

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Sekolah : SMK Negeri 8 Samarinda  
Mata Pelajaran : Dasar desain grafis  
Kelas/Semester : X/ Ganjil  
Materi Pokok : Unsur tata letak desain grafis  
Alokasi Waktu : 12 x pertemuan

**A. Kompetensi Dasar dan Indikator :**

- 3.10. Mendiskusikan dan Menempatkan unsur unsur tata letak Berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur dan ruang  
4.10 Membuat Secara elektronik unsur unsur tata letak Berupa garis,ilustrasi,tipografi,warna,gelap-terang,tekstur dan ruang

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik dapat mendeskripsikan sekaligus Memahami dan Mendiskusikan unsur unsur tata letak Berupa garis,ilustrasi,tipografi,warna,gelap-terang,tekstur dan ruang dengan penuh Kerja keras, kreatif,mandiri dan rasa ingin tahu.

**C. Pendekatan/Model dan Metode Pembelajaran**

- a. Pendekatan/Model : Saintifik / PjBL  
b. Metode : Tugas Terstruktur, Project Job Sheet, Ceramah, Diskusi, tanya jawab dan penugasan, Latihan

**D. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Guru memberikan salam, kemudian kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas (sebagian dari Iman), berdoa, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku b. Peserta didik melalui tanya jawab mengenai contoh contoh Unsur tata letak desain grafis Peserta didik ditegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, kemudian dibentuk kelompok diskusi	30 menit
Inti	a. Sebelum peserta didik mempelajari Unsur tata letak desain grafis , terlebih dahulu Guru mempresentasikan Unsur tata letak desain grafis dan sistematikanya melalui PPT, dan contoh berupa gambar-gambar. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru b. Setelah peserta didik mengamati dan melakukan Tanya jawab mengenai Unsur tata letak desain grafis, Peserta didik berkumpul dikelompok masing-masing untuk mendiskusikan lembar kerja kelompok yang diberikan oleh guru dengan membaca buku referensi yang ada termasuk buku yang ada di perpustakaan, maupun melalui internet. c. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain saling menanggapi. d. Guru melakukan Penilaian Harian selama 45 menit (HOTS) e. Guru memberikan lembaran Job Sheet untuk dikerjakan Unsur tata letak desain grafis f. Guru memberikan Panduan dalam mengerjakan lembaran tugas Unsur tata letak desain grafis	60 menit
Penutup	a. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan kertas kerja dan job sheet b. Peserta didik diberi tugas mandiri seperti yang tercantum dalam buku panduan job sheet c. Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran hari ini dengan memberikan kesimpulan tentang Unsur tata letak desain grafis.Dan mengajak berdoa semoga pembelajaran hari ini bermanfaat untuk kita semua, dan diakhiri dengan salam	30 menit

**E. Penilaian**

- Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis, Pilihan ganda dan Uraian beserta pedoman penilaian
- Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik dan Portofolio. lembar penilaian presentasi dan pedoman penilaian dan pengumpulan tugas mandiri, Project Job Sheet, Pembuatan Produk .

Mengetahui,  
Kepala SMKN 8 Samarinda

Samarinda, ..Januari 2020  
Guru Mata Diklat

H.Poneran,M.Pd.,MM  
NIP. 19660513 198903 1 011

Mariana, S.Kom  
NUPTK.2545761665300002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Sekolah : SMK Negeri 8 Samarinda  
Mata Pelajaran : Dasar desain grafis  
Kelas/Semester : X/ Ganjil  
Materi Pokok : Warna  
Alokasi Waktu : 12 x pertemuan

**A. Kompetensi Dasar dan Indikator :**

- 3.10. Mendiskusikan dan Menempatkan fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB  
4.11 Memahami dan Menempatkan berbagai fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik dapat mendeskripsikan sekaligus Memahami dan Mendiskusikan berbagai fungsi unsur warna CMYK dan RGB dengan penuh Disiplin, Kerja keras, kreatif, dan rasa ingin tahu.

