <ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunakan perintah modify –properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.</li> </ul>					
4. Membuat back-up data level 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prosedur back up data dapat dijelaskan sesuai dengan standar operasi back up data</li> <li>Aplikasi back up data atau sistem basis data beroperasi sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data</li> <li>Proses back up data dilakukan sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data</li> <li>Proses back up selesai dengan ditandai adanya pemberitahuan dari aplikasi atau sistem basis data</li> <li>Hasil back up disimpan di media yang ditentukan pada prosedur/rencana kerja perusahaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tata cara menduplikasi (back up) data baik folder atau file menggunakan teknologi komputer.</li> <li>Mempersiapkan aplikasi back up data atau sistem basis data hingga beroperasi sesuai standar yang berlaku.</li> <li>Pembuatan back up atau duplikasi data sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada prosedur/ rencana kerja untuk disimpan pada media penyimpanan (contoh : hard disk, disket, CD dan lain sebagainya)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi karakteristik berbagai media penyimpanan data ( Harddisk, CD-R, CD-RW, Disket, Flash disk, dan sebagainya ).</li> <li>Mencoba melakukan berbagai prosedur aplikasi back up data.</li> <li>Mengidentifikasi dan memilih media penyimpanan data.</li> <li>Menentukan prosedur aplikasi back up data sesuai media penyimpanan yang akan digunakan.</li> <li>Melakukan sistem aplikasi back up data.</li> <li>Mengoperasikan berbagai sistem aplikasi back up data.</li> <li>Pembuatan back up atau duplikasi data sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada prosedur/ rencana kerja untuk disimpan pada media penyimpanan (contoh : hard disk, disket, CD dan lain sebagainya)</li> <li>Membuat / mengisi check list back up data sesuai format</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil tugas</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Tanya jawab</li> </ul>	12	20		<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software</li> <li>CD Pembelajaran</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
			<p>yang berlaku menurut hasil back up data yang telah dikerjakan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pengecekan hasil back up data yang telah disimpan pada media penyimpanan telah sesuai dengan data originalnya.</li> </ul>					
5. Membuat restore data level 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prosedur restore data dapat dijelaskan sesuai dengan standar operasi restore data.</li> <li>Aplikasi restore data atau sistem basis data beroperasi sesuai dengan standar operasi aplikasi restore data atau sistem basis data</li> <li>Proses restore data dilakukan sesuai dengan standar operasi aplikasi back-up data atau sistem basis data</li> <li>Proses restore data selesai dengan ditandai adanya pemberitahuan dari aplikasi atau sistem basis data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tata cara mengembalikan (restore) data baik folder atau file pada sistem basis data menggunakan teknologi komputer.</li> <li>Mempersiapkan aplikasi restore data hingga beroperasi sesuai standar yang berlaku</li> <li>Restore data yaitu memasukkan data back – up ke dalam basis data pada komputer dari suatu media penyimpanan sesuai dengan prosedur / rencana kerja perusahaan</li> <li>Pengecekan hasil restore data pada komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempelajari maksud dan tujuan mengembalikan (restore) data pada system komputer.</li> <li>Melakukan berbagai prosedur aplikasi restore data.</li> <li>Mempersiapkan dan mengoperasikan berbagai sistem aplikasi restore data</li> <li>Melakukan restore data dari berbagai jenis media penyimpanan back up data</li> <li>Melakukan restore data sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada prosedur/ rencana kerja perusahaan dari media penyimpanan back up data (contoh : hard disk, disket, CD, dan lain-lain)</li> <li>Melakukan pengecekan hasil restore data yang telah dilakukan pada system basis data komputer</li> <li>Membuat / mengisi ceklist restore data pada komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil tugas</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Tanya jawab</li> </ul>	12	20		<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)</li> <li>CD Pembelajaran</li> </ul>
6. Menggambar dengan perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat lunak untuk menggambar teknik dijalankan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian layer dan perencanaan aplikasinya dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan sistim layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil tugas</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Tanya jawab</li> </ul>	28	64		<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul Pembelajaran untuk</li> </ul>



KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perintah pada menu format yang disediakan beserta shortcutnya dikenali berdasarkan panduan pengguna</li> <li>▪ Objek gambar yang berulang ditentukan dan Wblock objek gambar dibuat</li> <li>▪ Perubahan objek block pada gambar dilakukan dengan insert objek wblock yang telah diperbaharui</li> <li>▪ Fitur modify properties dikenali</li> <li>▪ Nama layer, colour, linetype dan lineweight dari objek yang sudah digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya</li> </ul>	<p>penggambaran menggunakan program AutoCad atau sejenisnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pekerjaan menggambar yang disertai dengan mengelola layer.</li> <li>▪ Penerapan perintah block, wblock dan external reference menggunakan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya) untuk menggambar teknik</li> <li>▪ Pekerjaan menggunakan dan memodifikasi objek eksternal (xref, wblock) dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik</li> <li>▪ Penggunaan perintah modify – properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya</li> <li>▪ Pemeriksaan kebenaran gambar,</li> </ul>	<p>menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan prosedur perintah block, wblock, dan xref.</li> <li>▪ Mencermati istilah asing dalam Perangkat Lunak yang digunakan</li> <li>▪ Melakukan seting gambar dalam sistim Layer.</li> <li>▪ Menggunakan perintah block, wblock dan external reference dengan tepat sehingga mudah dan cepat dalam menggambar.</li> <li>▪ Melakukan prosedur operasional perintah block, wblock dan external reference.</li> <li>▪ Menggunakan dan memodifikasi objek eksternal (xref, wblock) dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik</li> <li>▪ Menggunakan perintah modify –properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.</li> <li>▪ Memeriksa dan kebenaran gambar, perapian dan penghapusan garis-garis bantu.</li> <li>▪ Menyimpan hasil penataan gambar dalam file dan folder tertentu pada komputer.</li> </ul>				<p>perangkat lunak (software)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD Pembelajaran</li> </ul>	

