

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	:SMK Muhammadiyah 3 Singosari
Program Keahlian	:Teknologi Komputer dan Informatika
Paket Keahlian	:Multimedia
Kelas/Semester	:XI/Ganjil
Mata Pelajaran	:Desain Grafis Percetakan (C3)
Materi Pokok	:Menggabungkan Gambar Dan Teks Yang Berbasis Bitmap
Alokasi Waktu	:24 x 45 Menit (3 Pertemuan)

### A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta 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.
- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

## B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap.	3.7.1 Siswa mampu mengidentifikasi perbedaan gambar bitmap dan vector. 3.7.2 Siswa mampu menyebutkan software gambar bitmap dan vector. 3.7.3 Siswa mampu menyebutkan menu / interface adobe photoshop.
4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap	4.7.1 Siswa terampil dalam membuat kolase pada software adobe photoshop. 4.7.2 Siswa terampil dalam membuat montase pada software adobe photoshop. 4.7.3 Siswa terampil dalam membuat penggabungan teks dan bitmap pada software adobe photoshop.

## C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran project based learning yang dipadukan dengan tutorial dalam pembelajaran tentang penggabungan teks dengan gambar bitmap, diharapkan siswa:

1. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, siswa mampu mengidentifikasi perbedaan gambar bitmap dan vector dengan benar dan penuh percaya diri.
2. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, siswa mampu Menyebutkan software gambar bitmap dan vector dengan Benar dan Percaya Diri.
3. Setelah berdiskusi dan menggali informasi, siswa mampu Menyebutkan dan menjelaskan Menu / Interface dari Adobe photoshop dengan Benar dan Percaya Diri.
4. Disediakan peralatan Komputer, siswa mampu membuat teknik montase pada adobe photoshop dengan Benar dan Percaya Diri.
5. Disediakan peralatan Komputer, siswa mampu membuat teknik kolase pada adobe photoshop dengan Benar dan Percaya Diri.
6. Disediakan peralatan Komputer siswa mampu membuat penggabungan teks dengan gambar bitmap pada software adobe photoshop dengan baik, terampil dan Percaya Diri.

## **D. MATERI PEMBELAJARAN**

### 1. Mengidentifikasi Perbedaan gambar bitmap dan vector.

- Gambar bitmap yang sering disebut sebagai gambar raster merupakan gambar yang dibentuk dari grid-grid warna. Grid ini adalah elemen dasar dari sebuah gambar yang disebut pixel atau picture elements. Saat Anda hanya memanipulasi gambar ini, proses yang terjadi sebenarnya adalah Anda hanya mengedit lokasi piksel-piksel ini, bukan mengedit bentuk kurvanya.
- Gambar vektor merupakan gambar digital yang berbasiskan persamaan perhitungan matematis. Gambar vektor umumnya berukuran lebih kecil bila dibandingkan dengan gambar bitmap. Beberapa format gambar vektor di antaranya: .CDR, .AI, .SVG, .EPS, dan dll .Gambar Vektor menggabungkan titik dan garis untuk menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah biarpun diperbesar atau diperkecil, tidak seperti gambar Bitmap. Gambar bertipe vektor terbentuk dari garis dan kurva hasil dari perhitungan matematis dari beberapa titik, sehingga membentuk suatu objek gambar. Vektor menampilkan sebuah gambar berdasarkan perhitungan koordinat geometris gambar tersebut. Tampilan gambar vektor, walaupun bersifat relatif lebih kaku daripada tampilan bitmap, kualitasnya tidak bergantung kepada resolusi gambar.

### 2. Menyebutkan software vector dan bitmap.

#### **Aplikasi Pengolah Gambar Bitmap**

Aplikasi pengolah gambar bitmap antara lain Microsoft Photo Editor, Adobe Photoshop, Paint, Corel Photo Paint.

- a. Microsoft Photo Editor/Microsoft Office Picture Manager  
aplikasi manipulasi gambar untuk Windows 97–XP. Program ini telah digantikan oleh Microsoft Office Picture Manager, walaupun beberapa fitur Photo Editor tidak terdapat dalam Picture Manager.
- b. Adobe Photoshop  
perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap

sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolahan gambar.

c. Corel Photo Paint:

perangkat lunak buatan Corel yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek seperti Adobe Photoshop.

d. Paint

Fasilitas yang disediakan Windows untuk pengolahan gambar.

