

EVALUASI PEMBELAJARAN

DESAIN GRAFIS PERCETAKAN

KELAS XI - MULTIMEDIA



PELATIHAN PENDIDIKAN PROFESI GURU DALAM JABATAN

TAHUN 2020

GHEMA NUSA PERSADA, S. Kom., S. Pd., M. TI

203153772822 – TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA



PEMERINTAH PROVINSI BANTEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS (UPT)
SMK NEGERI 2 KOTA TANGERANG SELATAN

KOMPETENSI KEAHLIAN : TEK. KEND. RINGAN, MULTI MEDIA, AKUNTANSI, TEK. SEPEDA MOTOR, TEK. ELEKTRONIKA INDUSTRI
 Jl. Pondok Aren Raya No. 52 Kecamatan Pondok Aren – Kota Tangerang Selatan 15224, Telp. 021- 7319996
 Email : smkn2tangsel@gmail.com Website : www.smkn2tangsel.sch.id



KISI – KISI SOAL

Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
 Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
 Guru Pengampu : Ghema Nusa Persada, S. Kom., S. Pd., M. TI

Kelas / Semester : XI / 1
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda dan Essay
 Jumlah Soal : 10 Soal Pilihan Ganda
 Alokasi Waktu : 60 Menit

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Indikator Soal	Level Kognitif			No Soal	Bentuk Soal
					Pengetahuan dan Pemahaman	Aplikasi/ Penerapan	Penalaran dan Logika		
1	3.4. Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	3.4.1 Menjelaskan prinsip gambar bentuk	Gambar Bentuk	Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menentukan definisi dari gambar bentuk	L1			1	Pilihan Ganda
2	3.4. Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	3.4.1 Menjelaskan prinsip gambar bentuk	Gambar Bentuk	Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menentukan prinsip gambar bentuk		L2		2	Pilihan Ganda
3	3.4. Membuat gambar bentuk dan perspektif	4.4.1 Menggunakan alat dan bahan serta perangkat lunak untuk menerapkan gambar bentuk	Gambar Bentuk	Disajikan pernyataan, peserta didik dapat menentukan teknik menggambar gambar bentuk			L3	3	Pilihan Ganda

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Indikator Soal	Level Kognitif			No Soal	Bentuk Soal
					Pengetahuan dan Pemahaman	Aplikasi/Penerapan	Penalaran dan Logika		
4	3.4. Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	3.4.3 Menjelaskan prinsip gambar perspektif	Gambar Perspektif	Disajikan pertanyaan peserta didik dapat mampu memilih alat dan bahan serta perangkat lunak untuk menerapkan gambar perspektif		L2		4	Pilihan Ganda
5	3.4. Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif	3.4.3 Menjelaskan prinsip gambar perspektif	Gambar Perspektif	Disajikan pertanyaan peserta didik dapat mampu memilih alat dan bahan serta perangkat lunak untuk menerapkan gambar perspektif		L2		5	Pilihan Ganda
6	4.4. Membuat gambar bentuk dan perspektif	4.4.2 Menampilkan hasil gambar bentuk	Gambar Bentuk	Disajikan pertanyaan peserta didik dapat mampu menganalisa tampilan hasil gambar bentuk			L3	6	Pilihan Ganda
7	4.4. Membuat gambar bentuk dan perspektif	4.4.4 Menampilkan hasil gambar perspektif	Gambar Perspektif	Disajikan pertanyaan peserta didik dapat mampu menganalisa tampilan hasil gambar perspektif			L3	7	Pilihan Ganda
8	3.5. Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	3.5.1 Menjelaskan fungsi fitur aplikasi pengolah gambar dan teks berbasis vektor	Coreldraw	Disajikan pertanyaan peserta didik dapat mampu menjelaskan fitur pengolah gambar berbasis vektor		L2		8	Pilihan Ganda
9	3.5. Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor	3.5.2 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor	Coreldraw	Disajikan pertanyaan peserta didik dapat mampu menggabungkan gambar dan teks pada pengolah gambar		L2		9	Pilihan Ganda