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
		<p>perapian dan penghapusan garis-garis bantu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penyimpanan hasil penataan gambar dalam file dan folder tertentu pada komputer.</li> </ul>						
7. Mencetak gambar dengan perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Panduan Pengguna Perangkat Lunak untuk Menggambar Teknik yang terkait dengan layer dan plot sudah disediakan dan dipahami.</li> <li>Panduan Pengguna printer/plotter sudah disediakan dan dipahami.</li> <li>Gambar yang sudah dibuat dibuka. Ketebalan setiap garis dari setiap color yang digunakan ditentukan</li> <li>Skala output gambar ditentukan.</li> <li>Kesesuaian skala, posisi gambar dan ukuran kertas diperiksa</li> <li>Ukuran dan jenis kertas yang digunakan ditentukan.</li> <li>Printer/Plotter yang digunakan dinyalakan dan sudah terisi kertas yang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempersiapkan perangkat lunak dan printer/plotter sesuai kebutuhan untuk pencetakan gambar</li> <li>Pekerjaan mempersiapkan dokumen file gambar pada komputer untuk dicetak.</li> <li>Pemilihan gambar sesuai tujuan pencetakan.</li> <li>Perhitungan menentukan skala output gambar dan skala pada perintah plot berdasarkan ukuran unit penggambaran pada komputer.</li> <li>Pekerjaan mencetak gambar yang menggunakan banyak layer, color, linetype, dan lineweight, serta hasil cetak yang diinginkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempelajari berbagai jenis dan spesifikasi printer/ plotter untuk pencetakan gambar pada sistem komputer.</li> <li>Mempelajari prosedur instalasi atau setting printer/plotter.</li> <li>Mengenali layer, color, linetype, lineweight, dimension style yang digunakan</li> <li>Mempelajari istilah asing dalam Perangkat Lunak yang digunakan</li> <li>Melakukan pengaturan / seting ketebalan garis menggunakan cara pewarnaan (color) garis gambar pada komputer disesuaikan dengan standar yang berlaku di perusahaan.</li> <li>Memeriksa ketebalan garis gambar sesuai dengan standar atau ketentuan yang berlaku.</li> <li>Mengenal berbagai jenis, ukuran dan karakter media gambar</li> <li>Menentukan skala pencetakan yang sesuai dengan skala yang tercantum pada gambar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil tugas</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Tanya jawab</li> </ul>	12	16		<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)</li> <li>CD Pembelajaran</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
8. Menggambar Isometrik dengan perangkat lunak	<p>akan digunakan untuk mencetak dengan jenis dan ukuran kertas yang sesuai.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar yang telah dicetak diperiksa kebenaran dan kesesuaiannya dengan perintah dari atasan.</li> <li>Gambar yang telah diselesai disimpan dalam file dan folder yang telah ditentukan</li> </ul>	<p>memiliki ketebalan garis yang berbeda dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pekerjaan mencetak gambar yang menggunakan banyak layer, color, linetype, dan lineweight, serta hasil cetak yang diinginkan memiliki ketebalan garis yang berbeda-beda dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat daftar gambar sampai memformat lembar gambar</li> <li>Mensetting area</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat ketebalan garis sesuai dengan standar.</li> <li>Mengaplikasikan sistim skala pencetakan yang sesuai dengan skala yang tercantum pada gambar</li> <li>Membuat ketebalan garis sesuai dengan standar.</li> <li>Melakukan perintah plot dengan output tanpa skala ataupun out gambar dengan skala tertentu.</li> <li>Melakukan cara melihat priview gambar untuk melihat tampilan posisi gambar pada kertas sebelum dicetak dan cara menggeser posisi gambar.</li> <li>Mencetak gambar yang menggunakan banyak layer, color, linetype, dan lineweight, serta hasil cetak yang memiliki ketebalan garis yang berbeda-beda dengan skala output gambar yang benar sesuai standar yang ditentukan menggunakan perangkat lunak (Autocad atau sejenisnya).</li> <li>Menggunakan perangkat printer/plotter dengan benar</li> <li>Menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaa</li> <li>Membuat gambar sampai mencetak dengan</li> </ul>	Hasil Tugas	4	24		

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat lunak untuk menggambar teknik dijalankan.</li> <li>▪ Perintah pada menu format yang disediakan beserta shortcutnya dikenali berdasarkan panduan pengguna</li> <li>• Perubahan Layar kerja pada perubahan benang silang</li> <li>• Penggunaan tombol fungsi untuk merubah posisi benang silang, grid dan snap.</li> <li>• Perintah menu draw digunakan untuk menggambar isometrik</li> </ul>	<p>kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Merubah posisi benang silang menggunakan tombol fungsi</li> <li>▪ Menggunakan perintah garis untuk membuat obyek sederhana</li> </ul>	<p>menggunakan perangkat lunak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pembuatan obyek benda sederhana</li> <li>▪ Pembuatan detail sambungan sambungan kayu</li> <li>▪ Pembuatan detail sambungan kusen pintu, kuda –kuda dll</li> </ul>					





**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.  
Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) \_\_\_ e-mail : smkn01kedungwuni@yahoo.com



---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 1 - 8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Mendeskripsikan perangkat lunak
Indikator	:
	1. Panduan penggunaan perangkat lunak untuk menggambar teknik yang terkait dengan menu layer, block, wblock dan xref dipahami
	2. Perangkat lunak untuk menggambar teknik dijalankan

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik yang terkait dengan menu layer, block, wblock dan xref
2. Siswa dapat menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik dengan baik

Karakter siswa yang diharapkan : Regius  
Jujur  
Semangat  
Disiplin  
Kerja keras  
Kreatif  
Mandiri dan tanggung jawab

## B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengenalan perangkat lunak (software) untuk menggambar teknik
2. Mempersiapkan/membuka perangkat lunak pada komputer untuk menggambar teknik (AutoCad atau sejenisnya)
3. Deskripsi layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran dengan AutoCad
4. Deskripsi dan prosedur penggunaan block, wblock, dan xref

## C. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. Demonstrasi

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi pada siswa</li><li>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>c. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</li></ol>	±15 menit	Ceramah
2. Kegiatan inti	Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.	±135 menit	Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi

	<p>a. Langkah 1 ( Eksplorasi )</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Guru mendefinisikan dan menjelaskan jenis-jenis perangkat lunak untuk menggambar teknik</li><li>2) Guru menjelaskan penggunaan perangkat lunak dengan baik</li><li>3) Guru menjelaskan panduan tata cara mengoperasikan perangkat lunak (AutoCad atau sejenisnya) untuk menggambar teknik</li><li>4) Guru menjelaskan penerapan sistim layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya</li><li>5) Guru menjelaskan untuk menjalankan prosedur perintah block, wblock, dan xref</li><li>6) Guru menjelaskan penggunaan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan</li></ol> <p>b. Langkah 2 ( Elaborasi )</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</li><li>2) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar dengan menggunakan perangkat lunak (AutoCad)</li></ol>		
--	--	--	--