### **Aplikasi Pengolah Gambar Vektor**

Banyak aplikasi untuk pengolahan gambar vector, diantaranya:

a. CorelDraw

Adalah editor grafik vector yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak, yang bermarkas di Ottawa, Kanada

b. Adobe Illustrator

adalah program editor grafis vektor terkemuka, dikembangkan dan dipasarkan oleh Adobe Systems.

c. Macromedia Freehand

adalah aplikasi komputer untuk membuat grafik vector 2 dimensi (penggunaan lambang geometris seperti titik, garis, lengkungan dan poligon untuk merepresentasikan gambar, dikenal dengan pemodelan geometris) diorientasikan untuk pasar pemasaran desktop professional. Telah tersedia untuk Microsoft Windows dan Mac OS X. Macromedia FreeHand dapat juga untuk membuat Banner, Vektor, Brosur, Undangan.

3. Membuat Montase pada adobe photoshop.

Foto Montase Adalah Foto Yang Terbuat Dari Beberapa Foto Lain Yang Disusun Menjadi Satu Komposisi Baru

4. Membuat Kolase pada adobe photoshop.

Foto kolase adalah sebuah foto yang merupakan gabungan dari foto-foto lain di dalam sebuah kanvas sehingga tercipta sebuah foto baru yang menarik.

## 5. Penggabungan teks dan bitmap pada software adobe photoshop.

### Memasukkan gambar kedalam teks

1. Sekarang kita akan belajar bagaimana memasukkan sebuah gambar bitmap kedalam teks, yang perlu kita persiapkan adalah gambar dan aplikasi yang akan kita gunakan. Langkah pertama yaitu kita buka software aplikasi adobe photoshop
2. Berikutnya kita buat sebuah teks sesuai yang kita inginkan.
3. Berikutnya kita masukkan gambar yang akan kita masukkan dalam teks diatas.
4. Berikutnya kita masukkan gambar tersebut kedalam layer teks dengan cara di drag dan Pastikan bahwa layer gambar ada diatas teks.
5. Berikutnya Ukuran gambar harus menutupi teks agar hasil dari karya ini lebih bagus.
6. Langkah terakhir tinggal kita pilih create clipping mask pada pallete layer
7. Hasil akhirnya seperti ini, dan kita bisa menyimpan menjadi format gambar.

## **E. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : *Scientific Approach*
2. Model Pembelajaran : *Project Based Cooperative Learning*
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Demonstrasi, Diskusi, Penugasan dan Praktikum.

## F. SKENARIO PEMBELAJARAN

### Pertemuan 1 (6 x 45 Menit)

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>			<b>30 menit</b>
a.	Salam Pembuka dan Doa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru membuka pembelajaran dengan salam secara santun.</li> <li>▪ Guru secara santun meminta ketua kelas untuk memimpin doa secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Untuk memupuk rasa nasionalisme ketua diminta untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya.</li> <li>▪ Guru membuka pembelajaran dengan pantun sebagai bentuk cinta terhadap budaya bangsa Indonesia dengan tegas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menjawab salam secara serentak dengan santun.</li> <li>▪ Ketua kelas memimpin berdoa secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Ketua kelas mempersilahkan semua siswa untuk berdiri dan memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya dengan disiplin.</li> <li>▪ Siswa mendengarkan guru dengan baik dan tertib.</li> </ul>	5 menit
b.	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan tegas dan tertib.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengkonfirmasi kehadiran secara tertib dan sopan.</li> </ul>	10 menit
c.	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan karakter spiritual yaitu bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit.</li> <li>▪ Guru menanyakan kabar kepada siswa dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar dan meneriakkan yel-yel yang menjadi kebudayaan dikelas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mendengarkan nasehat guru dengan penuh perhatian dan ikut berdoa untuk siswa yang sakit.</li> <li>▪ Siswa menjawab pertanyaan dari guru dan kompak meneriakkan yel-yel dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran.</li> <li>▪ Siswa mendengarkan dengan baik dan</li> </ul>	10 menit

