

PRODUK
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
MODA DARING



Deassy Ari Sandy

TKI – 2

KEL. B

Pendidikan Profesi Guru

Universitas Malang (UM)

2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMKN 1 RANGKASBITUNG
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester : XI / 1 (Ganjil)
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 12 x 30 Menit (Pertemuan ke-1) Minggu ke 15

A. Kompetensi Dasar

- 3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap
- 4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap

B. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

1. Melalui kegiatan menonton video, peserta didik dapat mendokumentasikan cara penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan benar
2. Setelah mengamati tayangan video, peserta didik dapat menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan tepat

C. Langkah Pembelajaran

Alat dan Bahan : Video Pembelajaran, Slide Power point, LCD Proyektor

Pra Pembelajaran :

Guru telah mengupload materi pelajaran berupa modul pembelajaran, video pembelajaran, slide presentasi mengenai penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap dan formulir absensi (Google Form)

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan (Online)	Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, dan memimpin doa bersama secara virtual pada aplikasi Google Meet (<i>Sincron</i>) (Religius)	15 menit
	Guru menyapa peserta didik dan memberi motivasi belajar	
	Guru melakukan absensi online (<i>Asincron</i>), dan menanyakan jika ada peserta didik yang tidak hadir (Rasa Peduli)	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan mengaitkan dengan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dipelajari (<i>Sincron</i>)	
Kegiatan Inti	Stimulus : Guru melakukan Tanya jawab berkaitan dengan materi yang sudah di upload pada LMS	45 Menit
	Guru menjelaskan penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap(<i>Sincron</i>)	
	Identifikasi Masalah	
	Peserta didik mengamati video pembelajaran yang sudah di upload tentang penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap (<i>Asincron</i>)(<i>Saintifik - Mengamati</i>)	
	Peserta didik mengelompokkan gambar-gambar yang terdapat pada video pembelajaran (Saintifik-mengamati)(<i>Asincron</i>)	
	Peserta didik membedakan gambar 1 dengan gambar yang lainnya (<i>Asincron</i>)	
	Pengumpulan Data	
	Guru meminta peserta didik mengali informasi dari berbagai sumber mengenai penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap (<i>Asincron</i>)(<i>Saintifik-Mengumpulkan</i>)	
	Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (<i>sincron</i>)	
Guru meminta peserta didik berdiskusi mengenai video		

	pembelajaran dengan patokan berbagai sumber yang telah di dapat(<i>Sycron</i>)	
	Guru membimbing kelompok kecil tersebut melalui grup Whatsapp (<i>Asyncron</i>)	
	Guru meminta peserta didik untuk membuat slide presentasi untuk menyampaikan hasil pengamatan video pembelajaran (<i>Saintific-Mengkomunikasikan</i>)(<i>Syncron</i>)	
Penutup (Online)	Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran melalui <i>Google Meet</i> (<i>Syncron</i>)	15 menit
	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran, memberi apresiasi atas peran aktif peserta didik dalam diskusi(<i>Syncron</i>)	
	Guru memberi materi dan tugas di LMS dan menjelaskan secara besar cara pengerjaanya(<i>Syncron</i>)	
	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam melalui <i>Google Meet</i> (<i>syncron</i>)	
Pembelajaran mandiri	Pembelajaran dilanjutkan pada LMS	150 menit

D. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian pengetahuan
Teknik Penilaian : Tes tulis
Bentuk Penilaian : Uraian
Insrumen Penilaian : Soal
2. Penilaian keterampilan
Teknik Penilaian : Portofolio
Bentuk Penilaian : Penilaian kinerja
Insrumen Penilaian : Lembar Penilaian Kinerja

Disahkan Oleh,
Kepala Sekolah,

Drs Falati, M.Si
NIP

....., Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

Deassy Ari Sandy
NIP.

Lampiran Pertemuan 1

contoh beberapa materi dalam slide :

Gambar bitmap ?



**Gambar
Bitmap**

Bitmap adalah gambar bertipe raster. Mengandalkan jumlah pixel dalam satu satuan tertentu. Semakin rapat pixel maka semakin baik kualitas gambar. Sebaliknya jika dipaksa diperbesar akan terlihat pecah. Besar file yang dihasilkan cenderung besar.

