

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 1 KRAKSAAN
Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Materi Pokok	: Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor
Kelas / Semester	: X / Ganjil
Tahun Pelajaran	: 2021 / 2022
Alokasi Waktu	: 1 JP (@10 Menit)
Guru Pengampu	: Ain Sayidani, S.Pd

A. Kompetensi Inti

1. KI-1

Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

2. KI-2

Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

3. KI-3

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

4. KI-4

Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1	3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor. 3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.
2	4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor	4.6.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor. 4.6.2 Menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor melalui membaca modul dan mengoperasikan perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan mandiri dan tekun.
2. Peserta didik mampu membandingkan gambar berdasarkan fitur melalui pengamatan gambar pada modul dengan antusias.
3. Disediakan peralatan, peserta didik mampu mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor melalui praktik secara aktif.
4. Disediakan peralatan, peserta didik mampu menunjukkan gambar vektor hasil pengolahan melalui praktik secara aktif.

D. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan kali ini adalah mengenai:

Aplikasi Vektor

Coreldraw adalah program aplikasi desain grafis untuk mengolah gambar vektor seperti membuat desain logo, desain brosur, poster, dan desain grafis lainnya.

Jendela / Tampilan Coreldraw

Title Bar bagian yang menunjukkan nama dokumen yang sedang dibuka; *Menu Bar* bagian yang berisi beberapa pilihan menu untuk menjalankan suatu perintah; *Tool Box* bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk membuat dan memodifikasi objek gambar; *Tool Bar* bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk menjalankan suatu perintah; *Property Bar* bagian berisi perintah-perintah yang berhubungan dengan tombol perintah atau objek yang aktif; *Drawing Page area* yang digunakan untuk mengolah objek gambar; *Color Palette* bagian yang berisi daftar pilihan warna yang dapat kita gunakan untuk memberi warna pada objek gambar.

E. Model, Metode, Strategi Pembelajaran

1. Model : *Discovery Learning*
2. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Praktikum dan Penugasan
3. Strategi : Saintifik (*Scientific*)

F. Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Peserta didik	
1.	Pendahuluan			2'
a.	Orientasi	<ul style="list-style-type: none">• Memasuki kelas dengan tepat waktu dan mengucapkan salam dan sapaan kepada peserta didik. (<i>Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan</i>	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menjawab salam dengan santun.	

No	Tahapan Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Peserta didik	
		<p><i>religijs)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Meminta salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran • Mengkondisikan kelas sampai keadaan kelas kondusif dan siap mengikuti KBM. (<i>menyiapkan presensi, media, alat serta buku yang diperlukan</i>) dan memperhatikan kebersihan kelas sebelum KBM dimulai • Mengisi Jurnal kelas dan mengecek kehadiran peserta didik. (<i>menumbuhkan sikap tanggung jawab</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Salah peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran • Peserta didik menyiapkan buku dan alat tulis • Peserta didik mengkonfirmasi kehadiran dengan tertib. 	
b.	Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik serta penilaian pada materi “perangkat lunak pengolah gambar vektor” • Mendorong peserta didik untuk dapat menyampaikan pengetahuan awal tentang “perangkat lunak pengolah gambar vektor” 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan dan memberi respon secara kritis • Beberapa peserta didik menyampaikan pengetahuan awal tentang “perangkat lunak pengolah gambar vektor dalam kehidupan sehari-hari” 	
c.	Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan motivasi dengan cara menjelaskan pada peserta didik tentang manfaat belajar tentang “perangkat lunak pengolah gambar vektor” 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memperhatikan dan memberi respon secara kritis 	
d.	Pemberian Acuan	<ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik 	