		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan keterkaitan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dan berinteraksi dengan siswa.</li> </ul>	<p>menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.</p>	
d.	Penyampaian tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point dengan tegas dan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian.</li> </ul>	5 menit
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti</b>			<b>220 Menit</b>
a.	<b>Penentuan Pertanyaan Mendasar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang perbedaan gambar vector dan bitmap dengan jelas dan tegas.</li> <li>• Guru menunjukkan hasil karya penggabungan teks dan gambar bitmap menggunakan LCD projector (lebih dari 6 karya).</li> <li>• Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya terkait materi yang disampaikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperhatikan dengan penuh konsentrasi.</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.</li> <li>• Siswa bertanya terkait materi penggabungan teks dengan gambar bitmap dengan santun.</li> </ul>	
b.	<b>Mendesain Perencanaan Proyek</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok secara acak. Satu kelompok max 5 orang (6 Kelompok).</li> <li>• Guru memfasilitasi setiap kelompok untuk memilih satu project yang harus dipilih dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan instruksi guru dengan aktif segera membentuk kelompok.</li> <li>• Siswa duduk berdasarkan kelompoknya dengan rapi.</li> <li>• Setiap kelompok memilih tugas project</li> </ul>	

		dianalisis oleh kelompok masing-masing dan diselesaikan dengan tepat waktu.	yang diberikan guru dengan bertanggung jawab. <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menganalisis tugas guru dengan berkelompok secara tertib.</li> </ul>	
c.	<b>Membimbing penyelidikan masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih.</li> <li>Guru mendorong siswa untuk berdiskusi menganalisis tugas project berdasarkan referensi yang dimiliki. Misalkan: materi yang telah di upload pada edmodo.</li> <li>Guru memantau siswa yang sedang berdiskusi dan berkeliling untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan saat berdiskusi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengajukan pertanyaan terkait tugas project yang dipilih dengan santun.</li> <li>Siswa melakukan diskusi dan menganalisis tugas dengan penuh konsentrasi.</li> <li>Siswa aktif membuka referensi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas kelompok dengan tanggung jawab.</li> </ul>	
d.	<b>Mengembangkan dan menyajikan hasil</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil diskusi dengan kelompoknya dengan bijaksana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa harus bekerjasama untuk membuat presentasi dan membagi tugas dalam presentasi dengan adil.</li> </ul>	
e.	<b>Menganalisis dan menguji proses dan hasil pemecahan masalah</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengeksplorasi hasil tugas project yang telah diberikan guru.</li> <li>Siswa menyajikan hasil tugas project dengan penuh percaya diri.</li> </ul>	
<b>3</b>	<b>Penutup</b>			<b>20 menit</b>
a	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menanyakan materi yang belum dipahami dengan sikap santun.</li> </ul>	10 menit



b	Penguatan Kembali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis.</li> <li>• Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salah satu Siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran hari ini dengan seksama.</li> <li>• Siswa mengamati dan mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh guru.</li> </ul>	5 menit
c.	Program tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan kepada siswa untuk belajar materi pertemuan selanjutnya untuk kegiatan praktikum di laboratoium komputer dan mengerjakan tugas yang akan disampaikan dalam edmodo.</li> <li>• Guru menyampaikan program remidi untuk siswa yang tidak tuntas nilainya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan dengan baik dan mencatat materi untuk pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	3 Menit
d.	Berdoa dan Salam Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar dan berdoa semoga apa yang didapatkan hari ini bermanfaat.</li> <li>• Guru mengucapkan salam dengan sopan dan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru dengan baik dan disiplin.</li> <li>• Siswa menjawab salam dari guru dan salim dengan tertib, sopan dan santun.</li> </ul>	2 menit