**C. Pendekatan/Model dan Metode Pembelajaran**

- c. Pendekatan/Model : Saintifik / PjBL  
d. Metode : Tugas Terstruktur, Project Job Sheet, Ceramah, Diskusi, tanya jawab dan penugasan, Latihan

**D. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Guru memberikan salam, kemudian kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas (sebagian dari lman), berdoa, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku b. Peserta didik melalui tanya jawab mengenai fungsi , jenis-jenis, konsep warna CMYK dan RGB c. Peserta didik ditegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, kemudian dibentuk kelompok diskusi	30 menit
Inti	a. Sebelum peserta didik mempelajari fungsi , jenis-jenis, konsep warna CMYK dan RGB ,terlebih dahulu Guru mempresentasikan fungsi , jenis-jenis, konsep warna CMYK dan RGB dan sistematikanya melalui PPT, dan contoh berupa gambar-gambar. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru b. Setelah peserta didik mengamati dan melakukan Tanya jawab mengenai fungsi , jenis-jenis, konsep warna CMYK dan RGB Peserta didik berkumpul dikelompok masing-masing untuk mendiskusikan lembar kerja kelompok yang diberikan oleh guru dengan membaca buku referensi yang ada termasuk buku yang ada di perpustakaan, maupun melalui internet. c. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain saling menanggapi. d. Guru melakukan Penilaian Harian selama 45 menit (HOTS) e. Guru memberikan lembaran Job Sheet untuk dikerjakan tentang fungsi , jenis-jenis, konsep warna CMYK dan RGB f. Guru memberikan Panduan dalam mengerjakan lembaran tugas tentang fungsi , jenis-jenis, konsep warna CMYK dan RGB	60 menit
Penutup	a. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan kertas kerja dan job sheet b. Peserta didik diberi tugas mandiri seperti yang tercantum dalam buku panduan job sheet c. Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran hari ini dengan memberikan kesimpulan tentang fungsi , jenis-jenis, konsep warna CMYK dan RGB . Dan mengajak berdoa semoga pembelajaran hari ini bermanfaat untuk kita semua, dan diakhiri dengan salam	30 menit

**E. Penilaian**

- Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis, Pilihan ganda dan Uraian beserta pedoman penilaian
- Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik dan Portofolio. lembar penilaian presentasi dan pedoman penilaian dan pengumpulan tugas mandiri, Project Job Sheet, Pembuatan Produk .

Mengetahui,  
Kepala SMKN 8 Samarinda

Samarinda, ..Januari 2020  
Guru Mata Diklat

H.Poneran,M.Pd.,MM  
NIP. 19660513 198903 1 011

Mariana, S.Kom  
NUPTK.2545761665300002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Sekolah : SMK Negeri 8 Samarinda  
Mata Pelajaran : Dasar desain grafis  
Kelas/Semester : X/ Ganjil  
Materi Pokok : Prinsip Tata Letak  
Alokasi Waktu : 12 x pertemuan

**A. Kompetensi Dasar dan Indikator :**

- 3.10. Mendeskripsikan dan Menerapkan hasil Prinsip-prinsip tata letak, antara lain proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis.  
4.11. Mampu mengaplikasikan Prinsip-prinsip tata letak, antara lain proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis.

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik dapat mendeskripsikan sekaligus mengaplikasikan Prinsip-prinsip tata letak, antara lain proporsi, irama (rhythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis dengan penuh Disiplin, Kerja keras, kreatif, dan rasa ingin tahu.

**C. Pendekatan/Model dan Metode Pembelajaran**

- a. Pendekatan/Model : Saintifik / PjBL  
b. Metode : Tugas Terstruktur, Project Job Sheet, Ceramah, Diskusi, tanya jawab dan penugasan, Latihan