No	Tahapan Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Peserta didik	
		<p>materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung. • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar dan target pembelajaran 	<p>memperhatikan dan memberi respon secara kritis</p>	
2.	Kegiatan Inti			6'
a.	<i>Stimulation</i> (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<ul style="list-style-type: none"> • Menstimulus dengan menampilkan video tentang hasil gambar vektor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan menanya hasil tayangan video. 	
b.	<i>Problem statement</i> (pernyataan/identifikasi masalah)	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu peserta didik mengidentifikasi masalah yang didapatkan dari kegiatan stimulasi. • Membantu peserta didik menentukan masalah yang akan dijadikan hipotesis. • Membantu peserta didik membentuk kelompok belajar 5 anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi masalah didapatkan dari kegiatan stimulasi. • Bersama guru menentukan masalah yang akan dijadikan hipotesis. • Membentuk kelompok 5 anak 	
c.	<i>Data collection</i> (pengumpulan data)	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong peserta didik mengumpulkan data sebanyak-banyaknya tentang aplikasi pengolah gambar vektor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data sebanyak-banyaknya tentang aplikasi pengolah gambar vektor. 	
d.	<i>Data Processing</i> (pengolahan data)	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong peserta didik mengolah data dengan menerapkan satu fitur aplikasi coreldraw (kartu nama). 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya sederhana menggunakan aplikasi coreldraw (kartu nama) secara berkelompok. 	
e.	<i>Verification</i> (pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong peserta didik untuk membuktikan hasil 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuktikan hasil temuannya dengan materi pada bahan 	

No	Tahapan Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Peserta didik	
		temuannya dengan materi pada bahan ajar.	ajar.	
f.	Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)	<ul style="list-style-type: none"> Mendorong peserta didik menyampaikan kesimpulan dari hasil temuan. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengkomunikasikan hasil temuannya dengan materi pada bahan ajar. 	
3.	Penutup			2'
a.	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> Membantu peserta didik melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan 	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran tentang materi yang telah disampaikan. 	
b.	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan evaluasi kuis secara lisan “Apa fungsi fitur <i>Toolbox</i>?” 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab soal evaluasi dengan tepat. 	
c.	Program Tindak Lanjut	<ul style="list-style-type: none"> Menginformasikan tentang rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang pembelajaran berikutnya di rumah. 	
d.	Doa	<ul style="list-style-type: none"> Mengajak peserta didik mengakhiri kegiatan belajar dengan berdoa. 	<ul style="list-style-type: none"> Salah satu peserta didik memimpin berdoa. 	

G. Media/alat, Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media

- Slide *Power Point* tentang (Pengolah Gambar Vektor)
- Video Pembelajaran tentang (Gambar Vektor dalam kehidupan sehari-hari)
- Lembar Kerja Peserta Didik

2. Alat

- LCD Proyektor
- Whiteboard
- Spidol
- Penghapus
- Laptop/komputer

3. Bahan

Software desain grafis Vektor (*Corel Draw*)

4. Sumber Belajar

- Modul Dasar Desain Grafis

- b. Sri R., Nanik. 2013. Desain Multimedia. Malang: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- c. Sastra,Suparno.2016.*Kreasi Desain Grafis dengan Coreldraw*. Jakarta: Alex Media
- d. Taufiq Hidayat,A.2003.*Merancang Gambar dengan Coreldraw 11*. Surabaya : Offset Imka.
- e. Hendratman, Hendi. 2006. *Tips & Trik Computer Graphic* (Edisi Revisi). Bandung: Informatika.
- f. Enterprice, J. 2015. *Desain grafis pemula*. Jakarta : Alex Media Komputindo.

H. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap : Rubrik
- Pengetahuan : Tes Tulis
- Penilaian Keterampilan : Penilaian Kinerja (Membuat Kartu Nama Sederhana)

2. Instrumen Penilaian

- Penilaian Sikap : Rubrik
- Penilaian Pengetahuan : Kisi-kisi soal
- Penilaian Keterampilan : Lembar observasi kinerja, Lembar pengamatan presentasi

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

- Pembelajaran remedial pada Peserta didik yang hasil belajarnya kurang dari KKM 75
- Pembelajaran pengayaan diberikan pada Peserta didik yang hasil belajarnya >85

Instrumen penilaian dapat dilihat pada lampiran 4.