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Indikator Soal	Level Kognitif			No Soal	Bentuk Soal
					Pengetahuan dan Pemahaman	Aplikasi/ Penerapan	Penalaran dan Logika		
				berbasis vektor					
10	4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor	4.5.1 Mengintegrasikan fitur dalam mengolah gambar dan teks yang berbasis vektor	Coreldraw	Disajikan pertanyaan peserta didik dapat mampu menganalisa menggabungkan gambar dan teks pada pengolah gambar berbasis vektor			L3	10	Pilihan Ganda

Keterangan Level Kognitif :

- Level 1 (L1) : Mengingat (C1), dan Memahami (C2)
- Level 2 (L2) : Mengaplikasikan (C3)
- Level 3 (L3) : Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5) dan Mencipta (C6)

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Drs. H. Ambiar, M. Pd
NIP. 19611202 198803 1 004

Tangerang Selatan, 13 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Ghema Nusa Persada, S. Kom., S. Pd., M. TI
NUPTK. 7754765666110022



PEMERINTAH PROVINSI BANTEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS (UPT)
SMK NEGERI 2 KOTA TANGERANG SELATAN

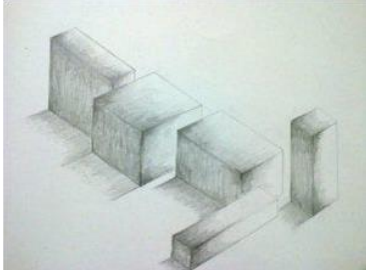



KOMPETENSI KEAHLIAN : TEK. KEND. RINGAN, MULTI MEDIA, AKUNTANSI, TEK. SEPEDA MOTOR, TEK. ELEKTRONIKA INDUSTRI
 Jl. Pondok Aren Raya No. 52 Kecamatan Pondok Aren – Kota Tangerang Selatan 15224, Telp. 021- 7319996
 Email : smkn2tangsel@gmail.com Website : www.smkn2tangsel.sch.id

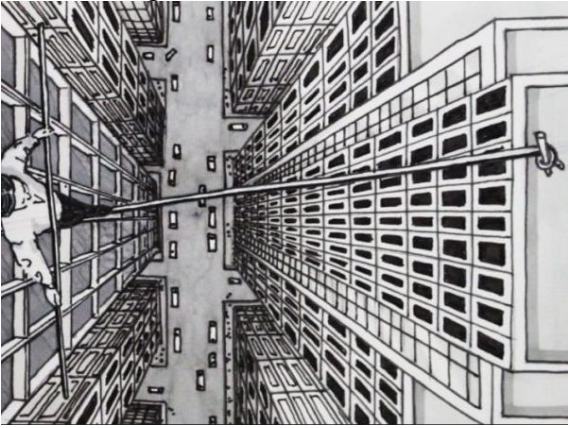
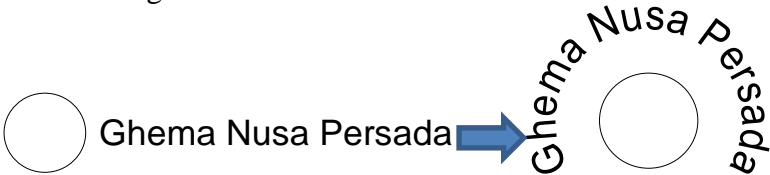
KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

EVALUASI PENILAIAN KOMPETENSI

A. PEDOMAN PENSKORAN

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor / Bobot
1	<p>Kegiatan merekam obyek di atas sebidang datar (dua dimensi) melalui media secara tepat dan mirip sesuai obyeknya dengan memperhatikan bentuk, warna, perspektif, proporsi, komposisi dan bayang-bayang, pernyataan diatas merupakan pengertian dari ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Gambar bentuk Gambar silindris Gambar perspektif Gambar palu Gambar warna 	A	10
2	<p>Perhatikan gambar berikut ini :</p>  <p>Pada gambar diatas merupakan pengaplikasian berdasarkan daris dan bentuk geometris, gambar diatas termasuk dari macam gambar ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Gambar perspektif Gambar kubistis Gambar kotak lonjong Gambar silindris Gambar warna 	B	10
3	<p>Berikut ini yang merupakan bahan yang digunakan untuk membuat gambar bentuk :</p> <ol style="list-style-type: none"> Kertas gambar 	C	10