CIRI GAMBAR BITMAP:

Gambar bitmap memiliki resolusi tetap dan tidak dapat diubah ukurannya tanpa kehilangan kualitas gambar.

Resolusi mengacu pada jumlah piksel dalam foto dan biasanya dinyatakan sebagai dpi (titik per inci) atau ppi (pixel per inci).

Gambar bitmap ditampilkan di layar komputer. Anda pada resolusi layar: sekitar 72 ppi.

Gambar yang menggunakan data bitmap akan menghasilkan bobot file yang besar.

Digunakan untuk gambar kompleks, berupa ragam warna dan bentuk yang beraneka, seperti foto dari hasil bidikan kamera.

Berikut ini beberapa software pengolah/pembuat Bitmap yang dapat diperoleh secara bebas (free):

GIMP

GIMP adalah sebuah aplikasi pengolah gambar raster atau bitmap dan program manipulasi gambar yang bisa berjalan di semua plat form system operasi.



LP 1: Format Penilaian Sikap Prilaku Karakter

Petunjuk:

Untuk setiap sikap berikut ini, beri penilaian atas peserta didik menggunakan skala berikut ini:

No	Aspek Sikap /ranah Non-instruksional/ (Attitude)	Skor Perolehan									
		Believe (B) (Preferensi oleh Peserta didik ybs.)					Evaluation (E) (Oleh Guru/mentor)				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Kedisiplinan										
2	Kejujuran										
3	Kerja sama (Peduli)										
4	Mengakses dan mengorganisasi informasi										
5	Tanggung jawab										
6	Memecahkan masalah										
7	Kemandirian (Pro-aktif)										
8	Ketekunan (Berkesinambungan)										

$$Nilai Attitude (NAt) = \frac{\sum(B_n + E_n)}{(5 + 5) \times n_{max}} \times S_{max}$$

Keterangan:

B_n dan E_n skor B dan E pada aspek sikap ke n

n_{max} = banyaknya aspek sikap = 8

S_{max} = Skor maksimum 100 atau sesuai dengan ketentuan tertentu

Peserta didik dapat mengisi skor diri sendiri terlebih dahulu, kemudian diserahkan kepada guru/mentor untuk diisi dan diolah nilai NAt

DESKRIPSI PENETAPAN SKOR SIKAP (ATTITUDE)

No	Komponen	Deskripsi Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kedisiplinan	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten tanpa instruksi dan pengawasan guru	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten dengan sedikit pengawasan dari guru	Mentaati semua peraturan kerja dengan pengawasan guru	Peraturan kerja kadang-kadang dilanggar meskipun diawasi	Peraturan kerja sering dilanggar meskipun diawasi
2	Kejujuran	Selalu jujur	Jujur selama diawasi	Kadang-kadang jujur	Kadang-kadang tidak jujur walaupun diawasi	Sering tidak jujur walaupun diawasi
3	Kerja sama (Peduli)	Dapat bekerjasama dengan semua pihak (sesama teman maupun guru, pegawai)	Bisa bekerjasama dengan group tertentu tanpa pengawasan	Dapat bekerjasama dalam group kerja selama diawasi guru	Hanya dapat bekerjasama dengan guru	Tidak dapat bekerjasama
4	Mengakses dan mengorganisasi informasi	Dapat mengakses dan memanfaatkan informasi terbaru	Dapat mengakses informai tapi kurang memanfaatkannya	Kadang-kadang mencari informasi baru	Dapat memanfaatkan informasi baru tetapi terlambat	Kurang mampu mengakses informasi baru
5	Tanggung jawab	Dapat bertanggung jawab dalam segala kewajiban	Bertanggungjawab tetapi hanya sebagian saja	Kadang kadang bertanggung-jawab jika diawasi	Bertanggungjawab selama menguntungkan dan diawasi	Kurang bertanggung-jawab pada kewajibannya
6	Memecahkan masalah	Dapat memecahkan masalah dengan baik tanpa bimbingan Semua	Dapat memecahkan masalah dengan baik atas bimbingan	Dapat memecahkan sebagian besar masalah tanpa bimbingan	Dapat memecahkan sebagian masalah walau tanpa bimbingan	Semua masalah diselesaikan selalu dengan bimbingan
7	Kemandirian (Pro- aktif)	Dapat belajar sendiri tanpa pengawasan guru	Dapat belajar sendiri dengan pengawasan guru	Kadang kadang dapat belajar mandiri	Kadang kadang mandiri jika diawasi	Kurang mampu bekerja mandiri
8	Ketekunan (Berkesinambungan)	Tekun tanpa harus dibimbing	Tekun selama dibimbing	Kadang kadang tekun	Kadang kadang kurang tekun walau	Kurang tekun walau dibimbing