## Pertemuan 2 (Praktikum, 8 x 45 Menit)

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>			<b>30 menit</b>
a.	Salam Pembuka dan Doa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan kepada siswa agar tas ditaruh ditempatnya agar tidak mengganggu ketika praktikum dengan tegas.</li> <li>▪ Guru membuka pembelajaran dengan salam secara santun.</li> <li>▪ Guru secara santun meminta ketua kelas untuk memimpin doa secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Untuk memupuk rasa nasionalisme ketua diminta untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya.</li> <li>▪ Guru membuka pembelajaran dengan pantun sebagai bentuk cinta terhadap budaya bangsa Indonesia dengan tegas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menaruh tas ditempat yang disediakan dalam laboratorium dengan rapi dan tertib.</li> <li>▪ Siswa menjawab salam secara serentak dengan santun.</li> <li>▪ Ketua kelas memimpin berdoa secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Ketua kelas mempersilahkan semua siswa untuk berdiri dan memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya dengan disiplin.</li> <li>▪ Siswa mendengarkan guru dengan baik dan tertib.</li> </ul>	5 menit
b.	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan tegas dan tertib.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengkonfirmasi kehadiran secara tertib dan sopan.</li> </ul>	10 menit
c.	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan karakter spiritual yaitu bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit.</li> <li>▪ Guru menanyakan kabar kepada siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mendengarkan nasehat guru dengan penuh perhatian dan ikut berdoa untuk siswa yang sakit.</li> <li>▪ Siswa menjawab pertanyaan dan kompak meneriakkan yel-yel dari guru</li> </ul>	10 menit

		<p>dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar dan meneriakkan yel-yel yang menjadi kebudayaan dikelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan keterkaitan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dan berinteraksi dengan siswa.</li> </ul>	<p>dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mendengarkan dengan baik dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.</li> </ul>	
d.	Penyampaian tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point dengan tegas dan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian.</li> </ul>	5 menit
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti</b>			<b>220 Menit</b>
a.	Penentuan Pertanyaan Mendasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang tugas kelompok analisis media informasi pertemuan sebelumnya dengan santun.</li> <li>• Guru mendemonstrasikan langkah menggunakan adobe photoshop, membuat kolase dan montase dengan yakin dan percaya diri.</li> <li>• Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya terkait materi yang disampaikan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperhatikan dengan penuh konsentrasi.</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.</li> <li>• Siswa memperhatikan dengan seksama materi penggunaan adobe photoshop, membuat kolase dan montase dengan yakin dan percaya diri.</li> <li>• Siswa bertanya terkait materi teknik seleksi, kolase dan montase dengan santun.</li> </ul>	
b.	Mendesain Perencanaan Proyek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdasarkan kelompok sebelumnya, guru meminta siswa membuat project yang dipih secara individual dan dikerjakan dengan bertanggung jawab.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan instruksi guru dengan baik.</li> <li>• Siswa duduk berdasarkan kelompoknya dan mulai mengerjakan project</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memfasilitasi setiap siswa untuk membuat satu project berdasarkan pilihan kelompoknya dan diselesaikan dengan tepat waktu.</li> </ul>	secara individual dengan tertib.	
c.	Membimbing penyelidikan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih.</li> <li>Guru mendorong siswa untuk berdiskusi menganalisis tugas project berdasarkan referensi yang dimiliki. Misalkan: materi yang telah di upload pada edmodo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengajukan pertanyaan terkait tugas project yang dipilih dengan santun.</li> <li>Siswa melakukan diskusi dan menganalisis tugas dengan penuh konsentrasi.</li> <li>Siswa aktif membuka referensi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab.</li> </ul>	
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil project yang dibuat dengan tegas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyelesaikan tugas projectnya dan berani mempresentasikannya dengan percaya diri.</li> </ul>	
e.	Menganalisis dan menguji proses dan hasil pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengeksplorasi hasil tugas project yang telah diberikan guru.</li> <li>Siswa menyajikan hasil tugas project dengan penuh percaya diri.</li> </ul>	
<b>3</b>	<b>Penutup</b>			<b>20 menit</b>
a.	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menanyakan materi yang belum dipahami dengan sikap santun.</li> </ul>	10 menit
b.	Penguatan Kembali	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis.</li> <li>Guru menarik kesimpulan dari materi yang telah diberikan dengan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Salah satu Siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran hari ini dengan seksama.</li> <li>Siswa mengamati dan mendengarkan kesimpulan yang disampaikan oleh guru.</li> </ul>	5 menit
c.	Program tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan kepada siswa untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mendengarkan dengan baik dan</li> </ul>	3 Menit

