

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Karanganyar
Mata Pelajaran	: Teknik Pengolahan Audio dan Video
Komp. Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XII/1
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 24 x 30 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5 Menerapkan penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa mampu menjelaskan pengertian video.2. Siswa mampu menyebutkan berbagai macam format video3. Siswa mampu menganalisis berbagai macam format video4. Siswa mampu menyimpulkan format video yang baik untuk digunakan5. Siswa mampu menyebutkan macam-macam program aplikasi pengolah video
4.5 Menyunting video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	<ol style="list-style-type: none">6. Siswa mampu menganalisis berbagai macam aplikasi pengolah video7. Siswa mampu menyimpulkan program aplikasi yang sebaiknya digunakan untuk pengolah video8. Siswa mampu menjelaskan standard broadcast video.9. Siswa mampu menjelaskan menu/fitur aplikasi pengolah video10. Siswa terampil melakukan instalasi aplikasi pengolah video11. Siswa terampil melakukan editing pada aplikasi pengolah video12. Siswa terampil melakukan rendering pada aplikasi pengolah video

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran problem based learning dan project based learning yang dipadukan dengan tutorial dalam pembelajaran pengolahan audio dan video, diharapkan siswa:

1. Setelah berdiskusi dan mencari informasi melalui buku dan internet, siswa mampu menjelaskan pengertian video dengan benar dan penuh percaya diri.
2. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, siswa mampu menyebutkan berbagai macam format/ekstensi video
3. Setelah berdiskusi siswa mampu menganalisis karakteristik berbagai macam ekstensi/format video

4. Setelah menganalisis format video siswa mampu menyimpulkan format video yang baik untuk digunakan
5. Setelah berdiskusi siswa mampu menyebutkan berbagai macam program aplikasi pengolah video
6. Setelah berdiskusi siswa mampu menganalisis berbagai macam program aplikasi pengolah video
7. Setelah mampu menganalisis siswa mampu menyimpulkan dan memutuskan program aplikasi yang sebaiknya digunakan untuk pengolah video
8. Setelah berdiskusi siswa mampu menjelaskan standard broadcast dengan Benar dan Percaya Diri.
9. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, siswa mampu menjelaskan menu/fitur pada perangkat lunak pengolah video dengan Benar dan Percaya Diri.
10. Disediakan peralatan Komputer, siswa mampu terampil melakukan instalasi software perangkat lunak pengolah video Benar dan Percaya Diri.
11. Disediakan peralatan Komputer siswa mampu terampil melakukan editing pada perangkat lunak pengolah video dengan benar dan Percaya Diri.
12. Disediakan peralatan Komputer siswa mampu terampil melakukan rendering pada perangkat lunak pengolah video dengan benar dan Percaya Diri.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Video
2. Format Video
3. Menu/Fitur Pada Adobe Premiere
4. Langkah Instalasi Adobe Premiere
5. Editing Video
6. Rendering Video

E. Pendekatan, Metode, Model

1. Pendekatan : *Scientific Approach*
2. Model Pembelajaran : *Problem based learning* dan *Project Based Learning*
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Demontrasi, Diskusi, Penugasan dan Praktikum.

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 (Daring, 4 x 30 Menit)

No	Tahapan	Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan		15 menit
	(Nilai Karakter Disiplin dan Religius) (Kecakapan Abad 21 Komunikasi) Nilai Karakter Religius Nilai karakter Rasa Ingin Tahu (Kecakapan Abad 21 Kolaborasi)	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru mengajak peserta didik bergabung di Microsoft Team/zoom/google meet(sesi video conference)▪ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran▪ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin▪ Memberikan motivasi dan semangat dengan mekantungkan motto kompetensi keahlian multimedia▪ menyampaikan rasa bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit.▪ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari.▪ Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman siswa serta kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dengan materi sebelumnya▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang sedang berlangsung▪ Guru menyampaikan tatacara sistem penilaian dalam belajar.	
2	Kegiatan Inti		90 Menit
	(Kecakapan Abad 21 Berpikir kritis, HOTS)	<ul style="list-style-type: none">• Guru menampilkan tayangan video mengenai iklan layanan masyarakat pencegahan covid 19• Siswa mengidentifikasi komponen multimedia dari tayangan video iklan layanan masyarakat tersebut• Guru memberi penalaran tentang komponen multimedia yang terdiri dari teks, gambar, audio dan video dan menanyakan apa itu video, serta meminta siswa scara mandiri untuk mencari bentuk video lain yang ada di youtube	