**D. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	a. Guru memberikan salam, kemudian kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas (sebagian dari lman), berdoa, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku b. Peserta didik melalui tanya jawab Manfaat proses prinsip tata letak pembuatan desain grafis c. Peserta didik ditegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, kemudian dibentuk kelompok diskusi	30 menit
Inti	a. Sebelum peserta didik mempelajari proses prinsip tata letak pembuatan desain grafis, terlebih dahulu Guru mempresentasikan proses prinsip tata letak pembuatan desain grafis dan sistematikanya melalui PPT, dan contoh berupa gambar-gambar. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru b. Setelah peserta didik mengamati dan melakukan Tanya jawab mengenai proses prinsip tata letak pembuatan desain grafis, Peserta didik berkumpul dikelompok masing-masing untuk mendiskusikan lembar kerja kelompok yang diberikan oleh guru dengan membaca buku referensi yang ada termasuk buku yang ada di perpustakaan, maupun melalui internet. c. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain saling menanggapi. d. Guru melakukan Penilaian Harian selama 45 menit (HOTS) e. Guru memberikan lembaran Job Sheet untuk dikerjakan proses prinsip tata letak pembuatan desain grafis f. Guru memberikan Panduan dalam mengerjakan lembaran tugas tentang proses prinsip tata letak pembuatan desain grafis.	60 menit
Penutup	a. salam	30 menit

**E. Penilaian**

- Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis, Pilihan ganda dan Uraian beserta pedoman penilaian
- Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik dan Portofolio. Lembar penilaian presentasi dan pedoman penilaian dan pengumpulan tugas mandiri, Project Job Sheet, Pembuatan Produk .

Mengetahui,  
Kepala SMKN 8 Samarinda

Samarinda, ..Januari 2020  
Guru Mata Diklat

H.Poneran.M.Pd.,MM  
NIP. 19660513 198903 1 011

Mariana, S.Kom  
NUPTK.2545761665300002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Sekolah : SMK Negeri 8 Samarinda  
Mata Pelajaran : Dasar desain grafis  
Kelas/Semester : X/ Genap  
Materi Pokok : Scanning gambar  
Alokasi Waktu : 12 x pertemuan

**A. Kompetensi Dasar dan Indikator :**

3.10. Mendiskusikan, menerapkan, menempatkan, dan melakukan proses scanning gambar /ilustrasi/teks dengan alat scanner dalam desain.

4.11. Melakukan Pengeditan dan penyimpanan file hasil proses scanning gambar /ilustrasi/teks

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik dapat mendeskripsikan sekaligus Melakukan Pengeditan dan penyimpanan file hasil proses scanning gambar /ilustrasi/ teks, dengan penuh Disiplin, Kerja keras, kreatif, dan Tanggung jawab.

**C. Pendekatan/Model dan Metode Pembelajaran**

a. Pendekatan/Model : Saintifik / PjBL

b. Metode : Ceramah, diskusi, dan Inkuiri

**D. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru memberikan salam, kemudian kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas (sebagian dari lman), berdoa, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku</p> <p>b. Peserta didik melalui Melakukan Pengeditan dan penyimpanan file hasil proses scanning gambar /ilustrasi/teks.</p> <p>c. Peserta didik ditegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, kemudian dibentuk kelompok diskusi</p>	30 menit
Inti	<p>a. Sebelum peserta didik mempelajari Melakukan Pengeditan dan penyimpanan file hasil proses scanning gambar /ilustrasi/teks, terlebih dahulu Guru mempresentasikan Melakukan Pengeditan dan penyimpanan file hasil proses scanning gambar /ilustrasi/teks. Dan sistematikanya melalui PPT, dan contoh berupa gambar-gambar. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru</p> <p>b. Setelah peserta didik mengamati dan melakukan Tanya jawab mengenai Melakukan Pengeditan dan penyimpanan file hasil proses scanning gambar /ilustrasi/teks, Peserta didik berkumpul dikelompok masing-masing untuk mendiskusikan lembar kerja kelompok yang diberikan oleh guru dengan membaca buku referensi yang ada termasuk buku yang ada di perpustakaan, maupun melalui internet.</p> <p>c. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain saling menanggapi.</p> <p>d. Guru melakukan Penilaian Harian selama 45 menit (HOTS)</p> <p>e. Guru memberikan Praktik untuk dikerjakan Melakukan Pengeditan dan penyimpanan file hasil proses scanning gambar /ilustrasi/teks</p> <p>f. Guru memberikan Panduan dalam mengerjakan lembar tugas Melakukan Pengeditan dan penyimpanan file hasil proses scanning gambar /ilustrasi/teks</p>	60 menit
Penutup	<p>a. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan kertas kerja dan job sheet</p> <p>b. Peserta didik diberi tugas mandiri seperti yang tercantum dalam buku panduan job sheet</p> <p>c. Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran hari ini dengan memberikan kesimpulan tentang Melakukan Pengeditan dan penyimpanan file hasil proses scanning gambar /ilustrasi/teks. Dan mengajak berdoa semoga pembelajaran hari ini bermanfaat untuk kita semua, dan diakhiri dengan salam</p>	30 menit

