

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DARING

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Purworejo
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis
Materi Pokok	: Membuat Desain Berbasis Gambar Vektor
Kelas/ Semester	: X / 1 (Gasal)
Alokasi Waktu	: 1 Jam Pelajaran @ 30 Menit
Pertemuan	: 1

A. Kompetensi Inti

1. Pengetahuan (KI-3)

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja **Multimedia** 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.

2. Keterampilan (KI-4)

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja **Multimedia**. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan 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 di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar (KD)

3. KD pada KI pengetahuan

3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor

4. KD pada KI keterampilan

4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3. Indikator KD pada KI pengetahuan

3.8.1 Memeriksa fungsi tool-tool desain gambar berbasis vektor.

3.8.2 Mengkritisi fungsi tool-tool desain gambar berbasis vektor.

4. Indikator KD pada KI keterampilan
 - 4.8.1 Mensketsa desain gambar vektor
 - 4.8.2 Mendesain produk gambar berbasis vektor.

D. Tujuan Pembelajaran

Dengan kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat :

1. **Memeriksa** fungsi tool-tool pada desain gambar vektor dengan cara mengamati tayangan video pada **konten youtube** dengan cermat dan teliti. **(HOTS) (Integrasi ICT)**
2. **Mengkritisi** fungsi tool-tool pada desain gambar vektor dengan cara mengamati tayangan video pada **konten youtube** dengan cermat dan teliti. **(HOTS) (Integrasi ICT)**
3. **Mensketsa** desain gambar vektor dengan cara mengirimkan pada **Google Classroom** dengan benar dan percaya diri. **(HOTS) (Integrasi ICT)**
4. **Mendesain** produk gambar berbasis vektor dan mengirimkan hasil produk dengan cara mengirimkan paad **Google Classroom** dengan benar dan percaya diri. **(HOTS) (Integrasi ICT)**

E. Bahan Ajar/Materi Pembelajaran

Fakta : Penggunaan tool-tool pada software berbasis vektor dapat menghasilkan produk gambar berbasis vektor.

Konsep : Tool-tool pada software berbasis vektor mempunyai fungsi yang berbeda untuk menghasilkan produk gambar berbasis vektor.

Prinsip : Tool-tool pada software berbasis vektor dapat digunakan pada saat melakukan desain produk gambar berbasis vektor.

Prosedur : a. Mensketsa desain gambar vektor
b. Mendesain desain gambar vektor

F. Model, Pendekatan, Metode dan Teknik Mengajar

Model Pembelajaran : Discovery based learning

Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Scientific, yang berpusat pada siswa (Student Centered)

Metode dan Teknik Mengajar : Ceramah plus (Google Meet), diskusi, tanya jawab, penugasan individu (Google Classmeet)

G. Sumber Belajar

1. Endik Kuswantoro, S.Kom, MT, Dasar Desain Grafis C2 Kelas X, Tim Quantum Book, Malang, 2019.
2. Zuniawan, Farid, Dasar Desain Grafis Semester X A, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Malang, 2013.
3. Alamat Blog
<https://pintar-tutorial-coreldraw.blogspot.com/2017/02/cara-membuat-desain-kartu-nama-dengan.html>

Sabtu, 19 September 2020. Jam 19.00

4. Konten Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=3MKVxhRt8YQ>

Sabtu, 19 September 2020. Jam 20.10

H. MEDIA, ALAT/BAHAN

1. Media :
 - a) File Presentasi PPT
2. Alat dan bahan :
 - a) Komputer / Laptop
 - b) Jaringan internet

I. Model, Pendekatan, Metode dan Teknik Mengajar

Model Pembelajaran : Discovery based learning

Pendekatan Pembelajaran : Pembelajaran Scientific, yang berpusat pada siswa (Student Centered)

Metode dan Teknik Mengajar : Ceramah plus (Google Meet), diskusi, praktik penugasan individu (Google Classmeet)

J. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke 1

Model Pembelajaran : Discovery Based Learning

No	Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
		Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik	
1.	Pendahuluan	Orientasi Guru membuka pertemuan mengucapkan salam dengan penuh syukur dan santun menggunakan Google Meet.	Orientasi Peserta didik menjawab salam dengan tertib dan santun menggunakan Google Meet	30 detik
		Motivasi Guru meminta ketua kelas memimpin doa dengan tertib.	Motivasi Ketua kelas memimpin doa memulai pembelajaran dengan tertib.	1.5 menit
		Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya pada virtual room Google Meet	Salah satu peserta didik memimpin menyanyikan lagu Indonesia Raya pada virtual Google Meet	
		Guru melakukan presensi kehadiran siswa untuk	Siswa memberikan laporan kehadiran	

		<p>memastikan tingkat kehadiran siswa</p> <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik, baik dalam bentuk kemampuan proses maupun produk dengan sabar dan tekun. - Guru menjelaskan manfaat penguasaan kompetensi dasar ini sebagai modal awal untuk menguasai pasangan kompetensi dasar lainnya yang tercakup dalam mata pelajaran C-2. Dasar Desain Grafis dengan sabar dan tekun. - Guru menjelaskan pendekatan, model, dan metode pembelajaran yang digunakan dengan sabar dan tekun. 	<p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama. - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama. - Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dengan saksama. 	<p>1 menit</p> <p>1 menit</p> <p>1 menit</p>
2	Inti	<p>(Model pembelajaran Discovery learning) (Pendekatan saintifik)</p> <p>1) Stimulation / Mengamati Guru memunculkan ketertarikan peserta didik untuk mengamati presentasi materi tentang membuat desain gambar berbasis vektor dengan sabar dan percaya diri.</p> <p>2) Problem Statement / Menanya Guru menstimulasi dan memotivasi peserta didik sekaligus memberikan kesempatan untuk memberikan jawaban atas</p>	<p>(Model pembelajaran Discovery learning) (Pendekatan saintifik)</p> <p>1) Stimulation / Mengamati Peserta didik tertarik mengamati presentasi materi tentang membuat desain gambar berbasis vektor dengan tekun dan saksama.</p> <p>2) Problem Statement / Menanya Peserta didik terstimulasi dan termotivasi untuk memberikan jawaban atas pertanyaan singkat dan mengajukan pertanyaan</p>	<p>3 menit</p> <p>2 menit</p>

	<p>pertanyaan singkat dan mengajukan pertanyaan awal tentang materi pembelajaran membuat desain gambar berbasis vektor dengan percaya diri.</p> <p>3) Data Collection / Mengumpulkan informasi Guru memberikan kesempatan pada peserta didik dalam bentuk forum webmeet untuk melakukan observasi secara daring, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran membuat desain gambar berbasis vektor dengan sabar dan percaya diri.</p> <p>4) Data Processing / Mengolah Guru membantu peserta didik dalam bentuk forum webmeet untuk menemukan hubungan antarkonsep dan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan dengan sabar dan tekun.</p> <p>5) Verivication / Mengaplikasikan Guru membimbing peserta didik dalam menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, dan diaplikasikan dalam kegiatan praktik yang memungkinkan peserta didik untuk</p>	<p>awal dan mengenai materi pembelajaran membuat desain gambar berbasis vektor dengan percaya diri.</p> <p>3) Data Collection / Mengumpulkan informasi Peserta didik dalam bentuk forum webmeet berupaya melakukan observasi secara daring, mengumpulkan dan menganalisis informasi, serta membangun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diajukan guru tentang materi pembelajaran membuat desain gambar berbasis vektor dengan tekun.</p> <p>4) Data Processing / Mengolah Peserta didik dalam bentuk forum webmeet berdiskusi untuk menemukan hubungan antarkonsep disertai dengan berpikir kritis dan analitis untuk membangun kesimpulan.</p> <p>5) Verivication / Mengaplikasikan Peserta didik menyusun konsep berupa pengetahuan baru yang telah diperoleh, yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan praktik untuk menerapkannya pada sebuah desain nirmana dengan tekun dan cermat.</p>	<p>5 menit</p> <p>2 menit</p> <p>15 menit</p>
--	--	---	---