KEPALA SEKOLAH

S. MARIADI, S.Pd., M.M
NIP. 19660316 199101 1 002

Kraksaan, 16 Juli 2021
GURU MATA PELAJARAN

Ain Sayidani, S.Pd
NIP. 19930405 201903 2 021

LAMPIRAN INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Penilaian Sikap

Keterangan:

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

1. Tekun

- a. Tertib mengikuti instruksi
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- d. Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

2. Antusias

- a. Mengerjakan tugas dengan semangat
- b. Semangat dan senang dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Menjelaskan dengan semangat dalam mempresentasikan tugas
- d. Senang selama kegiatan pembelajaran berlangsung

3. Aktif

- a. Aktif memberikan jawaban ketika guru bertanya
- b. Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Aktif bertanya dan memberi tanggapan
- d. Memperhatikan penjelasan yang disampaikan dalam pembelajaran

4. Mandiri

- a. Membaca materi yang telah diberikan
- b. Mencari segala hal yang berkaitan dengan materi dari berbagai sumber
- c. Tidak mencontoh pekerjaan teman
- d. Ikut serta dalam kegiatan diskusi

Nilai akhir sikap diperoleh dari modul (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

Kategori nilai sikap:

- a. Sangat baik jika memperoleh nilai akhir 4
- b. Baik jika memperoleh nilai akhir 3
- c. Cukup jika memperoleh nilai akhir 2
- d. Kurang jika memperoleh nilai akhir 1

Pedoman penskoran :

Nilai = (nilai/nilai maksimum) x 100

LAMPIRAN INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

1. Penilaian Pengetahuan Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan

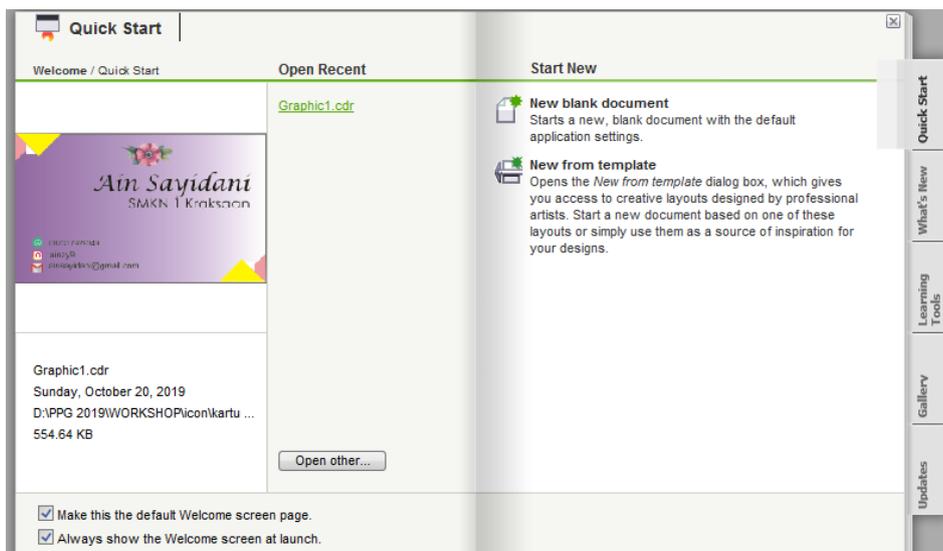
Jenjang Pendidikan : SMK Negeri 1 Kraksaan
 Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
 Kurikulum : 2013
 Kelas : X
 Jumlah soal : 5
 Bentuk soal : Pilihan ganda

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator soal	Level Kognitif	No Soal	Bentuk Soal
	Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor	fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor	Disajikan sebuah tampilan utama coreldraw, peserta didik mampu menentukan fitur untuk membuka file objek gambar yang pernah disunting terakhir kali.	C3	1	Pilihan ganda
Disajikan pernyataan tentang originalitas karya, peserta didik mampu menentukan tool yang digunakan untuk menggambar bebas.			C3	2	Pilihan ganda	
Gambar berdasarkan fitur		Disajikan pernyataan tentang pengerjaan desain grafis pada perangkat pengolah gambar vektor dengan cara cepat, peserta didik mampu memilih shortcut untuk perintah <i>redo</i> .	C3	3	Pilihan ganda	

	Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor	Integrasi fitur dalam mengolah gambar vektor	Disajikan pernyataan tentang membuat objek dengan <i>basic shape</i> , peserta didik mampu memilih <i>toolbox basic shape</i> .	C3	4	Pilihan ganda
			Peserta didik mampu menganalisis <i>tool</i> yang tersembunyi pada coreldraw	C4	5	Pilihan ganda

Soal pilihan ganda

- Perhatikan gambar di bawah ini. Sebuah aplikasi pengolah gambar vektor memiliki fitur untuk membuka *file* objek gambar yang pernah disunting terakhir kali. Fitur tersebut adalah...



- Quick start*
 - New blank document*
 - Open recent*
 - What's new*
 - Open other*
- Sebuah desain yang baik adalah desain yang original karya pribadi. Langkah utama untuk menciptakan atau menggambar garis bebas menggunakan *tool* ...
 - Freehand tool*

- b. *Bezier tool*
 - c. *Pen tool*
 - d. *Polyline tool*
 - e. *Rectangle tool*
3. Karya yang baik selain memiliki estetika juga dapat dikerjakan secara efektif. Agar dalam pengerjaan desain grafis pada perangkat pengolah gambar vektor terdapat cara cepat mengakses fitur. Hal ini sering disebut *shortcut*. *Shortcut* untuk perintah *redo* adalah
- a. CTRL+N
 - b. CTRL+Shift+Z
 - c. CTRL+Z
 - d. CTRL+J
 - e. CTRL+I
4. Membuat objek selain dari pilihan *tool* bebas, dapat digunakan *basic shape tool*. Objek – objek seperti panah, *comment box*, objek prisma, dan objek lain dapat dibuat dengan *tool* ini. Manakah yang termasuk *basic shape* ...



5. Istilah yang digunakan untuk *tool* yang tersembunyi pada coreldraw adalah ...
- a. *Toolbox*
 - b. *Drawing area*
 - c. *Flyout*
 - d. *Toolbar*

e. *Menubar*

JAWABAN PENGETAHUAN:

1. C
2. A
3. B
4. D
5. C

Pedoman penskoran :

Nilai = (jumlah benar) x 20

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN SISWA
KD. 3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor
Mata Pelajaran: Dasar Desain Grafis

Kelas :

No	Nama Siswa	Skor					Skor total	Nilai
		No. 1	No. 2	No. 3	No. 4	No. 5		
1.								
2.								
3.								
dst								

(Penilaian Diskusi pada LKPD 1)

PENILAIAN HASIL DISKUSI

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas/Program : X/ Teknik Komputer dan Jaringan
Semester : I
Tahun Ajaran : 2021/2022
Indikator :

3.6.1 Menjelaskan fungsi fitur-fitur pengolah gambar vektor.

3.6.2 Membandingkan gambar berdasarkan fitur.

LKPD 1

1. Bukalah perangkat lunak pengolah gambar vektor. Amatilah fungsi fitur-fitur utamanya.

Fitur-fitur	Fungsinya	Skor
<i>Tool Box</i>	bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk membuat dan memodifikasi objek gambar.	
<i>Tool Bar</i>	bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk menjalankan suatu perintah.	
<i>Property Bar</i>	bagian berisi perintah-perintah yang berhubungan dengan tombol perintah atau objek yang aktif.	
<i>Title Bar</i>	bagian yang menunjukkan nama dokumen yang sedang dibuka.	
<i>Menu Bar</i>	bagian yang berisi beberapa pilihan menu untuk menjalankan suatu perintah.	
<i>Drawing Page</i>	untuk mengolah objek gambar.	
<i>Color Pallate</i>	bagian yang berisi daftar pilihan warna yang dapat kita gunakan untuk memberi warna pada objek gambar.	

Pedoman penskoran :

Nilai = (nilai/nilai maksimum) x 100.