LP 2 : Format Pengamatan Sikap Sosial

Petunjuk:

Untuk setiap keterampilan sosial berikut ini, beri penilaian atas keterampilan sosial siswa itu menggunakan skala berikut ini:

D = Memerlukan perbaikan

C =Menunjukkan kemajuan

B =Memuaskan

A =Sangat Baik

Format Pengamatan Keterampilan Sosial

No	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat baik (A)
1	Bertanya				
2	Menyumbang ide atau pendapat				
3	Menjadi pendengar yang baik				
4	Berkomunikasi				

LP3: Produk

1. Grafis dibagi menjadi dua yaitu vector dan bitmap dimana keduanya sama-sama berupa gambar digital. Tetapi keduanya memiliki komponen yang berbeda dan berpengaruh pada pembuatan , tampilan, dan penerapan. Tampilan gambar bitmap menunjukkan gradasi warna dan bayangan dimana penerapannya banyak ditemukan pada ?
2. Dalam grafis computer, gambar bitmap merupakan struktur data yang mewakili susunan pixel warna secara teknis, gambar bitmap digambarkan dengan?
3. Program aplikasi yang ditujukan untuk membuat bitmap itu sangat banyak. akan tetapi secara garis besar penggabungan gambar dan teks sama. Jelaskan langkah-langkah tersebut?

4. Dilihat dari proses penggabungan gambar dan teks apakah JPG cocok digunakan untuk gambar yang memiliki banyak warna misalnya foto wajah dan pemandangan. Apakah gambar JPG cocok untuk kartun dan komik?

Kunci LP3 : Produk

1. Penerapan gambar bitmap menunjukkan gradasi warna dan bayangan banyak digunakan di bidang fotografi dan website blog
2. Secara teknis gambar bitmap digambarkan dengan lebar dan tinggi dalam piksel dan dalam angka bit per piksel. Beberapa format gambar bitmap yang sering dijumpai: [GIF](#), [JPEG](#), [BMP](#) dan [PNG](#).
3. Langkah-langkah menggabungkan gambar dan teks berbasis bitmap adalah:
 - Tentukan software yang dipilih
 - Siapkan gambar dan teks yang akan digabung, cek pixel yang digunakan
 - Melakukan proses editing
 - Menyimpan file sesuai yang dibutuhkan
4. PNG adalah kepanjangan dari *Portable Network Graphics* atau bisa diplesetkan menjadi "PNG-Not-GIF". Dikembangkan sebagai alternatif lain untuk GIF, yang menggunakan paten dari LZW-algoritma kompresi. PNG adalah format gambar yang sangat baik untuk grafis internet, karena mendukung transparansi didalam perambah (browser) dan memiliki keindahan tersendiri yang tidak bisa diberikan GIF atau bahkan JPG. Bisa disebut sebagai salah satu format yang merupakan gabungan dari format JPG dan GIF. Untuk tipe ini mampu untuk gradiasi warna.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMKN 1 RANGKASBITUNG
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester : XI / 1 (Ganjil)
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 12 x 30 Menit (Pertemuan ke-2) Minggu ke 16

A. Kompetensi Dasar

- 3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap
- 4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap

B. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah diberikan slide materi mengenai penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap, peserta didik dapat mensketsa gambar dengan baik
2. Peserta didik dapat mendisain gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan menggunakan software yang tepat

C. Langkah Pembelajaran

Alat dan Bahan : Vidio Pembelajaran, Slide Power point, LCD Proyektor

Pra Pembelajaran :

Guru telah mengupload materi pelajaran berupa modul pembelajaran, video pembelajaran, slide presentasi mengenai penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap dan formulir absensi (*Google Form*)