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor / Bobot
	2. Kertas warna 3. Karton 4. Papan tulis 5. Bola Pernyataan yang benar adalah.... a. 1, 2 dan 3 b. 1, 3 dan 5 c. 1, 3 dan 4 d. 3, 4 dan 5 e. 2, 3 dan 4		
4	Teknik atau metode untuk menggambar objek-objek berupa benda, ruang (interior), dan lingkungan (eksterior) yang ukurannya lebih besar dari manusia, hal ini sering disebut dengan gambar a. Gambar silindris b. Gambar kubitis c. Gambar bentuk d. Gambar perspektif e. Gambar karikatur	D	10
5	Berikut ini yang merupakan alat yang digunakan untuk membuat gambar perspektif : 1. Pensil 2B 2. Pulpen 2B 3. Kuas 4. Palet 5. Termos panas Pernyataan yang benar adalah.... a. 1, 2 dan 3 b. 1, 3 dan 5 c. 1, 2 dan 5 d. 3, 4 dan 5 e. 1, 3 dan 4	E	10
6	Perhatikan gambar berikut ini :  Gambar perspektif diatas menggunakan berapa titik hilang	A	10

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor / Bobot
	a. 1 b. 2 c. 3 d. 4 e. 5		
7	Perhatikan gambar berikut ini :  Gambar perspektif diatas menggunakan berapa titik hilang a. 2 b. 1 c. 3 d. 4 e. 5	B	10
8	Tools yang digunakan untuk membuat teks pada aplikasi berbasis vektor adalah a. <i>Magic wand</i> b. <i>Pen tool</i> c. <i>Type tool</i> d. <i>Selection tool</i> e. <i>Hand tool</i>	C	10
9	CMYK adalah mode warna yang terdiri dari warna berikut ini, kecuali a. <i>Magenta</i> b. <i>Black</i> c. <i>Yellow</i> d. <i>Marshmellow</i> e. <i>Cyan</i>	D	10
10	Perhatikan gambar berikut : 	E	10

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor / Bobot
	Untuk berubah menjadi gambar tulisan melingkar menggunakan tool a. Elips b. Tabel c. Dast d. Pick tool e. Fit texts to path		
Total Skor Nilai			100

Keterangan :

Nilai = Jml Benar x Skor



PEMERINTAH PROVINSI BANTEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS (UPT)
SMK NEGERI 2 KOTA TANGERANG SELATAN



KOMPETENSI KEAHLIAN : TEK. KEND. RINGAN, MULTI MEDIA, AKUNTANSI, TEK. SEPEDA MOTOR, TEK. ELEKTRONIKA INDUSTRI
Jl. Pondok Aren Raya No. 52 Kecamatan Pondok Aren – Kota Tangerang Selatan 15224, Telp. 021- 7319996
Email : smkn2tangsel@gmail.com Website : www.smkn2tangsel.sch.id

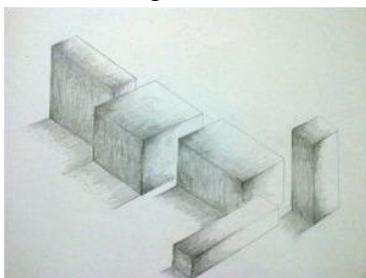
EVALUASI PENILAIAN HARIAN
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

LEMBAR SOAL

Paket Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas / Semester	: XI / 1
Alokasi Waktu	: 60 Menit
Kompetensi Dasar	: 3.4 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan perspektif 4.4 Membuat gambar bentuk dan perspektif 3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor 4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vektor
Guru Pengampu	: Ghema Nusa Persada, S. Kom., S. Pd., M. TI
Link Soal (Daring)	: https://tinyurl.com/uhdgp

I. Pilihlah jawaban berikut ini yang paling benar!

1. Kegiatan merekam obyek di atas sebidang datar (dua dimensi) melalui media secara tepat dan mirip sesuai obyeknya dengan memperhatikan bentuk, warna, perspektif, proporsi, komposisi dan bayang-bayang, pernyataan diatas merupakan pengertian dari ...
 - a. Gambar bentuk
 - b. Gambar silindris
 - c. Gambar perspektif
 - d. Gambar palu
 - e. Gambar warna
2. Perhatikan gambar berikut ini :



Pada gambar diatas merupakan pengaplikasian berdasarkan daris dan bentuk geometris, gambar diatas termasuk dari macam gambar ...