	<p>3) Siswa mendiskusikan tugas yang telah diberikan oleh guru</p> <p>c. Langkah 3 ( Konfirmasi )</p> <p>1) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</p> <p>2) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggambar teknik</p>		
3. Penutupan	<p>a. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan</p> <p>b. Guru memberikan pesan-pesan moral dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>c. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>d. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>	±15 menit	Ceramah

#### E. BAHAN AJAR

- a. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
- b. CD Pembelajaran

#### F. PENILAIAN

1. Prosedur penilaian
  - a. Tes Proses
  - b. Tugas-tugas
  - c. Tanya jawab
2. Jenis penilaian

- a. Tes Proses : pengamatan
- b. Tugas-tugas : tertulis
- c. Tanya jawab

**LAMPIRAN**

- Tes Proses

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam menerjakan tugas					

- Tugas (soal)

1. Apa yang dimaksud dengan AutoCad ?
2. Sebutkan tujuan dan manfaat AutoCad !
3. Apakah fungsi dari layer, block, wblock, dan xref ?

Kedungwuni, Agustus 2012

Guru Pamong,



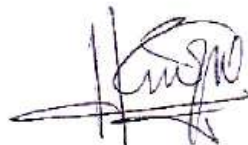
Drs. EDY/SAMSIDI  
NIP. 195610071982031007

Guru Praktikan



Abdul Azis  
NIM 5101409003

Mengetahui,  
Waka. Kurikulum



Handoko, S.T  
NIP. 196601281990031008



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.  
Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) \_\_\_ e-mail : smkn01kedungwuni@yahoo.com



---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 2 - 8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Mengatur tata letak gambar pada model space dengan perangkat lunak
Indikator	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Penyesuaian skala gambar dan keterangan ukuran skala diperiksa, kelengkapan keterangan setiap gambar diperiksa</li><li>2. Gambar-gambar dipindahkan ke dalam area gambar dan ditata sehingga seluruh informasi pada gambar dapat terlihat dan berada dalam susunan</li></ol>

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menyesuaikan skala gambar dan ukuran skala, dan membuat kelengkapan keterangan setiap gambar yang akan diperiksa
2. Siswa dapat memindahkan gambar ke dalam area gambar dan ditata sehingga seluruh informasi pada gambar dapat terlihat dan berada dalam susunan

Karakter siswa yang diharapkan :  
Regius  
Jujur  
Semangat  
Disiplin

Kerja keras

Kreatif, Mandiri dan tanggung jawab

## B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pekerjaan mengatur tata letak gambar pada suatu ukuran kertas tertentu disertai dengan mengelola layer dan mengatur skala dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik.

## C. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. Demonstrasi

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	<p>a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi pada siswa</p> <p>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>c. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</p>	± 15 menit	Ceramah
2. Kegiatan inti	<p>a. Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.</p> <p>1. Langkah 1 ( Eksplorasi )</p> <p>a) Guru menjelaskan cara memasukkan</p>	±135 menit	Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi

	<p>kop (kepala gambar) beserta garis tepi dari file kop gambar yang telah dimiliki.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>b) Guru menjelaskan cara memindahkan atau menata gambar-gambar ke dalam area garis tepi kertas dan kop gambar.</li><li>c) Guru menjelaskan cara memperbesar atau memperkecil ukuran garis tepi dan kop gambar sesuai skala yang diinginkan pada pencetakan gambar.</li><li>d) Guru menjelaskan untuk menghitung menggunakan pecahan, desimal, persen dan desimal</li><li>e) Guru menjelaskan untuk menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan</li><li>f) Guru menjelaskan mengetik dengan tepat pada keyboard</li><li>g) Guru menjelaskan menentukan ukuran kertas sesuai dengan perintah atasan</li><li>h) Guru menjelaskan menggunakan skala gambar sesuai dengan ukuran skala yang tercantum pada keterangan gambar</li><li>i) Guru menjelaskan menyusun gambar-gambar dalam tatanan yang rapi, formal dan terstruktur</li><li>j) Guru menjelaskan mematikan layer yang tidak perlu muncul</li></ul>		
--	---	--	--

	<p>2. Langkah 2 (Elaborasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</li> <li>b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar dengan menggunakan perangkat lunak (AutoCad), membuat kop dan garis tepi, menskala gambar, menggunakan keyboard dan mouse secara bersamaan.</li> <li>c) Siswa mendiskusikan tugas yang telah diberikan oleh guru</li> </ul> <p>3. Langkah 3 (Konfirmasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</li> <li>b) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggambar teknik dengan menggunakan keyboard</li> <li>c) Guru meminta siswa untuk membuat kop, menata gambar dan membuat garis tepi, mengatur skala gambar, menggambar menggunakan keyboard.</li> </ul>		
3. Penutupan	a. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan	± 15 menit	Ceramah

	<p>b. Guru memberikan pesan-pesan moral dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>c. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>d. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>		
--	--	--	--

#### E. BAHAN AJAR

- a. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
- b. CD Pembelajaran

#### F. PENILAIAN

##### 1. Prosedur penilaian

- a. Hasil tugas
- b. Tes tertulis
- c. Tanya jawab

##### 2. Jenis penilaian

- a. Hasil tugas : pengamatan dari tugas yang diberikan
- b. Tes tertulis : tertulis
- c. Tanya jawab : tanya jawab di dalam kelas tentang materi pembelajaran

#### LAMPIRAN

- Tes Proses

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					

- Tugas (soal)

4. Bagaimana cara memasukan gambar kedalam kop gambar ?
5. Bagaimana menghitung menggunakan pecahan, desimal, dan persen !
6. Bagaimana cara mematikan layer yang tidak diperlukan ?