		<p>belajar materi pertemuan selanjutnya untuk kegiatan praktikum di laboratoium komputer dan mengerjakan tugas yang akan disampaikan dalam edmodo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan program remidi untuk siswa yang tidak tuntas nilainya.</li> </ul>	<p>mencatat materi untuk pertemuan selanjutnya.</p>	
d.	Berdoa dan Salam Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar dan berdoa semoga apa yang didapatkan hari ini bermanfaat.</li> <li>• Guru mengucapkan salam dengan sopan dan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru dengan baik dan disiplin.</li> <li>• Siswa menjawab salam dari guru dan salim dengan tertib, sopan dan santun.</li> </ul>	2 menit

### Pertemuan 3 (Praktikum, 8 x 45 Menit)

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
		Guru	Siswa	
<b>1</b>	<b>Pendahuluan</b>			<b>30 menit</b>
a.	Salam Pembuka dan Doa	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan kepada siswa agar tas ditaruh ditempatnya agar tidak mengganggu ketika praktikum dengan tegas.</li> <li>▪ Guru membuka pembelajaran dengan salam secara santun.</li> <li>▪ Guru secara santun meminta ketua kelas untuk memimpin doa secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Untuk memupuk rasa nasionalisme ketua diminta untuk memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya.</li> <li>▪ Guru membuka pembelajaran dengan pantun sebagai bentuk cinta terhadap budaya bangsa Indonesia dengan tegas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menaruh tas ditempat yang disediakan dalam laboratorium dengan rapi dan tertib.</li> <li>▪ Siswa menjawab salam secara serentak dengan santun.</li> <li>▪ Ketua kelas memimpin berdoa secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Ketua kelas mempersilahkan semua siswa untuk berdiri dan memimpin menyanyikan lagu Indonesia raya dengan disiplin.</li> <li>▪ Siswa mendengarkan guru dengan baik dan tertib.</li> </ul>	5 menit
b.	Presensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru melakukan absensi kehadiran siswa dengan tegas dan tertib.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengkonfirmasi kehadiran secara tertib dan sopan.</li> </ul>	10 menit
c.	Apersepsi dan Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan karakter spiritual yaitu bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit.</li> <li>▪ Guru menanyakan kabar kepada siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mendengarkan nasehat guru dengan penuh perhatian dan ikut berdoa untuk siswa yang sakit.</li> <li>▪ Siswa menjawab pertanyaan dan kompak meneriakkan yel-yel dari guru</li> </ul>	10 menit

		<p>dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar dan meneriakkan yel-yel yang menjadi kebudayaan dikelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan keterkaitan materi yang akan diajarkan dengan kondisi riil yang ada dilingkungan sekitar dan berinteraksi dengan siswa.</li> </ul>	<p>dengan serius dan santun, serta bersikap siap untuk menerima pelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mendengarkan dengan baik dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.</li> </ul>	
d.	Penyampaian tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media power point dengan tegas dan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mengamati dan menalar tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan seksama dan penuh perhatian.</li> </ul>	5 menit
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti</b>			<b>220 Menit</b>
a.	Penentuan Pertanyaan Mendasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang tugas project individu sebelumnya dengan santun.</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa untuk mempresentasikan karya yang dibuat dengan santun.</li> <li>• Guru mendemonstrasikan terkait penggabungan teks dan gambar bitmap dengan jelas dan tegas.</li> <li>• Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya terkait materi yang disampaikan.</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa memperhatikan dengan penuh konsentrasi.</li> <li>• Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan santun.</li> <li>• Salah satu siswa dengan percaya diri maju dan mempresentasikan hasil karya dengan yakin.</li> <li>• Siswa memperhatikan dengan seksama materi penggabungan teks dengan gambar bitmap dengan yakin dan percaya diri.</li> <li>• Siswa bertanya terkait materi teknik penggabungan teks dengan gambar bitmap dengan santun.</li> </ul>	
b.	Mendesain Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan setiap siswa harus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan instruksi guru dengan</li> </ul>	