	<p>Karakter kemandirian Rasa ingin tahu</p> <p>(Kecakapan Abad 21 Komunikasi)</p> <p>Karakter Mandiri dan tanggung jawab</p> <p>(Kecakapan Abad 21 Komunikasi)</p> <p>(Kecakapan Abad 21 Kolaborasi, gotong royong Kreatif</p> <p>Nilai Karakter Percaya diri dan tanggung jawab</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mandiri melihat tayangan video iklan di youtube https://www.youtube.com/watch?v=adImVdLi2jo&t=12s • Guru mempersilahkan siswa untuk berdiskusi dan menggali informasi tentang pengertian video (Closing video) • Siswa segera berdiskusi dan mencari informasi mengenai pengertian video di tautan https://www.materi.carageo.com/pengertian-video/ dan mencatatnya dibuku tulis • Guru meberikan materi diskusi melalui tautan form untuk mediskusikan macam-macam format video, aplikasi untuk mengolah video, standar broadcast video • Siswa berkolaborasi dalam menganalisa dan menjawab topik diskusi yang disediakan oleh guru dalam forum diskusi baik melalui internet atau sumber buku pelajaran ataupun literasi terkait dengan materi • Guru meminta salah satu siswa untuk mewakili kelas dalam memecahkan permasalahan di forum diskusi • Siswa menyajikan dalam bentuk catatan hasil diskusi dan hasil melihat referensi lain mengenai pengertian video, macam-macam format video, format terbaik yang direkomendasikan untuk digunakan, menyebutkan program aplikasi pengolah video yang sebaiknya digunakan, menyebutkan standar broadcast video 	
3	Penutup		15 menit
	<p>(Kecakapan Abad 21 Kominikasi)</p> <p>Karakter Gotong royong (Kecakapan Abad 21 Kreatif, Kolaborasi, HOTS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui Microsoft team/zoom/google meet, guru bersama peserta didik merefleksikan kesulitan yang dihadapi siswa • Secara bersama-sama siswa diminta untuk menyimpulkan tentang pengertian video, macam-macam format video, format terbaik yang direkomendasikan untuk digunakan, menyebutkan program aplikasi pengolah video yang sebaiknya digunakan, menyebutkan standar broadcast video • Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. 	

		<ul style="list-style-type: none">• Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada siswa untuk mempelajari materi berikutnya dan memimpin doa penutup.	
--	--	---	--

Pertemuan 2 Luring (Praktikum, 10 x 30 Menit)

Menggunakan model pembelajaran *project based learning*

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan		20 menit
	(Nilai Karakter Disiplin dan Religius) Nilai Karakter Nasionalisme, Cinta tanah air (Kecakapan Abad 21 Komunikasi) Nilai Karakter Disiplin, toleransi Nilai karakter Religius (Kecakapan Abad 21 Komunikasi) (Kecakapan Abad 21 Komunikasi) Nilai karakter Rasa ingin tahu	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru membuka pembelajaran dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dilanjutkan menyanyikan lagu Indonesia raya.▪ Siswa menjawab salam secara serentak, ketua kelas memimpin berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan ketua kelas berdiri dan memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya dengan disiplin.▪ Guru membuka pembelajaran dengan pantun sebagai bentuk cinta terhadap budaya bangsa Indonesia dengan tegas.▪ Siswa memberi apresiasi dan membalas dengan pantun▪ Guru melakukan cek kehadiran siswa▪ Siswa mengkonfirmasi kehadiran dengan santun▪ Guru mengajak siswa untuk selalu bersyukur atas kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit.▪ Siswa mengucapkan rasa syukur dan ikut berdoa untuk siswa yang sakit.▪ Guru menanyakan kabar kepada siswa dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar dan meneriakkan yel-yel yang menjadi kebudayaan dikelas multimedia.▪ Siswa menjawab pertanyaan dan kompak meneriakkan yel-yel dari guru dengan semangat dan bersikap siap untuk menerima pelajaran.▪ Guru mengaitkan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dan berinteraksi dengan siswa.▪ Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan media power point.▪ Siswa mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian.	