		<p>Tindak Lanjut</p> <p>- Guru memberi tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya dengan tekun.</p> <p>Guru menutup pertemuan dengan meminta ketua kelas memimpin doa kemudian dilanjutkan guru mengucapkan salam penutup dengan penuh rasa syukur dan santun.</p>	<p>Tindak Lanjut</p> <p>- Peserta didik mencatat penjelasan guru tentang tugas tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya dengan cermat.</p> <p>Ketua kelas memimpin doa kemudian dilanjutkan dengan menjawab salam dengan penuh rasa syukur dan santun.</p>	
--	--	--	--	--

I. Penilaian

- a. Penilaian Sikap
 - 1) Instrumen dan Rubrik Penilaian
 - 2) Indikator Penilaian Sikap
- b. Penilaian Pengetahuan
 - 1) Kisi-kisi dan soal
 - 2) Opsi Jawaban
 - 3) Instrumen dan Rubrik Penilaian
- c. Penilaian Keterampilan
 - 1) Instrumen dan Rubrik Penilaian
 - 2) Indikator Penilaian Keterampilan

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 2 Purworejo

Dra. Elisabet Pancawati
NIP. 19651202 199003 2 003

Purworejo, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran,

Anang Arifin, S.Pd.

Lampiran 1.

Materi Pembelajaran

Membuat Desain Berbasis Vektor

Gambar vektor adalah gambar yang menggunakan poligon dalam menciptakan gambar pada grafis komputer. Pada dasarnya, gambar vektor menggunakan vektor. Lokasi-lokasi pada vektor dinamakan *control points* atau *nodes*. Setiap poin ini memiliki posisi yang pasti berdasarkan sumbu x dan y dari bidang kerja dan menentukan alurnya. Setiap alur pada vektor bisa ditambahkan atribut, termasuk ketebalan garis, bentuk, kurva, warna garis, dan warna isi.

Salah satu contoh desain berbasis gambar vektor adalah desain kartu nama. Saat ini kartu nama sangat marak model dan ragam desain grafisnya. Semua itu didesain melalui CorelDRAW. Apabila kita mampu menguasai program ini, kita dapat mensetting sebuah undangan yang dapat dijual atau kita dapat menjadi setter dan membuka usaha offset atau percetakan di rumah. Untuk membuat undangan diperlukan ketelitian yang tinggi dan membutuhkan waktu yang lama, serta kerumitan yang tinggi.

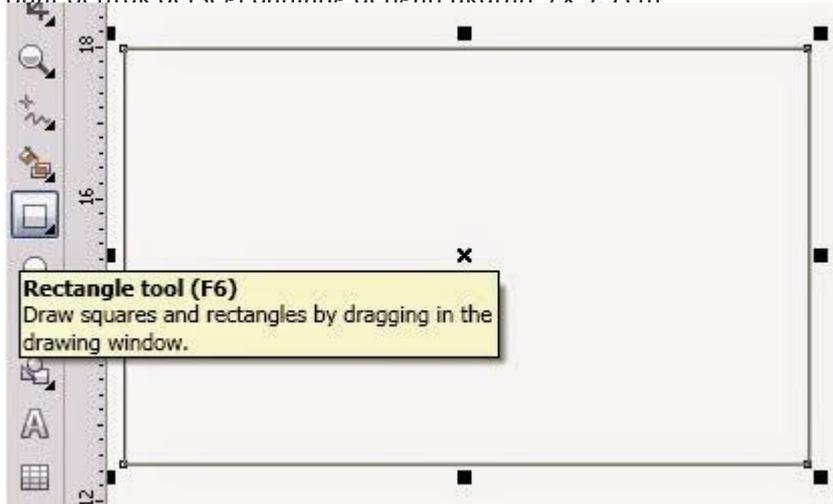
Beberapa aplikasi bisa digunakan untuk membuat atau menyunting gambar vektor. Gambar vector tidak bisa disunting oleh aplikasi gambar bitmap dan begitu pula sebaliknya.