	Proyek	<p>membuat sebuah project akhir yaitu poster dengan analisisnya berdasarkan teori yang sudah didapatkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memfasilitasi setiap siswa untuk menentukan ide pokok terkait tugas dengan bijak.</li> </ul>	<p>baik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menentukan ide pokok terkait tugas dan meminta pendapat guru bila diperlukan dengan bertanggung jawab dan santun.</li> </ul>	
c.	Membimbing penyelidikan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menanyakan kepada siswa tentang kesulitan yang di alami siswa terkait tugas project yang dipilih.</li> <li>• Guru mendorong siswa untuk aktif, kritis, dan berinovasi terkait tugas project yang harus diselesaikan dengan tegas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengajukan pertanyaan terkait tugas project yang dipilih dengan santun.</li> <li>• Siswa berpikir kritis dan inovatif untuk penyelesaian tugas project dengan penuh tanggung jawab.</li> <li>• Siswa aktif membuka referensi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dengan tanggung jawab.</li> </ul>	
d.	Mengembangkan dan menyajikan hasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil project yang dibuat dengan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyelesaikan tugas projectnya dan berani mempresentasikannya dengan percaya diri.</li> </ul>	
e.	Menganalisis dan menguji proses dan hasil pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengeksplorasi hasil tugas project yang telah diberikan guru.</li> <li>• Siswa menyajikan hasil tugas project dengan penuh percaya diri.</li> </ul>	
<b>3</b>	<b>Penutup</b>			<b>20 menit</b>
a.	Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menanyakan materi yang belum dipahami dengan sikap santun.</li> </ul>	10 menit
b.	Penguatan Kembali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan materi hari ini dengan sikap kritis.</li> <li>• Guru menarik kesimpulan dari materi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salah satu Siswa membuat kesimpulan tentang materi pembelajaran hari ini dengan seksama.</li> <li>• Siswa mengamati dan mendengarkan</li> </ul>	5 menit



		yang telah diberikan dengan santun.	kesimpulan yang disampaikan oleh guru.	
c.	Program tindak lanjut	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyampaikan kepada siswa untuk belajar materi pertemuan selanjutnya untuk kegiatan praktikum di laboratoium komputer dan mengerjakan tugas yang akan disampaikan dalam edmodo.</li> <li>• Guru menyampaikan program remidi untuk siswa yang tidak tuntas nilainya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan dengan baik dan mencatat materi untuk pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	3 Menit
d.	Berdoa dan Salam Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi belajar dan berdoa semoga apa yang didapatkan hari ini bermanfaat.</li> <li>• Guru mengucapkan salam dengan sopan dan santun.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mendengarkan motivasi yang diberikan guru dengan baik dan disiplin.</li> <li>• Siswa menjawab salam dari guru dan salim dengan tertib, sopan dan santun.</li> </ul>	2 menit

## G. MEDIA, ALAT / BAHAN dan SUMBER BELAJAR

1. Media : Slide Power Point, Modul Bahan Ajar, Internet.
2. Alat / bahan : Laptop / PC, Software adobe photoshop, LCD Projector.
3. Sumber Belajar :

Anonim. 2013. *Bahan Ajar SMK Grafika Desain Grafis Kelas XI*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Damayanti, Endah. 2013. *Pengolahan Citra Digital 2 Untuk SMK / MAK Kelas XI*. Jakarta. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Iswindarty, Peny. 2013. *Pengolahan Citra Digital 1 Untuk SMK / MAK Kelas XI*. Jakarta. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.

### Internet:

[http://belajarphotoshop5.blogspot.co.id/2014/11/mengenal-panel-panel-pada\\_photoshop-cs6.html](http://belajarphotoshop5.blogspot.co.id/2014/11/mengenal-panel-panel-pada_photoshop-cs6.html) Di akses tanggal 5 Oktober 2018 pukul. 18.35

<https://helpx.adobe.com/photoshop/using/filter-effectsreference.html> Di akses tanggal 5 Oktober 2018 pukul. 18.45

[https://www.dumetschool.com/blog/Color-Mode-pada-Photoshop\\_.html](https://www.dumetschool.com/blog/Color-Mode-pada-Photoshop_.html) Di akses tanggal 5 Oktober 2018 pukul. 19.10