Kedungwuni, Agustus 2012

Guru Pamong,

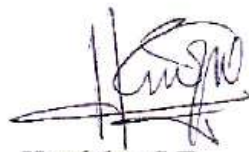


Des. EDY SAMSIDI  
NIP. 195610071982031007



Abdul Azis  
NIM 5101409003

Mengetahui,  
Waka. Kurikulum



Handoko, S.T  
NIP. 196601281990031008





**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.  
Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) \_\_\_ e-mail : smkn01kedungwuni@yahoo.com



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Kedungwuni  
Mata Pelajaran : Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)  
Kelas/semester : X / 1 - 2  
Pertemuan ke : 3 - 8  
Alokasi waktu : 3 x 45 menit  
Standar Kompetensi : Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)  
Kompetensi Dasar : Modifikasi objek dengan melakukan *modify properties*  
Indikator :  
1. Pengenalan fitur *modify properties*  
2. Merubah nama layer, color, linetype, dan lineweight dari objek yang sudah digambar sesuai dengan kebutuhan

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat Pengenalan fitur *modify properties*
2. Siswa dapat merubah nama layer, color, linetype, dan lineweight dari objek yang sudah digambar sesuai dengan kebutuhan

Karakter siswa yang diharapkan : Regius  
Jujur  
Semangat  
Disiplin  
Kerja keras  
Kreatif

Mandiri

Tanggung jawab

## B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Penggunaan perintah modify-properties untuk memodifikasi objek gambar yang berkenaan dengan layer,color, linetype, dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya

## C. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi siswa</li><li>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>c. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</li></ol>	± 15 menit	Ceramah
2. Kegiatan inti	Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.	± 135 menit	Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi

	<p>a) Langkah 1 ( Eksplorasi )</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru menjelaskan cara menggunakan perintah modify-properties untuk memodifikasi objek gambar yang berkenaan dengan layer,color, linetype, dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya</li> </ol> <p>b) Langkah 2 ( Elaborasi )</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</li> <li>2) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar dengan menggunakan perintah modify-properties</li> <li>3) Siswa mendiskusikan tugas yang telah diberikan oleh guru</li> </ol> <p>c) Langkah 3 ( Konfirmasi )</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</li> <li>2) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggunakan perintah modify-properties</li> <li>3) Guru meminta siswa untuk menggunakan perintah modify-properties pada gambar kerja</li> </ol>		
3. Penutupan	a. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi	± 15 Menit	Ceramah

	<p>yang telah disampaikan</p> <p>b. Guru memberikan pesan-pesan moral dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>c. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>d. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>		
--	--	--	--

#### **E. BAHAN AJAR**

1. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
2. CD Pembelajaran

#### **F. PENILAIAN**

1. Prosedur penilaian
  - a. Hasil tugas
  - b. Tes tertulis
  - c. Tanya jawab
2. Jenis penilaian
  - a. Hasil tugas : pengamatan dari tugas yang diberikan
  - b. Tes tertulis : tertulis
  - c. Tanya jawab : tanya jawab di dalam kelas tentang materi pembelajaran

## LAMPIRAN

- Tes Proses

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam menerjakan tugas					

- Tugas (soal)

1. Apa saja fitur *modify-properties* yang kalian ketahui ?
2. Bagaimana cara menggunakan perintah *modify-properties* yang kalian ketahui !

Kedungwuni, Agustus 2012

Guru Pamong,



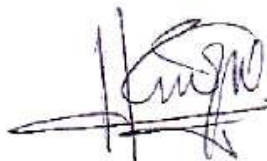
Des. EDY SAMSIDI  
NIP. 195610071982031007

Guru Praktikan



Abdul Azis  
NIM 5101409003

Mengetahui,  
Waka. Kurikulum



Handoko, S.T  
NIP. 196601281990031008



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.  
Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) \_\_\_ e-mail : smkn01kedungwuni@yahoo.com



---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 4 - 8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Membuat back-up data level 1
Indikator	:
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Prosedur back up data dapat dijelaskan sesuai dengan standar operasi back up data</li><li>2. Aplikasi back up data atau sistem basis data beroperasi sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data</li><li>3. Proses back up data dilakukan sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data</li><li>4. Proses back up selesai dengan ditandai adanya pemberitahuan dari aplikasi atau sistem basis data</li><li>5. Hasil back up disimpan di media yang ditentukan pada prosedur/rencana kerja perusahaan</li></ol>

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat melakukan Prosedur back up data dapat dijelaskan sesuai dengan standar operasi back up data
2. Siswa dapat menggunakan Aplikasi back up data atau sistem basis data beroperasi sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data

3. Siswa dapat melakukan Proses back up data sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data
4. Siswa dapat mengetahui Proses back up selesai dengan ditandai adanya pemberitahuan dari aplikasi atau sistem basis data
5. Siswa dapat menyimpan Hasil back up di media yang ditentukan pada prosedur/rencana kerja perusahaan

Karakter siswa yang diharapkan : Regius

Jujur

Semangat

Disiplin

Kerja keras

Kreatif

Mandiri dan tanggung jawab

## **B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Tata cara menduplikasi (back up) data baik folder atau file menggunakan teknologi komputer.
2. Mempersiapkan aplikasi back up data atau sistem basis data hingga beroperasi sesuai standar yang berlaku.
3. Pembuatan back up atau duplikasi data sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada prosedur/ rencana kerja untuk disimpan pada media penyimpanan (contoh : hard disk, disket, CD dan lain sebagainya)

## **C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	<p>a. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi pada siswa</p> <p>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>c. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</p>	± 15 menit	Ceramah
2. Kegiatan inti	<p>Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.</p> <p>1. Langkah 1 ( Eksplorasi )</p> <p>a) Guru menjelaskan cara Mengidentifikasi karektristik berbagai media penyimpanan data ( Harddisk, CD-R, CD-RW, Disket, Flash disk, dan sebagainya ).</p> <p>b) Guru menjelaskan cara Mencoba melakukan berbagai prosedur aplikasi back up data.</p> <p>c) Guru menjelaskan Mengidentifikasi dan memilih media penyimpanan data.</p> <p>d) Guru menjeaskan bagaimana Menentukan prosedur aplikasi back</p>	± 135 menit	Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi



	<p>up data sesuai media penyimpanan yang akan digunakan.</p> <p>e) Guru menjelaskan untuk Melakukan sistem aplikasi back up data.</p> <p>f) Guru menjelaskan bagaimana Mengoperasikan berbagai sistem aplikasi back up data.</p> <p>g) Guru menjelaskan Pembuatan back up atau duplikasi data sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada prosedur/ rencana kerja untuk disimpan pada media penyimpanan (contoh : hard disk, disket, CD dan lain sebagainya)</p> <p>h) Guru menjelaskan cara Membuat / mengisi check list back up data sesuai format yang berlaku menurut hasil back up data yang telah dikerjakan</p> <p>i) Melakukan pengecekan hasil back up data yang telah disimpan pada media penyimpanan telah sesuai data originalnya</p> <p>2. Langkah 2 (Elaborasi )</p> <p>a) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</p> <p>b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar dengan menggunakan perintah modify-</p>		
--	--	--	--

	<p>properties</p> <p>c) Siswa mendiskusikan tugas yang telah diberikan oleh guru</p> <p>3. Langkah 3 ( Konfirmasi )</p> <p>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</p> <p>b) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggunakan perintah modify-properties</p> <p>c) Guru meminta siswa untuk menggunakan perintah modify-properties pada gambar kerja</p>		
3. Penutupan	<p>a. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan</p> <p>b. Guru memberikan pesan-pesan moral dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>c. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>d. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>	± 15 menit	Ceramah

#### **E. BAHAN AJAR**

1. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
2. CD Pembelajaran

## **F. PENILAIAN**

1. Prosedur penilaian
  - a. Hasil tugas
  - b. Tes tertulis
  - c. Tanay jawab
2. Jenis penilaian
  - a. Hasil tugas : pengamatan dari tugas yang diberikan
  - b. Tes tertulis : tertulis
  - c. Tanya jawab : tanya jawab di dalam kelas tentang materi pembelajaran

## LAMPIRAN


- Tes Proses


NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					

- Tugas (soal)

1. Apa saja fitur modify-properties yang kalian ketahui ?
2. Bagaimana cara menggunakan perintah modify-properties yang kalian ketahui !

Kedungwuni, Agustus 2012

Guru Pamong,  
  
Drs. EDY SAMSIDI  
NIP. 195610071982031007

Guru Praktikan  
  
Abdul Azis  
NIM 5101409003

Mengetahui,  
**Waka. Kurikulum**

  
Handoko, S.T  
NIP. 196601281990031008

L  
SALINAN

LAMPIRAN PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL  
NOMOR 28 TAHUN 2009 TANGGAL 8 JUNI 2009

STANDAR KOMPETENSI KEJURUAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)/  
MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)

- I. BIDANG STUDI KEAHLIAN : TEKNOLOGI DAN REKAYASA  
PROGRAM STUDI KEAHLIAN : TEKNIK BANGUNAN  
KOMPETENSI KEAHLIAN : 1. TEKNIK KONSTRUKSI BAJA (001)  
2. TEKNIK KONSTRUKSI KAYU (002)  
3. TEKNIK KONSTRUKSI BATU DAN BETON (003)  
4. TEKNIK GAMBAR BANGUNAN (004)  
5. TEKNIK FURNITUR (005)

A. DASAR KOMPETENSI KEJURUAN

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerapkan dasar-dasar gambar teknik	1.1 Menjelaskan dasar-dasar gambar teknik 1.2 Mengidentifikasi peralatan gambar teknik 1.3 Menggambar garis 1.4 Menggambar bentuk bidang dan bentuk tiga dimensi 1.5 Menggambar proyeksi benda 1.6 Menggambar dengan perangkat lunak ( <i>software</i> ) untuk gambar teknik
2. Menerapkan ilmu statika dan tegangan	2.1 Menjelaskan besaran vektor, sistem satuan, dan hukum <i>Newton</i> 2.2 Menerapkan besaran vektor pada gaya, momen, dan kopel 2.3 Membuat diagram gaya normal, momen gaya, kopel pada konstruksi bangunan 2.4 Menerapkan teori keseimbangan

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
	2.5 Menerapkan teori tegangan pada konstruksi bangunan
3. Mengidentifikasi ilmu bangunan gedung	3.1 Mendeskripsikan bagian-bagian bangunan gedung 3.2 Menjelaskan macam-macam pekerjaan batu bata 3.3 Menjelaskan dasar-dasar plambing 3.4 Menentukan jenis pondasi yang tepat untuk bangunan sesuai dengan jenis tanahnya  3.5 Menjelaskan macam-macam sambungan 3.6 Menerapkan macam-macam konstruksi pintu dan jendela
4. Memahami bahan bangunan	4.1 Mendeskripsikan bahan bangunan kayu 4.2 Mendeskripsikan bahan bangunan batu dan beton 4.3 Mendeskripsikan bahan bangunan baja
5. Menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	5.1 Mendeskripsikan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) 5.2 Melaksanakan prosedur K3.

1.

Teknik Gambar Bangunan (004)

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Mengatur tata letak gambar manual	1.1 Membuat daftar gambar 1.2 Membuat gambar catatan dan legenda umum 1.3 Menggambar lembar halaman muka dan informasinya 1.4 Mengatur tata letak gambar manual 1.5 Membuat format lembaran gambar
2. Menggambar dengan perangkat lunak	2.1 Mendeskripsikan perangkat lunak menggambar bangun 2.2 Mengatur tata letak gambar pada model <i>space</i> dengan perangkat lunak 2.3 Membuat <i>back-up</i> data level 1 2.4 Membuat <i>restore</i> data level 1 2.5 Menggambar dengan perangkat lunak
	2.6 Membuat pemodelan desain 2 dimensi 2.7 Mencetak gambar dengan perangkat lunak 2.8 Membuat bentuk dasar 3 dimensi 2.9 Membuat pemodelan desain 3 dimensi
3. Membuat gambar rencana kolom beton bertulang	3.1 Mendeskripsikan kolom struktur gedung beton bertulang 3.2 Merancang rencana kolom struktur gedung beton bertulang 3.3 Menggambar denah perletakan kolom struktur gedung beton bertulang 3.4 Menggambar tulangan kolom struktur gedung beton bertulang 3.5 Membuat daftar tulangan kolom struktur gedung beton bertulang pada gambar
4. Membuat gambar rencana balok beton bertulang	4.1 Mendeskripsikan balok beton bertulang 4.2 Merancang rencana balok beton bertulang 4.3 Menggambar denah rencana pembalokan