2	Kegiatan Inti	260 Menit
	<p>Nilai Karakter Rasa ingin tahu</p> <p>(Kecakapan Abad 21 Komunkasi, HOTS</p> <p>Nilai Karakter kemandirian Rasa ingin tahu, Cinta tanah air, disiplin, kemandirian, Tanggung jawab</p> <p>(Kecakapan Abad 21 Komunikasi)</p> <p>Karakter Kreatif</p> <p>(Kecakapan Abad 21 Komunikasi, kolaborasi, HOTS, ICT</p> <p>Nilai karakter Mandiri, Kreatif, tanggung jawab, percaya diri</p> <p>Nilai Karakter tanggung jawab dan Percaya diri</p> <p>Nilai Karakter Kreatif, percaya diri</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mereview materi sebelumnya dan memepersilahkan siswa untuk menghidupkan komputer, kemudian mendemontasikan langkah melakukan cutting dan pemberian title video ▪ Siswa menghidupkan komputer dan menalar materi melakukun cutting dan pemberian title pada video ▪ Guru mempersilahkan siswa mempraktikan materi mealalui komputer masing-masing mempersilahkan siswa untuk bertanya terkait materi yang disampaikan. ▪ Siswa mempraktikan pada komputer masing-masing serta bertanya terkait materi cutting dan pemberian title pada video ▪ Guru memfasilitasi setiap siswa untuk membuat project secara individual memberi title pada lagu kebangsaan dengan tepat waktu ▪ Siswa mengerjakan project individu dengan penuh tanggung jawab dan berusaha tepat waktu ▪ Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih. ▪ Siswa mengajukan pertanyaan terkait tugas project yang dipilih dengan santun ▪ Guru mendorong siswa untuk berdiskusi menganalisis tugas project berdasarkan referensi yang dimiliki. Misalkan: materi yang telah di upload pada teams. ▪ Siswa melakukan diskusi dan menganalisis tugas dengan penuh konsentrasi, ▪ Secara mandiri siswa aktif membuka referensi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab. ▪ Guru meminta siswa untuk menyiapkan presentasi dari hasil project yang dibuat untuk dipresentasikan ▪ Siswa menyelesaikan tugas projectnya dan membuat ringkasan untuk diresentasikan didepan kelas ▪ Guru melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu pada rubrik penilaian. ▪ Siswa mengeksplorasi hasil tugas project dan menyajikan hasil tugas project didepan kelas dengan penuh percaya diri.

3	Penutup		20 menit
	<p>(Kecakapan Abad 21 Komunikasi, Kreatif, Kolaborasi, HOTS Nilai Karakter Gotong royong</p> <p>ICT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. ▪ Siswa menanyakan materi yang belum dipahami dengan sikap santun. ▪ Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis. ▪ Siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran hari ini dengan seksama. ▪ Guru menguatkan serta menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun. ▪ Siswa membuat catatan tambahan simpulan yang disampaikan oleh guru. ▪ Guru menyampaikan sedikit materi praktikum untuk pertemuan berikutnya dan memberikan tugas yang di laman LMS. ▪ Siswa bertanya dan membuat catatan materi untuk pertemuan selanjutnya. ▪ Guru memberikan motivasi sekligus mengakhiri pembelajaran ▪ Siswa memaknai motivasi dengan penuh tanggung jawab dilanjutkan doa penutup. 	

Pertemuan 3 Luring (Praktikum, 10 x 30 Menit)

No .	Tahapan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan		20 menit
	<p>(Nilai Karakter Religius, Cinta tanah air, Disiplin, Nasionalisme)</p> <p>(Kecakapan Abad 21 Komunikasi) Nilai Karakter Toleransi, Religius</p> <p>(Kecakapan Abad 21 Komunikasi)</p> <p>ICT</p> <p>Nilai karakter Rasa ingin tahu</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membuka pembelajaran dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum memulai kegiatan pembelajaran dilanjutkan menyanyikan lagu Indonesia raya. ▪ Siswa menjawab salam secara serentak ketua kelas memimpin berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Dilanjutkan ketua kelas berdiri dan memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya dengan disiplin. ▪ Guru membuka pembelajaran dengan pantun sebagai bentuk cinta terhadap budaya bangsa Indonesia dengan tegas. ▪ Siswa memberi apresiasi dan membalas dengan pantun ▪ Guru melakukan cek kehadiran siswa ▪ Siswa mengkonfirmasi kehadiran dengan santun ▪ Guru mengajak siswa untuk selalu bersyukur atas kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit. ▪ Siswa mengucapkan rasa syukur dan ikut berdoa untuk siswa yang sakit. ▪ Guru menanyakan kabar kepada siswa dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar dan meneriakan yel-yel yang menjadi kebudayaan dikelas multimedia. ▪ Siswa menjawab pertanyaan dan kompak meneriakan yel-yel dari guru dengan semangat dan bersikap siap untuk menerima pelajaran. ▪ Guru mengaitkan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dan berinteraksi dengan siswa. ▪ Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun. ▪ Guru mempersilahkan siswa untuk menghidupkan komputer dilanjut menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan media power point. ▪ Siswa menghidupkan komputer serta mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian. 	
2	Kegiatan Inti		260 Menit
	(Kecakapan Abad 21 Komunikasi,	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru mereview materi project dan mengajukan pertanyaan tentang tugas project individu ▪ Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru ▪ Guru meminta salah satu siswa untuk mempresentasikan karya yang dibuat 	