- Adobe Illustrator
- Adobe Fireworks
- Adobe Flash
- Inkscape
- CorelDraw

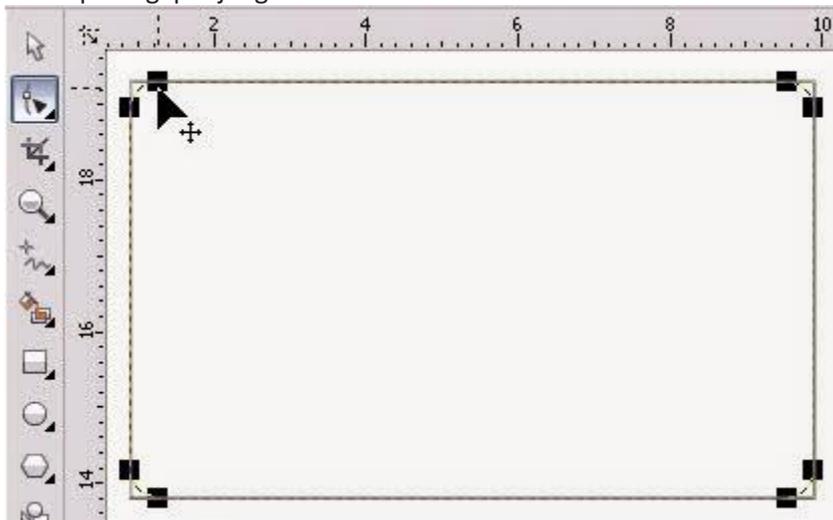
Cara Membuat Kartu Nama dengan CorelDRAW



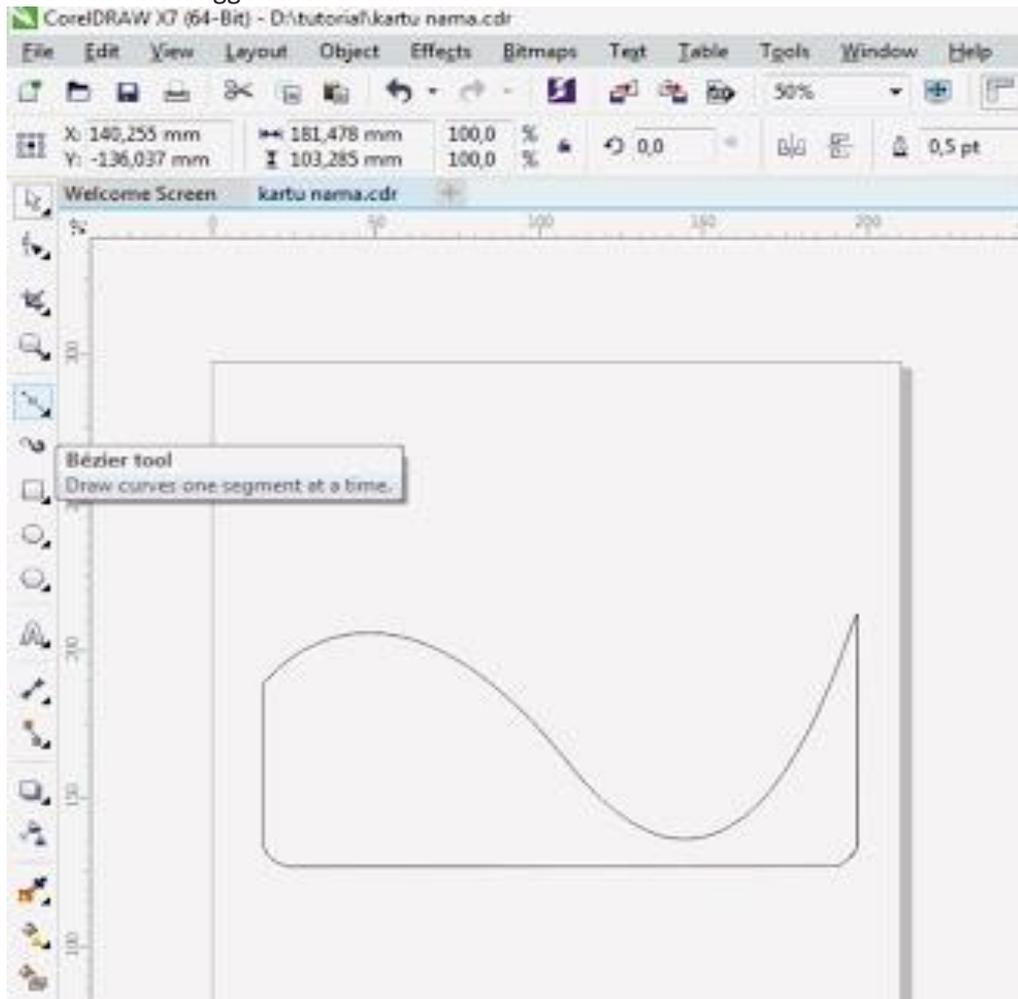
1. Buat bentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 5 cm