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan (Online)	Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, dan memimpin doa bersama secara virtual pada aplikasi Google Meet (<i>Sincron</i>) (Religius)	15 menit
	Guru menyapa peserta didik dan memberi motivasi belajar	
	Guru melakukan absensi online (<i>Asincron</i>), dan menanyakan jika ada peserta didik yang tidak hadir (Rasa Peduli)	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan mengaitkan dengan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dipelajari (<i>Sincron</i>)	
Kegiatan Inti	Stimulus : Guru melakukan Tanya jawab berkaitan dengan materi yang sudah di upload pada LMS	45 Menit
	Guru menjelaskan cara membuat sketsa penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap(<i>Sincron</i>)	
	Identifikasi Masalah	
	Peserta didik mengamati video pembelajaran yang sudah di upload tentang penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap (<i>Asincron</i>)(<i>Saintifik - Mengamati</i>)	
	Peserta didik mendokumentasikan cara membuat sketsa pada video pembelajaran (Saintifik-mengamati)(<i>Asincron</i>)	
	Pengumpulan Data	
	Guru meminta peserta didik mengali informasi dari berbagai sumber (internet, youtube) mengenai cara membuat sketsa penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap (<i>Asincron</i>)(<i>Saintifik-Mengumpulkan</i>)	

	Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (<i>syncron</i>)	
	Guru meminta peserta didik berdiskusi mengenai cara membuat sketsa penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap dengan patokan berbagai sumber yang telah di dapat(<i>Sycron</i>)	
	Guru membimbing kelompok kecil tersebut melalui grup Whatsapp (<i>Asyncron</i>)	
	Guru meminta peserta didik untuk menampilkan hasil sketsa penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap (<i>Saintific-Mengkomunikasikan</i>)(<i>Syncron</i>)	
Penutup (Online)	Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran melalui <i>Google Meet</i> (<i>Syncron</i>)	15 menit
	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran, memberi apresiasi atas peran aktif peserta didik dalam diskusi(<i>Syncron</i>)	
	Guru memberi materi dan tugas di LMS dan menjelaskan secara besar cara pengerjaannya(<i>Syncron</i>)	
	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam melalui <i>Google Meet</i> (<i>syncron</i>)	
Pembelajaran mandiri	Pembelajaran dilanjutkan pada LMS	150 menit

D. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian pengetahuan
 - a. Teknik Penilaian : Tes tulis
 - b. Bentuk Penilaian : Uraian
 - c. Insrumen Penilaian : Soal
2. Penilaian keterampilan
 - a. Teknik Penilaian : Portofolio
 - b. Bentuk Penilaian : Penilaian kinerja
 - c. Insrumen Penilaian : Lembar Penilaian Kinerja

Disahkan Oleh,
Kepala Sekolah,

....., Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

Drs Falati, M.Si
NIP

Deassy Ari Sandy
NIP.

LAMPIRAN :

Contoh beberapa materi slide :

SKETSA adalah sebuah desain awal atau planing ketika akan menciptakan sebuah lukisan. Sketsa merupakan gambar sementara di atas kertas atau karwas yang digunakan sebagai awal untuk membuat lukisan asli yang aktual. Eko Agus Prawoto

Contoh sketsa logo dengan menerapkan penggabungan gambar dan teks



LP 1: Format Penilaian Sikap Prilaku Karakter

Petunjuk:

Untuk setiap sikap berikut ini, beri penilaian atas peserta didik menggunakan skala berikut ini:

No	Aspek Sikap /ranah Non-instruksional/ (Attitude)	Skor Perolehan									
		Believe (B) (Preferensi oleh Peserta didik ybs.)					Evaluation (E) (Oleh Guru/mentor)				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Kedisiplinan										
2	Kejujuran										
3	Kerja sama (Peduli)										
4	Mengakses dan mengorganisasi informasi										
5	Tanggung jawab										
6	Memecahkan masalah										
7	Kemandirian (Pro-aktif)										
8	Ketekunan (Berkesinambungan)										

$$Nilai Attitude (NAt) = \frac{\sum(B_n + E_n)}{(5 + 5) \times n_{max}} \times S_{max}$$