	<p>lantai dan peletakannya</p> <p>4.4 Menggambar detail penulangan balok</p> <p>4.5 Membuat daftar tulangan balok beton bertulang pada gambar</p>
5. Menggambar konstruksi lantai dan dinding bangunan	<p>5.1 Mendeskripsikan konstruksi dinding dan lantai bangunan</p> <p>5.2 Menggambar konstruksi lantai</p> <p>5.3 Menggambar modifikasi pola lantai</p> <p>5.4 Menggambar konstruksi bata dan batako</p> <p>5.5 Menggambar konstruksi penutup dinding dan kolom</p> <p>5.6 Menggambar <i>finishing</i> dinding dan kolom</p>
6. Menggambar rencana dinding penahan	<p>6.1 Menjelaskan prinsip-prinsip rencana dinding penahan</p> <p>6.2 Merancang denah rencana penulangan dinding penahan</p> <p>6.3 Menggambar denah rencana penulangan dinding penahan</p> <p>6.4 Menggambar detail penulangan dinding penahan</p> <p>6.5 Membuat daftar tulangan dinding penahan pada gambar</p>
7. Menggambar konstruksi kusen, pintu, dan jendela	<p>7.1 Mendeskripsikan jenis kusen, pintu, dan jendela kayu</p> <p>7.2 Memilih jenis kusen, pintu, dan jendela kayu</p> <p>7.3 Menggambar rencana kusen, pintu, dan jendela kayu</p> <p>7.4 Menggambar rencana kusen, daun pintu, dan jendela aluminium</p> <p>7.5 Menggambar detail potongan dan sambungan</p>
8. Menggambar rencana plat lantai	<p>8.1 Mendeskripsikan rencana plat lantai</p> <p>8.2 Merancang denah rencana penulangan plat lantai</p> <p>8.3 Menggambar denah rencana penulangan</p>



	<p>plat lantai</p> <p>8.4 Menggambar detail penulangan plat lantai</p>
	<p>8.5 Membuat daftar tulangan pada gambar</p>
<p>9. Menggambar konstruksi tangga</p>	<p>9.1 Mendeskripsikan konstruksi tangga</p> <p>9.2 Merancang konstruksi tangga</p> <p>9.3 Menggambar konstruksi tangga dan <i>railling</i> kayu</p> <p>9.4 Menggambar konstruksi tangga beton</p> <p>9.5 Menggambar konstruksi tangga dan <i>railling</i> besi/baja</p> <p>9.6 Menggambar bentuk-bentuk struktur tangga</p>
<p>10. Menggambar konstruksi langit-langit</p>	<p>10.1 Mendeskripsikan konstruksi langit-langit</p> <p>10.2 Menggambar pola langit-langit</p> <p>10.3 Menggambar detail konstruksi langit-langit</p> <p>10.4 Menggambar rencana titik lampu di langit-langit</p>
<p>11. Menggambar konstruksi atap</p>	<p>11.1 Menjelaskan konstruksi atap</p> <p>11.2 Merancang konstruksi rangka atap</p> <p>11.3 Menggambar detail potongan kuda-kuda dan setengah kuda-kuda</p> <p>11.4 Menggambar detail sambungan</p> <p>11.5 Menggambar konstruksi penutup atap</p> <p>11.6 Menggambar konstruksi talang horisontal</p>
<p>12. Menggambar utilitas gedung</p>	<p>12.1 Mendeskripsikan utilitas bangunan</p> <p>12.2 Menggambar instalasi listrik</p> <p>12.3 Menggambar instalasi plambing</p> <p>12.4 Menggambar drainase gedung</p>
<p>13. Menggambar <i>lay out</i> dekorasi interior dan eksterior</p>	<p>13.1 Mengidentifikasi elemen ruang, dekorasi interior, dan eksterior</p> <p>13.2 Mendeskripsikan ruang, estetika, dekorasi interior, dan eksterior</p> <p>13.3 Membaca gambar <i>lay out</i> dekorasi interior dan eksterior</p>

	13.4 Mendeskripsikan fungsi, suasana, harmoni interior, dan eksterior
14. Menggambar dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik	<p>14.1 Menentukan elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik</p> <p>14.2 Menggambar elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik</p> <p>14.3 Memilih warna elemen ruang dan elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik</p> <p>14.4 Mengidentifikasi luas dan kebutuhan ruang masing-masing elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik.</p> <p>14.5 Menggambar lay out dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik</p> <p>14.6 Mengkomunikasikan secara visual hasil gambar dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik</p>
15. Menerapkan desain interior bangunan	<p>15.1 Mendeskripsikan desain interior</p> <p>15.2 Menjelaskan konsep dan gaya interior bangunan</p> <p>15.3 Menentukan komposisi bentuk interior bangunan</p> <p>15.4 Membuat desain interior pada ruang</p>
16. Menentukan unsur penunjang desain interior dan eksterior bangunan	<p>16.1 Menentukan ukuran skala manusia desain interior dan eksterior bangunan</p> <p>16.2 Mengaplikasikan material interior dan eskterior bangunan</p> <p>16.3 Menentukan pencahayaan buatan interior dan eksterior bangunan</p> <p>16.4 Menentukan ornamen interior dan eskterior bangunan</p> <p>16.5 Menggambar desain taman sebagai pendukung eskterior bangunan</p>

<p>17. Menerapkan desain eksterior bangunan</p>	<p>17.1 Mendeskripsikan desain eksterior</p> <p>17.2 Menjelaskan konsep dan gaya eksterior bangunan</p> <p>17.3 Menentukan komposisi bentuk eksterior bangunan</p> <p>17.4 Membuat desain eksterior pada ruang</p>
<p>18. Menerapkan material <i>finishing</i> bangunan</p>	<p>18.1 Mendeskripsikan material <i>finishing</i> bangunan</p> <p>18.2 Mendeskripsikan <i>finishing</i> material interior dan eksterior bangunan</p>
<p>19. Merancang partisi ruang</p>	<p>19.1 Mendeskripsikan macam-macam partisi ruang</p> <p>19.2 Mendeskripsikan bentuk/model partisi ruang</p> <p>19.3 Menentukan penggunaan bahan dan bentuk/model partisi ruang</p> <p>19.4 Menggambar konstruksi partisi ruang.</p>



















PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)



Certified Management System  
DIN EN ISO 9001:2000  
Cert.No. 01 180 088026

DAFTAR PRESENSI MAHASISWA PPL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG DI SMK N 1 KEDUNGWUNI  
TAHUN AJARAN 2012/2013