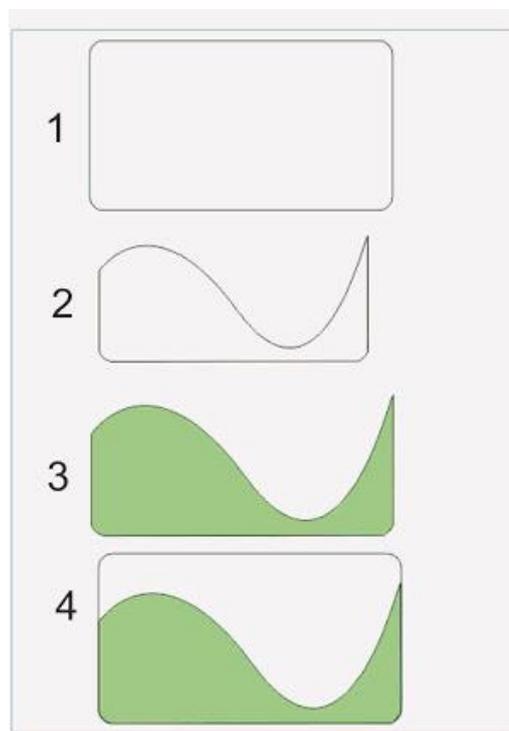
2. Untuk membuat sudut tumpul pada persegi panjang, klik Shape tool kemudian salah satu sudut persegi panjang di klik dan ditarik kebawah



3. Buat bentuk menggunakan Bezier tool



4. Bentuk yang tadi telah di buat diwarnai kemudian diletakan pada kotak persegi panjang



5. Buat text pada kartu nama menggunakan text tool
6. Finish ! Kartu nama desain simpel telah jadi



Lampiran 2.**Lembar Penilaian (Sikap, Pengetahuan, Keterampilan)****1. Lembar Penilaian Afektif (Sikap)**

Kriteria Penskoran (Tolak Ukur)

Deskripsi sikap	Kriteria	Skor
Jujur	Mengerjakan tugas dengan jujur meskipun tanpa diawasi	5
	Mengerjakan tugas dengan jujur dengan diawasi	4
	Mengerjakan tugas dengan tidak jujur meskipun tanpa diawasi	3
	Mengerjakan tugas dengan tidak jujur dengan diawasi	2
	Tidak mengerjakan tugas dengan tidak diawasi ataupun diawasi	1
Disiplin	Siap mengikuti proses pembelajaran sebelum waktu pembelajaran dimulai	5
	Siap mengikuti proses pembelajaran tepat pada saat waktu pembelajaran dimulai	4
	Siap mengikuti proses pembelajaran sesudah waktu pembelajaran dimulai	3
	Tidak siap mengikuti proses pembelajaran	2
	Tidak mengikuti proses pembelajaran	1
Tanggung Jawab	Mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama dengan hasil tepat serta waktu yang tepat	5
	Mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama dengan hasil tepat tetapi waktu tidak tepat	4
	Mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama dengan hasil tidak tepat tetapi waktu tepat	3
	Mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama dengan hasil tidak tepat serta waktu tidak tepat	2
	Tidak mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan kesepakatan yang disetujui bersama	1
Peduli	Dapat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan dengan sikap toleransi, gotong royong dan damai terhadap anggota kelompok lainnya	5

