

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMKS Tritech Informatika Medan
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Kelas / Semester : XI / 1
Materi Pokok / Sub Materi : Dasar-dasar Desain Grafis dan Nirmana
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 2 x JP @45 Menit

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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana	3.1.1 Menulis dasar-dasar desain grafis.

	3.1.2 Menulis prinsip dasar nirmana 3.1.3 Menulis Estetika desain grafis
4.1. Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana	4.1.1 Membuat dasar-dasar desain grafis. 4.1.2 Berkreasi dengan dasar-dasar desain grafis

C. Tujuan Pembelajaran

Pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran ini adalah STEAM yaitu Sains (Science), Teknologi (Technology), Teknik (Engineering), Seni (Art) dan Matematika (Mathematic) dan model pembelajaran Flipped Classroom dengan Metode pembelajaran Discovery Learning dalam pembelajaran dasar-dasar desain grafis dan nirmana, diharapkan siswa:

1. Siswa mampu **menulis** dasar-dasar desain grafis dan nirmana dengan benar dan penuh percaya diri.
2. Siswa mampu **membandingkan** software berbasis vektor untuk mendesain gambar nirmana dengan benar dan percaya diri.
3. Siswa dapat **membuat** Nirmana 2D menggunakan unsur/elemen (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur) menggunakan peralatan komputer.
4. **Membuat** kombinasi warna dalam pembuatan Nirmana.
5. **Membuat** ukuran kertas A4 (21 cm x 29,7 cm) dalam mendesain Nirmana.
6. **Berkreasi** dengan Software Corel Draw dalam desain Nirmana.
7. **Membuat** tampilan unsur/elemen Nirmana melibatkan nilai-nilai artistik/seni.

D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK):

1. Religiusitas
2. Nasionalisme
3. Kejujuran
4. Kedisiplinan

E. Materi Pembelajaran

1. Dasar-dasar desain grafis
2. Nirmana

F. Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics (STEAM)

Model Pembelajaran : Flipped-classroom

Metode Pembelajaran : Discovery learning

G. Media, Alat/Bahan dan Sumber Belajar

1. Media : Media interaktif, youtube, referensi gambar
2. Alat : Laptop/PC, Aplikasi Google Classroom
3. Sumber Belajar : Buku, Modul Desain Multimedia XI, Internet

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
A. Kegiatan Pendahuluan		Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam. • Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pembelajaran. • Peserta didik menyanyikan lagu Indonesia Raya. • Guru memeriksa kehadiran siswa • Guru memeriksa kebersihan serta kerapian kelas sebagai wujud kepedulian lingkungan 	5 Menit	-	-
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan karakter spiritual yaitu bersyukur untuk kesehatan semua siswa dan mendoakan apabila ada siswa yang sakit. • Guru menanyakan kabar kepada siswa dan bertanya kesiapan siswa dalam menerima materi belajar. • Peserta didik membaca buku nonteks sekitar 2 menit. 	5 Menit	<i>Searching</i> (mencari) bahan, contoh prinsip- prinsip desain grafis dan konsep Nirmana <i>Share link</i> antar teman, Chatt room terkait hasil temuan materi	Sebelum pembelajaran tatap muka

			Upload bahan (materi)	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> •Peserta didik melakukan ice breaking sesuai arahan guru. Guru memutarakan lagu senam otak. Peserta didik mengikuti gerakan yang ditampilkan di layar LCD. •Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian. 	5 Menit	<i>Searching</i> bahan untuk ice breaking	Sebelum pembelajaran tatap muka
A. Kegiatan Inti		Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
Stimulation (pemberian rangsangan)	<ul style="list-style-type: none"> •Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang telah dan belum dipahami dari tugas project yang dipilih. •Guru mendorong siswa untuk berdiskusi menganalisis tugas project berdasarkan referensi yang dimiliki. •Guru memantau siswa yang sedang berdiskusi dan berkeliling untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan saat berdiskusi. 	10 Menit	<i>Searching</i> bahan, untuk merancang unsur/element nirmana (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur) <i>Share link</i> antar teman, <i>Chatt room</i> terkait hasil temuan materi dari <i>searching</i> <i>Upload</i> materi pada	Sebelum pembelajaran tatap muka

			forum diskusi	
Statement (identifikasi masalah)	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengemukakan pertanyaan mendasar tentang unsur/elemen desain nirmana. • Guru menunjukkan hasil karya nirmana 2D berdasarkan unsur atau elemen https://www.youtube.com/watch?v=7V94hgps2a8 https://www.youtube.com/watch?v=zKMAVrogsBo • Peserta didik merancang unsur/elemen nirmana (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur) menggunakan Corel Draw. • Setiap peserta didik melakukan diskusi dengan peserta lain dalam satu kelompok mengenai merancang unsur/elemen nirmana (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur) menggunakan aplikasi Corel Draw. • Peserta didik merancang unsur/elemen nirmana (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur) menggunakan Corel Draw. • Dari ide atau gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok dicatat dan didiskusikan kembali untuk mendapat kesepakatan kelompok. • Peserta didik menuliskan hasil proyek. 	10 Menit	Chat room Menggunakan classroom.	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data collection (pengumpulan data)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menggunakan sumber belajar: internet dan buku penunjang untuk menggali informasi sebanyak mungkin. • Peserta didik membaca bahan ajar yang diberikan oleh guru. • Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di bahan ajar. Bahan ajar dapat digunakan sebagai referensi oleh peserta didik. • Peserta didik kembali mendiskusikan dari gagasan yang disampaikan oleh setiap peserta didik dalam kelompok tersebut. 	30 Menit	<i>Searching</i> bahan/materi	Sebelum pembelajaran tatap muka