**E. Penilaian**

1. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis, Pilihan ganda dan Uraian beserta pedoman penilaian
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik dan Portofolio. Lembar penilaian presentasi dan pedoman penilaian dan pengumpulan tugas mandiri, Project Job Sheet, Pembuatan Produk .

Mengetahui,  
Kepala SMKN 8 Samarinda

Samarinda, ..Januari 2020  
Guru Mata Diklat

H.Poneran, M.Pd., MM  
NIP. 19660513 198903 1 011

Mariana, S.Kom  
NUPTK.2545761665300002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Sekolah : SMK Negeri 8 Samarinda  
Mata Pelajaran : Dasar desain grafis  
Kelas/Semester : X/ Genap  
Materi Pokok : Gambar Vektor  
Alokasi Waktu : 12 x pertemuan

**A. Kompetensi Dasar dan Indikator :**

- 3.10. Menerapkan, menggunakan, manipulasi Perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan fitur efek.  
4.11. Memahami dan mempraktikkan manipulasi Perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan fitur efek.

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik dapat mendeskripsikan melalui Memahami dan mempraktikkan manipulasi Perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan fitur efek, dengan penuh Disiplin, Kerja keras, kreatif, dan Ingin tahu.

**C. Pendekatan/Model dan Metode Pembelajaran**

- c. Pendekatan/Model : Saintifik / PjBL  
d. Metode : Cermah, diskusi, dan Inkuiri

**D. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>a. Guru memberikan salam, kemudian kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas (sebagian dari lman), berdoa, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku</p> <p>b. Peserta didik melalui Memahami dan mempraktikkan manipulasi Perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan fitur efek.</p> <p>c. Peserta didik ditegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, kemudian dibentuk kelompok diskusi</p>	30 menit
Inti	<p>a. Sebelum peserta didik mempelajari melalui Memahami dan mempraktikkan manipulasi Perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan fitur efek, terlebih dahulu Guru mempresentasikan melalui Memahami dan mempraktikkan manipulasi Perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan fitur efek. Dan sistematikanya melalui PPT, dan contoh berupa gambar-gambar. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru</p> <p>b. Setelah peserta didik mengamati dan melakukan Tanya jawab mengenai melalui Memahami dan mempraktikkan manipulasi Perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan fitur efek, Peserta didik berkumpul dikelompok masing-masing untuk mendiskusikan lembar kerja kelompok yang diberikan oleh guru dengan membaca buku referensi yang ada termasuk buku yang ada di perpustakaan, maupun melalui internet.</p> <p>c. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain saling menanggapi.</p> <p>d. Guru melakukan Penilaian Harian selama 45 menit (HOTS)</p> <p>e. Guru memberikan lembaran Job Sheet untuk dikerjakan melalui Memahami dan mempraktikkan manipulasi Perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan fitur efek.</p> <p>f. Guru memberikan Panduan dalam mengerjakan lembaran tugas melalui Memahami dan mempraktikkan manipulasi Perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan fitur efek.</p>	60 menit
Penutup	<p>a. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan kertas kerja dan job sheet</p> <p>b. Peserta didik diberi tugas mandiri seperti yang tercantum dalam buku panduan job sheet</p> <p>c. Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran hari ini dengan memberikan kesimpulan tentang melalui Memahami dan mempraktikkan manipulasi Perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan fitur efek. Dan mengajak berdoa semoga pembelajaran hari ini bermanfaat untuk kita semua, dan diakhiri dengan salam</p>	30 menit

**E. Penilaian**

4. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan  
5. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis, Pilihan ganda dan Uraian beserta pedoman penilaian  
6. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik dan Portofolio. Lembar penilaian presentasi dan pedoman penilaian dan pengumpulan tugas mandiri, Project Job Sheet, Pembuatan Produk .