No	Nama	NIM	Jurusan	Hari/Tanggal						Ket
				Senin / 30 Juli	Selasa / 31 Juli	Rabu / 1Agust	Kamis / 2Agust	Jum'at / 3Agust	Sabtu / 4Agust	
1	Ali Mustakim	5101409001	PTB							-
2	Abdul Azis	5101409003	PTB							-
3	GuruhPurbo Y	5101409019	PTB							-
4	AuliyaRahman	5101409021	PTB							-
5	Tri Mulyani	5101409025	PTB							-
6	Sahala Boy M M	5101409030	PTB							-
7	Andreas Andita K	5101409041	PTB							-
8	Muhammad Afif	5101409043	PTB							-
9	ChagiaRagilDevega	5101409063	PTB							-
10	SetyoEryMauludi	5101409069	PTB							-
11	HutamiShintya P	5101409072	PTB							-
12	NurulFitriani	5101409084	PTB							-
13	Listiyani	5101409086	PTB							-
14	M HadziqZainul U	5101409096	PTB							-
15	Ricky Maulana P	5101409097	PTB							-
16	BagoesHadiSaputro	5101409126	PTB							-
17	KartestioJati P	5201408092	PTM							-
18	Abdul Nasir	5201409030	PTM							-

Penerjuran

oHB : ~~~~~



PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**  
Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



Certified Management System  
DIN EN ISO 9001:2009  
Cert.No. 81 150 086026

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

19	TuturWahyoto	5201409032	PTM		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	-
20	KhoirulMukmin	5201409068	PTM		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	-
21	YiyitRastowo	5301409004	PTE		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	-
22	RizkiAnggaAinulbait	5301409011	PTE		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	-
23	BayuSetyoPrabowo	5301409012	PTE		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	-
24	Fadlil	5301409015	PTE		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	-
25	DwiAgungPanca S	5301409088	PTE		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	-
26	Affri Dian Pratama	5301409089	PTE		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	-
27	Abdul Munir	6301409102	PKLO		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	-
28	Sagaray	6301409195	PKLO		<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	-

Kedungwuni, Agustus 2012

Mengetahui :

Kepala SMK N 1 Kedungwuni



Drs. Rose Karato, M.Si  
NIP. 19801261982031005

Koordinator Guru Pamong

Handoko, S.T  
NIP. 196601281990031008







PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN

**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)



Certified Management System  
DIN EN ISO 9001:2008  
Cert.No. 01 100 08626

19	Tutur Wahyoto	5201409032	PTM	<i>Tutur</i>	<i>Tutur</i>	<i>Tutur</i>	<i>Tutur</i>	<i>Tutur</i>	<i>Tutur</i>	-
20	Khoirul Mukmin	5201409068	PTM	<i>Khoirul</i>	<i>Khoirul</i>	<i>Khoirul</i>	<i>Khoirul</i>	<i>Khoirul</i>	<i>Khoirul</i>	-
21	Yiyit Rastowo	5301409004	PTE	<i>Yiyit</i>	<i>Yiyit</i>	<i>Yiyit</i>	<i>Yiyit</i>	<i>Yiyit</i>	<i>Yiyit</i>	-
22	Rizki Angga Ainulbait	5301409011	PTE	<i>Rizki</i>	<i>Rizki</i>	<i>Rizki</i>	<i>Rizki</i>	<i>Rizki</i>	<i>Rizki</i>	-
23	Bayu Setyo Prabowo	5301409012	PTE	<i>Bayu</i>	<i>Bayu</i>	<i>Bayu</i>	<i>Bayu</i>	<i>Bayu</i>	<i>Bayu</i>	-
24	Fadlil	5301409015	PTE	<i>Fadlil</i>	<i>Fadlil</i>	<i>Fadlil</i>	<i>Fadlil</i>	<i>Fadlil</i>	<i>Fadlil</i>	-
25	Dwi Agung Panca S	5301409088	PTE	<i>Dwi</i>	<i>Dwi</i>	<i>Dwi</i>	<i>Dwi</i>	<i>Dwi</i>	<i>Dwi</i>	-
26	Affri Dian Pratama	5301409089	PTE	<i>Affri</i>	<i>Affri</i>	<i>Affri</i>	<i>Affri</i>	<i>Affri</i>	<i>Affri</i>	-
27	Abdul Munir	6301409102	PKLO	<i>Abdul</i>	<i>Abdul</i>	<i>Abdul</i>	<i>Abdul</i>	<i>Abdul</i>	<i>Abdul</i>	-
28	Sagaray	6301409195	PKLO	<i>Sagaray</i>	<i>Sagaray</i>	<i>Sagaray</i>	<i>Sagaray</i>	<i>Sagaray</i>	<i>Sagaray</i>	-

Kedungwuni, Agustus 2012

Mengetahui :

Kepala SMKN 1 Kedungwuni



Drs. Rose Karito, M.Si

NIP. 19801261982031005

Koordinator Guru Pamong

Handoko, S.T

NIP. 196601281990031008





PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
 DINAS PENDIDIKAN  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**  
 Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



Certified Management System  
 DIN EN ISO 9001:2000  
 Cert.No. 01 100 086025

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

DAFTAR PRESENSI MAHASISWA PPL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG DI SMK N 1 KEDUNGWUNI  
 TAHUN AJARAN 2012/2013

No	Nama	NIM	Jurusan	Hari/Tanggal						Ket
				Senin / 27 Agust	Selasa / 28 Agust	Rabu / 29 Agust	Kamis / 30 Agust	Jum'at / 31 Agust	Sabtu / 1 Sept	
1	Ali Mustakim	5101409001	PTB							-
2	Abdul Azis	5101409003	PTB							-
3	Guruh Purbo Y	5101409019	PTB							-
4	Auliya Rahman	5101409021	PTB							-
5	Tri Mulyani	5101409025	PTB							-
6	Sahala Boy M M	5101409030	PTB							-
7	Andreas Andita K	5101409041	PTB							-
8	Muhammad Afif	5101409043	PTB							-
9	Chagia Ragil Devega	5101409063	PTB							-
10	Setyo Ery Mauludi	5101409069	PTB							-
11	Hutami Shintya P	5101409072	PTB							-
12	Nurul Fitriani	5101409084	PTB							-
13	Listiyani	5101409086	PTB							-
14	M Hadziq Zainul U	5101409096	PTB							-
15	Ricky Maulana P	5101409097	PTB							-
16	Bagoes Hadi Saputro	5101409126	PTB							-
17	KartestioJati P	5201408092	PTM							-
18	Abdul Nasir	5201409030	PTM							-