<http://teoridesain.com/2016/05/4-cara-seleksi-gambar-pada-adobe-photoshop.html> Di akses tanggal 5 Oktober 2018 pukul. 19.10

## H. PENILAIAN PROSES dan HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : Pengamatan, Diskusi, dan Penilaian Hasil Portofolio.
2. Tabel Penilaian Kompetensi : Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<u>Sikap</u> Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, responsif dan proaktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.	Rubrik Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	<u>Pengetahuan</u> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Perbedaan gambar bitmap dan vector</li><li>▪ Menyebutkan software gambar bitmap dan vector.</li><li>▪ Membuat montase dan kolase pada adobe photoshop.</li></ul>	Tes tulis	Penyelesaian tes tulis
3.	<u>Keterampilan:</u> Ketepatan dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas baik individu maupun berkelompok.	Rubrik Pengamatan (proses, presentasi dan produk)	Selama proses pembelajaran / praktikum

Mengetahui,  
Kepala SMK Muhammadiyah 3  
Singosari

Singosari, 20 Juli 2018  
Guru Mata Pelajaran,

Drs. Edi Fidiyanto  
NBM. 628.081

M. Nur Yusuf Affandi  
NBM. 1145. 121

## Lampiran 1.1. Materi Pembelajaran

## Lampiran 1.2. 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
	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 proaktif dalam mengerjakan tugas latihan secara individu dan kelompok dengan semangat	1

### 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 1.3. Lembar Penilaian Pengetahuan

#### Bentuk Soal uraian

No.	Soal dan Jawaban	Skor Max	Skor Siswa	NA
1	<p>Jelaskan perbedaan image vector dan raster / bitmap? Jawaban :</p> <p>Image vector</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Disusun oleh objek geometris yang dibuat berdasarkan perhitungan matematis</li><li>▪ Sifatnya resolution independent</li><li>▪ Pengaruh perbesaran tidak pecah</li><li>▪ Ukuran penyimpanan relatif kecil</li><li>▪ Digunakan untuk ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna.</li><li>▪ Format penyimpanan bisa berupa AI, CDR, FH, EPS</li></ul> <p>Image bitmap</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Disusun oleh objek yang disebut pixel</li><li>▪ Sifatnya resolution dependent atau dipengaruhi resolusi</li><li>▪ Pengaruh perbesaran pecah, blur dan rusak jika melewati batas toleransi tampilan</li><li>▪ Ukuran penyimpanan relatif besar</li><li>▪ Cocok untuk logo dan jenis desain yang mengandalkan kesederhanaan bentuk. Digunakan untuk gambar kompleks, berupa ragam warna dan bentuk yang beraneka, seperti foto dari hasil bidikan kamera.</li><li>▪ Format penyimpanan PSD, TIFF, JPEG, GIF, BMP, PNG</li></ul>	20		
2	<p>Sebutkan software image vector dan raster yang anda ketahui? Jawaban :</p> <p>Software image raster antara lain: adobe photoshop, corel photo paint, paint.</p> <p>Software image vektor antara lain: corel draw, adobe illustrator, macromedia freehand.</p>	20		
3	<p>Jelaskan macam-macam teknik seleksi yang ada pada adobe photoshop? Jawaban :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Menggunakan magic wand tools</li><li>- Menggunakan magnetic lasso tool tools</li><li>- Menggunakan edit quick mask mode</li><li>- Menggunakan color range selection</li><li>- dll</li></ul>	20		
4	<p>Terkait dengan seleksi, ada fungsi khusus yang bisaa kita gunakan, sebutkan dan jelaskan?</p>	20		