Deskripsi sikap	Kriteria	Skor
	Dapat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan dengan sikap gotong royong dan damai terhadap anggota kelompok lainnya	4
	Dapat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan dengan sikap toleransi dan damai terhadap anggota kelompok lainnya	3
	Dapat mengerjakan tugas kelompok yang diberikan dengan damai terhadap anggota kelompok lainnya	2
	Tidak mengerjakan tugas kelompok yang diberikan tanpa dengan sikap toleransi, gotong royong dan damai terhadap anggota kelompok lainnya	1
Santun	Dapat bersikap santun terhadap guru dan teman sebaya pada saat mengomunikasikan hasil diskusi atau mengutarakan pendapat serta pertanyaan	5
	Dapat bersikap santun terhadap guru dan teman sebaya pada saat mengomunikasikan hasil diskusi atau mengutarakan pendapat	4
	Dapat bersikap santun terhadap guru dan teman sebaya pada saat mengutarakan pendapat serta pertanyaan	3
	Dapat bersikap santun terhadap guru dan teman sebaya pada saat mengomunikasikan hasil diskusi	2
	Tidak dapat bersikap santun terhadap guru dan teman sebaya pada saat mengomunikasikan hasil diskusi atau mengutarakan pendapat serta pertanyaan	1
Responsif dan proaktif	Dapat merespon perintah untuk mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan baik serta proaktif dalam mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan semangat	5
	Dapat proaktif dalam mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan semangat	4
	Dapat merespon perintah untuk mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok	3
	Dapat merespon perintah untuk mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan baik serta proaktif dalam mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok tetapi tidak semangat	2
	Tidak dapat merespon perintah untuk mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan baik serta	1

Deskripsi sikap	Kriteria	Skor
	proaktif dalam mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan semangat	

Rubrik Penilaian Sikap

No.	Nama	Aspek yang dinilai						Jumlah Skor
		Jujur	Disiplin	Tanggung jawab	Peduli	Santun	Responsif dan proaktif	
1								
2								
3								
4								
5								

Pedoman Penilaian

Skor Maksimal = 30

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Lampiran 3.**Kisi-Kisi, Tes tertulis dan Kunci Jawaban Test Online (Google Form)****A. Kisi kisi soal**

Kompetensi Dasar	IPK	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal	
3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor	3.8.1	Memeriksa fungsi tool-tool desain gambar berbasis vektor.	1. Siswa dapat memeriksa fungsi tool desain gambar berbasis vektor	Tes tertulis	No. 1
	3.8.2	Mengkritisi fungsi tool-tool desain gambar berbasis vektor.	2. Siswa dapat mengkritisi software yang digunakan untuk desain gambar berbasis vektor		No. 3
			3. Siswa dapat memeriksa fungsi tool desain gambar berbasis vektor		No. 2
			4. Siswa dapat memeriksa fungsi tool desain gambar berbasis vektor		No. 4
			5. Siswa dapat memeriksa fungsi tool desain gambar berbasis vektor		No. 5

B. Soal :

1. Tombol pada keyboard untuk membuat grafik baru pada coreIDRAW adalah...
 - A. CTRL + O
 - B. CTRL + N
 - C. CTRL + Q
 - D. CTRL + S
 - E. CTRL + P
2. Berikut ini merupakan software yang digunakan untuk mengolah desain grafis berbasis vector adalah ...
 - A. Corel Draw
 - B. Photoshop
 - C. Adobe Premier
 - D. Ms. Excel
 - E. Macromedia Flash
3. Bagaimana cara mengexport gambar coreIDRAW ?
 - A. File ⇒ Save
 - B. File ⇒ Save As
 - C. File ⇒ Impor
 - D. File ⇒ Expor
 - E. File ⇒ Print
4. Rectangle Tool berfungsi untuk...
 - A. Membuat lingkaran
 - B. Membuat kerucut
 - C. Membuat kotak
 - D. Membuat star
 - E. Membuat spiral
5. Tool yang digunakan untuk membentuk berbagai objek garis artistic adalah.....
 - A. Artistict media tool
 - B. Star tool
 - C. Pen tool
 - D. Zoom tool
 - E. Crop tool

C. KUNCI JAWABAN

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

Lampiran 4.**Rubrik Penilaian Pengetahuan :**

Soal No. 1

Skor 20	Jika peserta didik dapat membandingkan ekstensi dari format gambar dengan benar
Skor 0	Jika jawaban salah

Soal No. 2

Skor 20	Jika peserta didik dapat memeriksa software pengolah vektor dan bitmap dengan benar
Skor 0	Jika jawaban salah