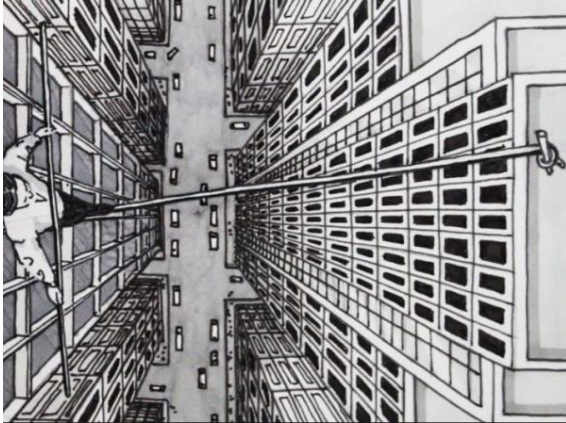
- a. Gambar perspektif
 - b. Gambar kubistis
 - c. Gambar kotak lonjong
 - d. Gambar silindris
 - e. Gambar warna
3. Berikut ini yang merupakan bahan yang digunakan untuk membuat gambar bentuk :
1. Kertas gambar
 2. Kertas warna
 3. Karton
 4. Papan tulis
 5. Bola
- Pernyataan yang benar adalah....
- a. 1, 2 dan 3
 - b. 1, 3 dan 5
 - c. 1, 3 dan 4
 - d. 3, 4 dan 5
 - e. 2, 3 dan 4
4. Teknik atau metode untuk menggambar objek-objek berupa benda, ruang (interior), dan lingkungan (eksterior) yang ukurannya lebih besar dari manusia, hal ini sering disebut dengan gambar
- a. Gambar silindris
 - b. Gambar kubitis
 - c. Gambar bentuk
 - d. Gambar perspektif
 - e. Gambar karikatur
5. Berikut ini yang merupakan alat yang digunakan untuk membuat gambar perspektif :
1. Pensil 2B
 2. Pulpen 2B
 3. Kuas
 4. Palet
 5. Termos panas
- Pernyataan yang benar adalah....
- a. 1, 2 dan 3
 - b. 1, 3 dan 5
 - c. 1, 2 dan 5
 - d. 3, 4 dan 5
 - e. 1, 3 dan 4
6. Perhatikan gambar berikut ini :



Gambar perspektif diatas menggunakan berapa titik hilang

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4
- e. 5

7. Perhatikan gambar berikut ini :



Gambar perspektif diatas menggunakan berapa titik hilang

- a. 2
- b. 1
- c. 3
- d. 4
- e. 5

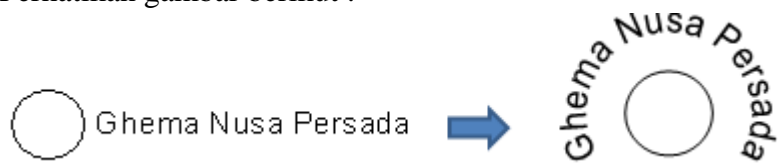
8. Tools yang digunakan untuk membuat teks pada aplikasi berbasis vektor adalah

- a. *Magic wand*
- b. *Pen tool*
- c. *Type tool*
- d. *Selection tool*
- e. *Hand tool*

9. CMYK adalah mode warna yang terdiri dari warna berikut ini, kecuali

- a. *Magenta*
- b. *Black*
- c. *Yellow*
- d. *Marshmellow*
- e. *Cyan*

10. Perhatikan gambar berikut :



Untuk berubah menjadi gambar tulisan melingkar menggunakan tool

- a. Elips
- b. Tabel
- c. Dast
- d. Pick tool
- e. Fit text to path