No.	Soal dan Jawaban	Skor Max	Skor Siswa	NA
	<p>Jawaban :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>All (ctrl + A):</b> Digunakan untuk menyeleksi semua objek.</li> <li>• <b>Deselect (ctrl + D):</b> untuk membatalkan seleksi yang sudah ada.</li> <li>• <b>Reselect (shift + ctrl + D):</b> untuk menyeleksi kembali daerah seperti terakhir kali yang dibuat.</li> <li>• <b>Inverse (shift + ctrl + I):</b> digunakan untuk menyeleksi daerah yang tidak terseleksi, contohnya saya akan menyeleksi kepala, kalau menggunakan inverse, maka semua daerah di luar kepala akan terseleksi.</li> <li>• <b>All Layers (Alt + ctrl + A):</b> digunakan untuk menyeleksi semua layer.</li> <li>• <b>Deselect layers (ctrl + D):</b> digunakan untuk membatalkan seleksi layer</li> <li>• <b>Similar layers:</b> digunakan untuk menyeleksi semua jenis layer sesuai dengan layer yang aktif, contohnya saya menyeleksi semua layer berupa teks menggunakan similar layers.</li> </ul>			
5	<p>Jelaskan pengertian montase, kolase dan filter pada adobe photoshop?</p> <p>Jawaban :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Foto Montase adalah foto yang terbuat dari beberapa foto lain yang disusun menjadi satu komposisi baru.</li> <li>▪ Foto kolase adalah sebuah foto yang merupakan gabungan dari foto-foto lain di dalam sebuah kanvas sehingga tercipta sebuah foto baru yang menarik.</li> <li>▪ Filter dalam photoshop digunakan untuk memberikan efek-efek tertentu pada suatu gambar atau objek secara otomatis</li> </ul>	20		

## Rubrik Penilaian Pengetahuan :

### Soal No. 1

Skor 20	Jika peserta didik mampu menjelaskan perbedaan image vector dan raster secara lengkap
Skor 10	Jika peserta didik mampu menjelaskan perbedaan image vector dan raster agak lengkap
Skor 5	Jika peserta didik mampu menjelaskan perbedaan image vector dan raster tidak lengkap
Skor 0	Tidak ada upaya menguraikan sama sekali

### Soal No. 2

Skor 20	Jika peserta didik mampu menjelaskan software image vector dan raster secara lengkap
Skor 10	Jika peserta didik mampu menjelaskan software image vector dan raster agak lengkap
Skor 5	Jika peserta didik mampu menjelaskan software image vector dan raster tidak lengkap
Skor 0	Tidak ada upaya menguraikan sama sekali

### Soal No. 3

Skor 20	Jika peserta didik mampu menjelaskan teknik seleksi pada adobe photoshop secara lengkap
Skor 10	Jika peserta didik mampu menjelaskan teknik seleksi pada adobe photoshop agak lengkap
Skor 5	Jika peserta didik mampu menjelaskan teknik seleksi pada adobe photoshop tidak lengkap
Skor 0	Tidak ada upaya menguraikan sama sekali

### Soal No. 4

Skor 20	Jika peserta didik mampu menjelaskan macam-macam menu seleksi pada adobe photoshop secara lengkap
Skor 10	Jika peserta didik mampu menjelaskan macam-macam menu seleksi pada adobe photoshop agak lengkap
Skor 5	Jika peserta didik mampu menjelaskan macam-macam menu seleksi pada adobe photoshop tidak lengkap
Skor 0	Tidak ada upaya menguraikan sama sekali

### Soal No. 5

Skor 20	Jika peserta didik mampu menjelaskan pengertian kolase, montase dan filter pada adobe photoshop secara lengkap
Skor 10	Jika peserta didik mampu menjelaskan pengertian kolase, montase dan filter pada adobe photoshop agak lengkap
Skor 5	Jika peserta didik mampu menjelaskan pengertian kolase, montase dan filter pada adobe photoshop tidak lengkap
Skor 0	Tidak ada upaya menguraikan sama sekali



### 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 1.4. Lembar Penilaian Keterampilan**  
**Instrumen Penilaian Keterampilan (Membuat POSTER)**

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 penggabungan teks dengan bitmap dengan yakin dan cepat.	5	50
		Jika terampil dalam melakukan proses penggabungan teks dengan bitmap dengan yakin dan lambat.	4	
		Jika terampil dalam melakukan proses penggabungan teks dengan bitmap dengan cepat namun banyak bertanya.	3	
		Jika terampil dalam melakukan proses penggabungan teks dengan bitmap dengan ragu-ragu.	2	
		Jika tidak terampil dalam melakukan proses penggabungan teks dengan bitmap.	1	
3	Hasil Projek	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	
<b>NILAI KETERAMPILAN SISWA (Persiapan + Proses + Hasil + Presentasi)</b>				<b>100</b>

## 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