Keterangan:

B_n dan E_n skor B dan E pada aspek sikap ke n

n_{max} = banyaknya aspek sikap = 8

S_{max} = Skor maksimum 100 atau sesuai dengan ketentuan tertentu

Peserta didik dapat mengisi skor diri sendiri terlebih dahulu, kemudian diserahkan kepada guru/mentor untuk diisi dan diolah nilai NAT

DESKRIPSI PENETAPAN SKOR SIKAP (ATTITUDE)

No	Komponen	Deskripsi Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kedisiplinan	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten tanpa instruksi dan pengawasan guru	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten dengan sedikit pengawasan dari guru	Mentaati semua peraturan kerja dengan pengawasan guru	Peraturan kerja kadang-kadang dilanggar meskipun diawasi	Peraturan kerja sering dilanggar meskipun diawasi
2	Kejujuran	Selalu jujur	Jujur selama diawasi	Kadang-kadang jujur	Kadang-kadang tidak jujur walaupun diawasi	Sering tidak jujur walaupun diawasi
3	Kerja sama (Peduli)	Dapat bekerjasama dengan semua pihak (sesama teman maupun guru, pegawai)	Bisa bekerjasama dengan group tertentu tanpa pengawasan	Dapat bekerjasama dalam group kerja selama diawasi guru	Hanya dapat bekerjasama dengan guru	Tidak dapat bekerjasama
4	Mengakses dan mengorganisasi informasi	Dapat mengakses dan memanfaatkan informasi terbaru	Dapat mengakses informai tapi kurang memanfaatkannya	Kadang-kadang mencari informasi baru	Dapat memanfaatkan informasi baru tetapi terlambat	Kurang mampu mengakses informasi baru
5	Tanggung jawab	Dapat bertanggung jawab dalam segala kewajiban	Bertanggungjawab tetapi hanya sebagian saja	Kadang kadang bertanggung-jawab jika diawasi	Bertanggungjawab selama menguntungkan dan diawasi	Kurang bertanggung-jawab pada kewajibannya
6	Memecahkan masalah	Dapat memecahkan masalah dengan baik tanpa bimbingan Semua	Dapat memecahkan masalah dengan baik atas bimbingan	Dapat memecahkan sebagian besar masalah tanpa bimbingan	Dapat memecahkan sebagian masalah walau tanpa bimbingan	Semua masalah diselesaikan selalu dengan bimbingan
7	Kemandirian (Pro- aktif)	Dapat belajar sendiri tanpa pengawasan guru	Dapat belajar sendiri dengan pengawasan guru	Kadang kadang dapat belajar mandiri	Kadang kadang mandiri jika diawasi	Kurang mampu bekerja mandiri
8	Ketekunan (Berkesinambungan)	Tekun tanpa harus dibimbing	Tekun selama dibimbing	Kadang kadang tekun	Kadang kadang kurang tekun walau	Kurang tekun walau dibimbing

LP3: Produk

Soal Uraian

Gambar bitmap biasanya foto yang berekstensi JPG, PNG dan lainnya. Memberi atau menambahkan teks pada gambar atau foto atau gambar menjadi lebih hidup dengan adanya tambahan keterangan sesuai dengan keadaan dan kondisi gambar. Buatlah sebuah logo kuliner yang terdiri dari penggabungan gambar dan teks beserta sketsanya

LP3 : Kunci Jawaban



Contoh sketsa

Membuat logo dengan aplikasi

LP5: Keterampilan

Prosedur:

1. Siapkan buku latihan masing-masing siswa
2. Tugasi siswa untuk melakukan langkah-langkah cara konversi sistem bilangan tersebut.
3. Penentuan skor kinerja siswa mengacu pada Format Assesmen Kinerja dibawah ini
4. Berikan format ini kepada siswa sebelum assessmen dilakukan
5. Siswa diijinkan mengakses kinerja mereka sendiri dengan menggunakan format ini

Format Assesmen Kinerja Keterampilan

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor Assesmen	
			Oleh Siswa Sendiri	Oleh Guru
	<i>Langkah membuat disain logo</i>			
1	Membuka Aplikasi	10		
2	Menentuka Ukuran Logo	5		
3	Menentukan warna	10		
4	Menentukan jenis font dan Size	5		
5	Menyimpan File ekstensi	5		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMKN 1 RANGKASBITUNG
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas/ Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 12 x 30 Menit(Pertemuan ke-3)Minggu ke 16