2. Perhatikan gambar di bawah ini. Amatilah cara pembuatannya menggunakan fitur apa saja!

Gambar	Fitur-fitur yang digunakan
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Basic shape</i> : objek lingkaran • <i>Color pallete</i>: digunakan untuk mewarna objek lingkaran menjadi kuning. • <i>Text tool</i> : untuk tulisan Holly's dan since 1875
	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Freehand tool</i> : untuk membuat objek tangan • <i>Color pallete</i> : untuk memberi warna objek. • <i>Polygon-star</i> : untuk objek bintang • <i>Basic shape</i> : lingkaran untuk objek bulan yang ditrim hingga membentuk bulan
	<ul style="list-style-type: none"> • Objek hiasan bunga : diambil dari internet (freepik.com) • <i>Text tool</i> : untuk teks yang ada pada kartu ucapan • <i>Basic shape</i>: persegi panjang digunakan untuk bingkai kartu ucapan.

Indikator penilaian no 2:

1. Skor 3 : jika peserta didik menyebutkan 3 fitur lengkap dengan penjelasan

Skor 2: jika peserta didik menyebutkan 2 fitur lengkap dengan penjelasan

Skor 1 : jika peserta didik menyebutkan 1 fitur dengan penjelasan

2. Skor 3 : jika peserta didik menyebutkan 4 fitur lengkap dengan penjelasan

Skor 2: jika peserta didik menyebutkan 3 fitur lengkap dengan penjelasan

Skor 1 : jika peserta didik menyebutkan 2 fitur dengan penjelasan

3. Skor 3 : jika peserta didik menyebutkan 3 fitur lengkap dengan penjelasan

Skor 2: jika peserta didik menyebutkan 2 fitur lengkap dengan penjelasan

Skor 1 : jika peserta didik menyebutkan 1 fitur dengan penjelasan

Pedoman penskoran :

Nilai = (nilai/nilai maksimum) x 100.

Nilai Akhir = (Nilai nomor 1 dan nomor 2) / 2

LKPD 2

1. Setelah semua peralatan dan bahan siap, maka buatlah sebuah kartunama sesuai kreativitas Anda.



(Penilaian keterampilan praktikum-LKPD 2)

LEMBAR PENILAIAN
PRAKTIKUM PEMBUATAN KARTU NAMA PADA CORELDRAW X4

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas/Program : X/ Teknik Komputer dan Jaringan
Semester : I
Tahun Ajaran : 2021/2022
Indikator : Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar vektor.

Nama :
Kelas :
NIS :

Aspek	Skor			Total
	3	2	1	
Kelengkapan alat dan bahan				
Keterampilan menggunakan alat				
Kesesuaian pelaksanaan praktik dengan prosedur				
Data yang diperoleh (kartu nama)				
Ketepatan waktu/ disiplin kerja				

Kriteria Penilaian :

Kriteria	3	2	1
Kelengkapan alat dan bahan	Seluruh alat yang diperlukan lengkap	Hanya menyiapkan sebagian alat yang diperlukan	Tidak menyiapkan seluruh alat yang diperlukan
Keterampilan menggunakan alat	Dapat menunjukkan penggunaan alat dengan tepat	Dapat menunjukkan penggunaan alat, namun masih kurang tepat	Tidak dapat menggunakan alat
Kesesuaian pelaksanaan praktik dengan prosedur	Dapat menjalankan semua langkah prosedur praktik dengan cermat	Dapat menjalankan langkah prosedur praktik, namun kurang cermat	Tidak mampu melaksanakan praktik sesuai dengan prosedur
Hasil yang diperoleh	Kartu nama sesuai dengan contoh atau lebih banyak fitur yang digunakan	Kartu nama sesuai dengan contoh dan pewarnaan kurang sesuai	Kartu nama sangat sederhana dan tidak sesuai prosedur
Ketepatan waktu/ disiplin kerja	Tepat waktu dan mematuhi tata tertib praktik	Tepat waktu, namun tidak mematuhi tata tertib praktik	Tidak tepat waktu dan tidak mematuhi tata tertib praktik

Pedoman penskoran :

Nilai = (nilai/nilai maksimum) x 100