HALAL - BIHALAL



PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**  
Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



Certified Management System  
DIN EN ISO 9001:2008  
Cert.No. 91 100 086026

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

19	Tutur Wahyoto	5201409032	PTM							
20	Khoirul Mukmin	5201409068	PTM							
21	Yiyit Rastowo	5301409004	PTE							
22	Rizki Angga Ainulbait	5301409011	PTE		PPL	Pendam Pngan				
23	Bayu Setyo Prabowo	5301409012	PTE		X	X				1
24	Fadlil	5301409015	PTE							2
25	Dwi Agung Panca S	5301409088	PTE		PPL	Pandampingah				
26	Afri Dian Pratama	5301409089	PTE							
27	Abdul Munir	6301409102	PKLO							
28	Sagaray	6301409195	PKLO							1

Kedungwuni, September 2012

Koordinator Guru Pamong

Handoko, S.T  
NIP. 196601281990031008

Mengetahui :

Kepala SMK N 1 Kedungwuni

Drs. Rose Kamto, M.Si  
NIP. 195801261982031005





PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**  
Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



Certified Management System  
DIN EN ISO 9001:2008  
Cert.No. 01 100 06026

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

DAFTAR PRESENSI MAHASISWA PPL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG DI SMK N 1 KEDUNGWUNI  
TAHUN AJARAN 2012/2013

No	Nama	NIM	Jurusan	Hari/Tanggal						Ket
				Senin / 3 Sept	Selasa / 4 Sept	Rabu / 5 Sept	Kamis / 6 Sept	Jum'at / 7 Sept	Sabtu / 8 Sept	
1	Ali Mustakim	5101409001	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
2	Abdul Azis	5101409003	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
3	Guruh Purbo Y	5101409019	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
4	Auliya Rahman	5101409021	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
5	Tri Mulyani	5101409025	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
6	Sahala Boy M M	5101409030	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
7	Andreas Andita K	5101409041	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
8	Muhammad Afif	5101409043	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
9	Chagia Ragil Devega	5101409063	PTB							3
10	Setyo Ery Mauludi	5101409069	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
11	Hutami Shintya P	5101409072	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
12	Nurul Fitriani	5101409084	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
13	Listiyani	5101409086	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
14	M Hadziq Zainul U	5101409096	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
15	Ricky Maulana P	5101409097	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
16	Bagoes Hadi Saputro	5101409126	PTB	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
17	KartestioJati P	5201408092	PTM	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.
18	Abdul Nasir	5201409030	PTM	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				.

*Registrasi KBO - PTA  
2012/2013*



PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**  
Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

19	Tutur Wahyoto	5201409032	PTM	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				-
20	Khoirul Mukmin	5201409068	PTM	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				-
21	Yiyit Rastowo	5301409004	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				-
22	Rizki Angga Ainulbait	5301409011	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				-
23	Bayu Setyo Prabowo	5301409012	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				-
24	Fadlil	5301409015	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				-
25	Dwi Agung Panca S	5301409088	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				-
26	Affri Dian Pratama	5301409089	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				-
27	Abdul Munir	6301409102	PKLO	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				✓
28	Sagaray	6301409195	PKLO	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>				✓

*Kegiatan KBO - PTA 2012/2013*

Kedungwuni, September 2012

Koordinator Guru Pamong

Handoko, S.T

NIP. 196601281990031008



Mengetahui :

Kepala SMK N 1 Kedungwuni

Drs. Rose Kanto, M.Si

NIP. 195801261982031005







PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN

**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) \_\_\_ e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)



Certified Management System  
DIN EN ISO 9001:2000  
Cert.No. 01 100 086026

19	Tutur Wahyoto	5201409032	PTM							✓
20	Khoiril Mukmin	5201409068	PTM							✓
21	Rizki Angga Ainulbait	5301409011	PTE							✓
22	Bayu Setyo Prabowo	5301409012	PTE	X						!
23	Affri Dian Pratama	5301409089	PTE	X						!
24	Abdul Munir	6301409102	PKLO							✓
25	Sagaray	6301409195	PKLO							✓

Kedungwuni, September 2012

Mengetahui :

Kepala SMKN 1 Kedungwuni



Drs. Rose Kamto .M.Si

NIP. 195801261982031005

Koordinator Guru Pamong

Handoko, S.T

NIP. 196601281990031008



**KARTU BIMBINGAN PRAKTIK MENGAJAR  
MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Tempat praktik : SMK 1 Kedungwuni

<b>MAHASISWA</b>					
Nama : Abdul Azis NIM/Prodi : 5101409003 / PTB Fakultas : Teknik					
<b>GURU PAMONG</b>			<b>DOSEN PEMBIMBING</b>		
Nama : Drs. Edy Samsidi NIP : 195610071982031007 Bid. studi : Menggambar dengan Perangkat lunak			Nama : Nur Qudus, S.Pd,M.T NIP : 196911301994031001 Fakultas : Teknik		
No.	Tgl.	Materi pokok	Kelas	Tanda Tangan	
				Dosen pembimbing	Guru pamong
1.	28/8'12.	menggambar dg perintah Line.	X TGBI		
2.	4/9 '12	Menggambar dengan Perintah Line, Construction line, Multy line.	X TGBI		
3.	11/9 '12	Menggambar dengan Multyline.	X TGBI		
4.	18/9 '12	Menggambar dengan Rectangle dan perintah modify	X TGBI		
5.	25/9 '12.	Menggambar dengan Circle dan perintah modify	X TGBI		
6.	1/10 '12	Latihan membuat Rec. Circle	X TGBI		
7.	9/10 '12.	Ujian mengerjakan soal k. Ujian	X TGBI		
8.					
9.					
10.					

Kedungwuni, .....2012

Mengetahui:  
Kepala Sekolah,  
  
Drs. Rose Kamto, M.Si  
NIP 195801261982031005

Koordinator dosen pembimbing,

Ir. Ispen Safrel, M.Si  
NIP 195704111988031001