A. Kompetensi Dasar

- 3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap
- 4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap

B. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melakukan praktik mendisain, peserta didik dapat menampilkan hasil gambar yang telah dibuat.
2. Setelah kegiatan praktik selesai peserta didik dapat membuat laporan hasil praktikum tentang evaluasi dan pembuatan gambar berbasis bitmap menggunakan *Microsoft office*

C. Langkah-langkah Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan (Online)	Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, dan memimpin doa bersama secara virtual pada aplikasi Google Meet (<i>Sincron</i>) (Religius)	15 menit
	Guru menyapa peserta didik dan memberi motivasi belajar	
	Guru melakukan absensi online (<i>Asincron</i>), dan menanyakan jika ada peserta didik yang tidak hadir (Rasa Peduli)	
	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan mengaitkan dengan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dipelajari (<i>Sincron</i>)	

Kegiatan Inti	Stimulus : Guru melakukan tanya jawab berkaitan dengan tugas di pertemuan sebelumnya	45 Menit
	Guru meminta peserta didik menampilkan gambar (Logo) yang telah di disain di pertemuan sebelumnya(<i>Sincron</i>)	
	Identifikasi Masalah	
	Peserta didik mengamati gambar (Logo) penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap (<i>Asincron</i>)(<i>Saintifik - Mengamati</i>)	
	Peserta didik menelaah gambar logo yang ditampilkan (<i>Saintifik-mengamati</i>)(<i>Asincron</i>)	
	Pengumpulan Data	
	Guru meminta peserta didik untuk mendokumentasikan hasil penelaahan pada gambar logo (<i>Asincron</i>)(<i>Saintifik-Mengumpulkan</i>)	
	Guru meminta peserta didik berdiskusi mengenai hasil penelaahan gambar logo (<i>Sycron</i>)	
	Guru membimbing kelompok kecil tersebut melalui grup Whatsapp (<i>Asincron</i>)	
	Guru meminta peserta didik untuk membuat laporan hasil penelaahan pada MS. Word (<i>Saintific - Mengkomunikasikan</i>)(<i>Sincron</i>)	
Penutup (Online)	Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran melalui <i>Google Meet</i> (<i>Sincron</i>)	15 menit
	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran, memberi apresiasi atas peran aktif peserta didik dalam diskusi(<i>Sincron</i>)	
	Guru memberi materi dan tugas di LMS dan menjelaskan secara besar cara pengerjaanya(<i>Sincron</i>)	
	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam melalui <i>Google Meet</i> (<i>sincron</i>)	
Pembelajaran mandiri	Pembelajaran dilanjutkan pada LMS	150 menit

E. Penilaian Pembelajaran

3. Penilaian pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes tulis**
- b. Bentuk Penilaian : Uraian**
- c. Instrumen Penilaian : Soal**

4. Penilaian keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Portofolio**
- b. Bentuk Penilaian : Penilaian kinerja**
- c. Instrumen Penilaian : Lembar Penilaian Kinerja**

Disahkan Oleh,
Kepala Sekolah,

Drs Falati, M.Si
NIP

....., Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

Deassy Ari Sandy
NIP.

LAMPIRAN

LP 1: Format Penilaian Sikap Prilaku Karakter

Petunjuk:

Untuk setiap sikap berikut ini, beri penilaian atas peserta didik menggunakan skala berikut ini:

No	Aspek Sikap /ranah Non-instruksional/ (Attitude)	Skor Perolehan									
		Believe (B) (Preferensi oleh Peserta didik ybs.)					Evaluation (E) (Oleh Guru/ mentor)				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Kedisiplinan										
2	Kejujuran										
3	Kerja sama (Peduli)										
4	Mengakses dan mengorganisasi informasi										
5	Tanggung jawab										
6	Memecahkan masalah										
7	Kemandirian (Pro-aktif)										
8	Ketekunan (Berkesinambungan)										

$$\text{Nilai Attitude (NAt)} = \frac{\sum(B_n + E_n)}{(5 + 5) \times n_{max}} \times S_{max}$$