Mengetahui,  
Kepala SMKN 8 Samarinda

Samarinda, ..Januari 2020  
Guru Mata Diklat

H.Poneran, M.Pd., MM  
NIP. 19660513 198903 1 011

Mariana, S.Kom  
NUPTK.2545761665300002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Sekolah : SMK Negeri 8 Samarinda  
Mata Pelajaran : Dasar desain grafis  
Kelas/Semester : X/ Genap  
Materi Pokok : gambar Bitmap  
Alokasi Waktu : 12 x pertemuan

**A. Kompetensi Dasar dan Indikator :**

3.10. Menerapkan, Mengevaluasi, Memanipulasi perangkat lunak pengolah gambar bitmap dengan menggunakan fitur efek.  
4.11. Memahami dan Membuat desain penggabungan gambar vektor dan Bitmap (raster)

**B. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning, peserta didik dapat mendeskripsikan sekaligus Memahami dan Membuat desain penggabungan gambar vektor dan Bitmap (raster), dengan penuh Disiplin, Kerja keras, kreatif, dan Ingin tahu.

**C. Pendekatan/Model dan Metode Pembelajaran**

- a. Pendekatan/Model : Saintifik / PjBL
- b. Metode : Tugas Terstruktur, Project Job Sheet, Ceramah, Diskusi, tanya jawab dan penugasan, Latihan

**D. Langkah-Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memberikan salam, kemudian kelas dipersiapkan agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas (sebagian dari lman), berdoa, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku</li> <li>b. Peserta didik melalui Memahami dan Membuat desain penggabungan gambar vektor dan Bitmap (raster).</li> <li>c. Peserta didik ditegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, kemudian dibentuk kelompok diskusi</li> </ol>	30 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebelum peserta didik Memahami dan Membuat desain penggabungan gambar vektor dan Bitmap (raster), terlebih dahulu Guru mempresentasikan Memahami dan Membuat desain penggabungan gambar vektor dan Bitmap (raster). Dan sistematikanya melalui PPT, dan contoh berupa gambar-gambar. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru</li> <li>b. Setelah peserta didik mengamati dan melakukan Tanya jawab mengenai Memahami dan Membuat desain penggabungan gambar vektor dan Bitmap (raster), Peserta didik berkumpul dikelompok masing-masing untuk mendiskusikan lembar kerja kelompok yang diberikan oleh guru dengan membaca buku referensi yang ada termasuk buku yang ada di perpustakaan, maupun melalui internet.</li> <li>c. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan kelompok lain saling menanggapi.</li> <li>d. Guru melakukan Penilaian Harian selama 45 menit (HOTS)</li> <li>e. Guru memberikan lembaran Job Sheet untuk dikerjakan Memahami dan Membuat desain penggabungan gambar vektor dan Bitmap (raster)</li> <li>f. Guru memberikan Panduan dalam mengerjakan lembaran tugas Memahami dan Membuat desain penggabungan gambar vektor dan Bitmap (raster)</li> </ol>	60 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik diminta untuk mengumpulkan kertas kerja dan job sheet</li> <li>b. Peserta didik diberi tugas mandiri seperti yang tercantum dalam buku panduan job sheet</li> <li>c. Guru bersama peserta didik menutup pembelajaran hari ini dengan memberikan kesimpulan tentang Memahami dan Membuat desain penggabungan gambar vektor dan Bitmap (raster). Dan mengajak berdoa semoga pembelajaran hari ini bermanfaat untuk kita semua, dan diakhiri dengan salam</li> </ol>	30 menit

**E. Penilaian**

1. Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis, Pilihan ganda dan Uraian beserta pedoman penilaian
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja/ Praktik dan Portofolio. Lembar penilaian presentasi dan pedoman penilaian dan pengumpulan tugas mandiri, Project Job Sheet, Pembuatan Produk .

Mengetahui,  
Kepala SMKN 8 Samarinda

Samarinda, ..Januari 2020  
Guru Mata Diklat

H.Poneran, M.Pd., MM  
NIP. 19660513 198903 1 011

Mariana, S.Kom  
NUPTK.2545761665300002