	<p>Nilai Karakter Rasa ingin tahu. Percaya diri (Kecakapan Abad 21 Komunkasi</p> <p>Nilai Karakter Rasa ingin tahu, Kreatif, Percaya diri disiplin, kemandirian,</p> <p>(Kecakapan Abad 21 Komunikasi, HOTS, berpikir kritis, inovatif)</p> <p>Karakter Kreatif, percaya diri, disiplin dan tanggung jawab</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dengan percaya diri mempresentasikan hasil karya. ▪ Guru mengajak siswa yang lain untuk mengomentari dan tanya jawab mengenai karya yang sedang dipresentasikan ▪ Siswa saling bertanya dan menjawab mengenai karya yang sedang dipresentasikan ▪ Guru sedikit memberi simpulan mengenai tanya jawab dilanjut mendemonstrasikan materi rendering dan mempersilahkan siswa untuk mecoba dan bertanya terkait materi yang disampaikan. ▪ Siswa memperhatikan dan mencoba serta bertanya terkait materi rendering ▪ Guru meminta siswa untuk membuat sebuah project akhir yaitu membuat video klip, serta memfasilitasi setiap siswa untuk menentukan ide pokok dengan melihat referensi yang berada di youtube atau media lain ▪ Secara mandiri siswa membuka referensi https://www.youtube.com/channel/UCBAU4yuDKaE6DV7X5qqdO3w ▪ Guru menanyakan kesulitan yang di alami siswa terkait tugas project yang dipilih. ▪ Siswa mengajukan pertanyaan terkait tugas project yang dipilih ▪ Guru mendorong siswa untuk aktif, kritis, dan berinovasi terkait tugas project yang harus diselesaikan. ▪ Siswa berpikir kritis dan inovatif untuk penyelesaian tugas project dengan penuh tanggung jawab. ▪ Guru meminta siswa untuk presentasi dari hasil project yang dibuat. ▪ Siswa menyelesaikan tugas projectnya dan berani mempresentasikannya dengan percaya diri. ▪ Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian. ▪ Siswa mengeksplorasi dan menyajikan hasil tugas project dengan penuh percaya diri. 	
--	--	--	--

3	Penutup		20 menit
	Karakter Gotong royong (Kecakapan Abad 21 Kreatif, Komunikasi Kolaborasi, HOTS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. ▪ Siswa menanyakan materi yang belum dipahami ▪ Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis. ▪ Salah satu siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran hari ini dengan berpikir kritis ▪ Guru menguatkan kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun. ▪ Siswa membuat catatan hal-hal yang penting ▪ Guru memberikan motivasi sekligus mengakhiri pembelajaran ▪ Siswa mendengarkan motivasi dengan penuh tanggung jawab dilanjutkan doa penutup. 	

G. Alat/Bahandan Media Pembelajaran

1. Media : Slide Power Point, Modul Bahan Ajar, Internet.
2. Alat / bahan : Laptop / PC, Software adobe premiere, LCD Projector.

H. Sumber Belajar

Purnomo, Wahyu Ir. MT. 2017. *Modul Pembinaan Karir Pengolahan Audio dan Video*. Jakarta: Kemendikbud, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sabjan, Badio. S. S.Pd. 2013. *Keteknikan Videografi: Membuat Film Pendek dan Video Iklan*. Jakarta: Kemendikbud, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.

Rahayu, Nanik. Sri. MT. 2017. *Modul Pembinaan Karir Kelompok Kompetensi F*. Jakarta: Kemendikbud, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Siswati. MT. 2016. *Modul Program Keahlian Ganda Paket Keahlian Multimedia*. Jakarta: Kemendikbud, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Internet:

Aminudin ilham, 2018 <https://tutorialkomputeri.blogspot.co.id/2015/08/mengetahui-langkah-langkah-editing-di.html> diakses tanggal 12 oktober 2018 pukul. 14.25

Tarnotil, 2018 <http://sutarno25ngawi.blogspot.co.id/2013/03/tutorial-pemula-untuk-adobe-premiere-pro.html> diakses tanggal 12 oktober 2018 pukul. 14.32

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, Diskusi, dan Penilaian Hasil Portofolio.
2. Instrumen Penilaian : Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<u>Sikap</u> Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, responsif dan proaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	Rubrik Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	<u>Pengetahuan</u> <ul style="list-style-type: none">▪ menjelaskan pengertian video▪ menjelaskan standard broadcast video▪ menjelaskan langkah instalasi adobe premiere▪ menjelaskan menu/fitur adobe premier	Tes tulis	Penyelesaian tes tulis
3.	<u>Keterampilan:</u> Ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas baik individu maupun berkelompok.	Rubrik Pengamatan	Selama proses pembelajaran / praktikum

Mengetahui,
Kepala SMK N 1 Karanganyar

Purbalingga, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

Sigit Priyambodo, S.Pt., M.P

NIP. 19740224 200604 1 005

Imam Syukron Hidayat

NUPTK. 3544761662200033