Keterangan:

B_n dan E_n skor B dan E pada aspek sikap ke n

n_{max} = banyaknya aspek sikap = 8

S_{max} = Skor maksimum 100 atau sesuai dengan ketentuan tertentu

Peserta didik dapat mengisi skor diri sendiri terlebih dahulu, kemudian diserahkan kepada guru/mentor untuk diisi dan diolah nilai NAt

DESKRIPSI PENETAPAN SKOR SIKAP (ATTITUDE)

No	Komponen	Deskripsi Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kedisiplinan	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten tanpa instruksi dan pengawasan guru	Mentaati semua peraturan kerja secara konsisten dengan sedikit pengawasan dari guru	Mentaati semua peraturan kerja dengan pengawasan guru	Peraturan kerja kadang-kadang dilanggar meskipun diawasi	Peraturan kerja sering dilanggar meskipun diawasi
2	Kejujuran	Selalu jujur	Jujur selama diawasi	Kadang-kadang jujur	Kadang-kadang tidak jujur walaupun diawasi	Sering tidak jujur walaupun diawasi
3	Kerja sama (Peduli)	Dapat bekerjasama dengan semua pihak (sesama teman maupun guru, pegawai)	Bisa bekerjasama dengan group tertentu tanpa pengawasan	Dapat bekerjasama dalam group kerja selama diawasi guru	Hanya dapat bekerjasama dengan guru	Tidak dapat bekerjasama
4	Mengakses dan mengorganisasi informasi	Dapat mengakses dan memanfaatkan informasi terbaru	Dapat mengakses informai tapi kurang memanfaatkannya	Kadang-kadang mencari informasi baru	Dapat memanfaatkan informasi baru tetapi terlambat	Kurang mampu mengakses informasi baru
5	Tanggung jawab	Dapat bertanggung jawab dalam segala kewajiban	Bertanggungjawab tetapi hanya sebagian saja	Kadang kadang bertanggung-jawab jika diawasi	Bertanggungjawab selama menguntungkan dan diawasi	Kurang bertanggung-jawab pada kewajibannya
6	Memecahkan masalah	Dapat memecahkan masalah dengan baik tanpa bimbingan Semua	Dapat memecahkan masalah dengan baik atas bimbingan	Dapat memecahkan sebagian besar masalah tanpa bimbingan	Dapat memecahkan sebagian masalah walau tanpa bimbingan	Semua masalah diselesaikan selalu dengan bimbingan
7	Kemandirian (Pro- aktif)	Dapat belajar sendiri tanpa pengawasan guru	Dapat belajar sendiri dengan pengawasan guru	Kadang kadang dapat belajar mandiri	Kadang kadang mandiri jika diawasi	Kurang mampu bekerja mandiri
8	Ketekunan (Berkesinambungan)	Tekun tanpa harus dibimbing	Tekun selama dibimbing	Kadang kadang tekun	Kadang kadang kurang tekun walau	Kurang tekun walau dibimbing

LP 2 : Format Pengamatan Sikap Sosial

Petunjuk:

Untuk setiap keterampilan sosial berikut ini, beri penilaian atas keterampilan sosial siswa itu menggunakan skala berikut ini:

D = Memerlukan perbaikan

C =Menunjukkan kemajuan

B =Memuaskan

A =Sangat Baik

Format Pengamatan Keterampilan Sosial

No	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat baik (A)
1	Bertanya				
2	Menyumbang ide atau pendapat				
3	Menjadi pendengar yang baik				
4	Berkomunikasi				

LP3: Produk

Buatlah sebuah pengamatan terhadap 2 logo (hasil praktikum) uraikan secara rinci mulai dari jenis logo, pewarnaan, size logo, ketepatan dalam memilih file ekstensi, jenis font dll. Buat laporan dengan menggunakan Ms. Word



Contoh gambar



Kunci LP3 : Produk

	Jenis logo	Jenis font	Pewarnaan	File ekstensi
Logo Channel	Intial logo	Malandra GD	Sesuai color pallet	.Psd, JPG
Logo Nike	Intial logo	Cambria	Sesuai color pallet	Psd, JPG

Catatan

Disesuaikan dengan produk hasil belajar siswa