Soal No. 3

Skor 20	Jika peserta didik dapat mengkritisi format gambar dengan benar
Skor 0	Jika jawaban salah

Soal No. 4

Skor 20	Jika peserta didik dapat mengkritisi format gambar dengan benar
Skor 0	Jika jawaban salah

Soal No. 5

Skor 20	Jika peserta didik dapat mengkritisi format gambar dengan benar
Skor 0	Jika jawaban salah

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No.	Nama	Nilai Siswa					Nilai Akhir
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	
1							
2							
3							
4							
5							

Lampiran 5.**TUGAS PROYEK DESAIN GRAFIS DARING (Google Classmeet)**

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Purworejo
Kelas/Semester : X/1
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Alokasi Waktu : 15 menit

A. Kompetensi Dasar :

- 3.8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor
- 4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor

B. Materi Dasar :

Membuat desain berbasis gambar vektor

C. Petunjuk Praktik

Nyalakan komputer/laptop sesuai SOP

D. Tugas

Buatlah desain kartu nama berbasis gambar vektor

E. Tujuan

1. Mensketsa desain gambar vektor dengan benar dan percaya diri.
2. Mendesain produk gambar berbasis vektor dengan benar dan percaya diri.

F. Alat dan Bahan

1. Komputer/laptop
2. Jaringan Internet

G. Langkah Kerja

1. Persiapkan alat dan bahan
2. Gunakan alat dan bahan sesuai dengan fungsinya
3. Buat sketsa desain kartu nama
4. Menggunakan Corel Draw buat desain kartu nama
5. Simpan menggunakan eksetensi basis vektor
6. Siapkan jaringan internet
7. Kirim hasil desain/proyek ke Google Meet

H. Hasil Akhir

Lampiran 6.

Lembar Penilaian Keterampilan

Instrumen Penilaian Keterampilan (Membuat Sketsa dan Ilustrasi)

NO	Kegiatan	Kriteria Penilaian	Skor	Bobot (%)
1	Persiapan	Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan cepat dan benar.	5	10
		Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan cepat dan kurang benar.	4	
		Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan lambat dan benar.	3	
		Jika mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur dengan lambat dan kurang benar.	2	
		Jika tidak mampu mempersiapkan alat dan bahan sesuai prosedur.	1	
2	Proses	Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi dengan yakin dan cepat.	5	50
		Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi dengan yakin dan lambat.	4	
		Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi cepat namun banyak bertanya.	3	
		Jika terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi dengan ragu-ragu.	2	
		Jika tidak terampil dalam melakukan proses desain sketsa dan ilustrasi.	1	
3	Hasil Proyek	Jika mampu menyelesaikan produk dalam waktu yang sudah ditentukan dan pekerjaannya sangat baik dan sesuai prinsip / teori desain.	5	30
		Jika mampu menyelesaikan produk dalam waktu yang sudah ditentukan dan pekerjaannya baik dan sesuai prinsip / teori desain.	4	
		Jika mampu menyelesaikan produk dengan waktu tambahan dan pekerjaannya baik dan kurang sesuai prinsip / teori desain.	3	
		Jika mampu menyelesaikan produk dengan waktu tambahan dan pekerjaannya kurang baik dan kurang sesuai prinsip / teori desain.	2	
		Jika tidak mampu mengerjakan produk dengan waktu yang sudah ditentukan dan tidak sesuai prinsip / teori desain.	1	
4	Presentasi	Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan sangat baik	5	10
		Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan baik	4	
		Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan cukup baik	3	
		Menunjukkan penguasaan materi presentasi dengan sangat kurang baik	2	
		Tidak dapat mempresentasikan project yang dibuat.	1	
NILAI KETERAMPILAN SISWA (Persiapan + Proses + Hasil + Presentasi)				100

Rubrik Penilaian Keterampilan

No.	Nama	Nilai				Jumlah Skor
		Persiapan 10%	Proses 50%	Hasil 30%	Presentasi 10%	
1						
2						
3						
4						
5						

Pedoman Penilaian

Skor maksimal = 5

$$\text{Nilai Persiapan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai Proses} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai Hasil} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Nilai Keterampilan = Nilai Persiapan + Nilai Proses + Nilai Hasil