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas. • Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya • Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik 			
Data processing (pengolahan Data)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendiskusikan LK dari teks eksposisi yang disajikan. • Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di kelompoknya masing-masing. • Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik 	10 Menit	<i>Chatt room</i> dengan aplikasi <i>classroom</i>	Sebelum pembelajaran tatap muka
Verification (pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menganalisis unsur/elemen nirmana (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur) dari hasil diskusi kelompok. • Peserta didik mengkonsultasikan hasil diskusi kelompok dengan guru. • Peserta didik memperbaiki hasil jawaban yang masih kurang tepat. 	5 Menit	<i>Share link</i> Upload Materi <i>Chatt room</i>	Sebelum pembelajaran tatap muka
Generalization (menarik kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menarik kesimpulan atas jawaban dari daftar pertanyaan yang diperoleh. • Peserta didik menyajikan hasil unsur/elemen nirmana (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur • Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik. 	5 Menit	<i>Share link</i>	Sebelum pembelajaran tatap muka
C. Kegiatan Penutup		Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran. • Guru menyampaikan tugas membaca untuk pertemuan besok. • Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME. 	5 Menit		

I. PENILAIAN PROSES dan HASIL BELAJAR

a. Teknik Penilaian

1. Sikap spiritual dan sikap sosial

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal		Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)
2	Penilaian diri	Check list		Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3	Penilaian antar teman	Angket		Setelah pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)

2. Pengetahuan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka		Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>)
2	Penugasan	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda		Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (<i>assessment for learning</i>) dan sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
3	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda		Setelah pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
4	Portofolio	Sampel pekerjaan terbaik hasil dari		Saat pembelajaran usai	Data untuk penulisan deskripsi pencapaian

		penugasan atau tes tertulis			pengetahuan (<i>assessment of learning</i>)
--	--	-----------------------------	--	--	---

3. Keterampilan

No	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Praktik	Tugas (Keterampilan)		Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as, and of learning</i>)
2	Produk	Tugas (keterampilan)		Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as, and of learning</i>)
3	Proyek	Tugas besar		Selama atau usai pembelajaran berlangsung	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment as learning</i>)
4	Portofolio	Sampel produk terbaik dari tugas atau proyek		Saat pembelajaran usai	Penilaian untuk pembelajaran dan sebagai data untuk penulisan deskripsi pencapaian keterampilan

Mengetahui,

Kepala SMKS Tritech Informatika

M Herizal Sinambela, S.Pd.I
NIP. -

Medan, Agustus 2020

Guru Mata Pelajaran,

Muhammad Pakpahan, S.Kom
NIP. -

TUGAS PROYEK

Satuan Pendidikan : SMKS Tritech Informatika
Kelas/Semester : XI/1
Mata Pelajaran : Desain Grafis Percetakan
Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit

Kompetensi Dasar :

3.1 Menerapkan dasar dasar desain grafis dan nirmana

4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirnama

Materi Dasar :

Dasar-dasar desain grafis, nirmana dan estetika desain grafis

Analisis STEAM :

Engineering :

Mendesain unsur/elemen nirmana (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur) menggunakan Corel Draw.

Sains :

Membuat kombinasi warna pada Nirmana.

Mathematic :

Membuat ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) dalam desain nirmana 2D.

Teknologi :

Membuat Nirmana menggunakan aplikasi Corel Draw.

Art :

Membuat Nirmana melibatkan nilai-nilai artistik/seni.

A. Petunjuk Praktik

Menyalakan Komputer sesuai SOP

B. Tugas

Buatlah kelompok-kelompok belajar yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 anggota, masing-masing kelompok mengerjakan tugas dengan komputer sesuai dengan petunjuk langkah-langkah kerja, lakukan presentasi hasil dengan kelompok lain.

C. Tujuan

Membuat Desain Nirmana Menggunakan Corel Draw

D. Alat dan Bahan

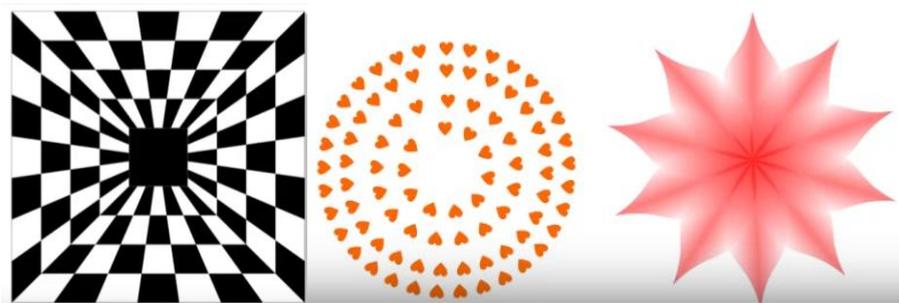
1. Komputer
2. Aplikasi Corel Draw
3. Drawing Pen
4. Pensil dan Penghapus
5. Kertas HVS

E. Langkah Kerja

1. Buka Software Corel Draw
2. Siapkan lembar kertas ukuran A4 (21cm x 29,7 cm)
3. Sketsa rancangan unsur/elemen yang akan dibuat (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur)
4. Beri kombinasi dengan komposisi warna yang berbeda-beda pada objek desain
5. Jalankan software grafis berbasis vektor
6. Buat lembar kerja baru dengan ukuran A4 (21cm x 29,7 cm)
7. Desain sesuai sketsa unsur yang telah dibuat (titik, garis, bidang, gempal/volume, warna, gelap terang dan tekstur)
8. Pembuatan titik menggunakan Oval Tool
9. Pembuatan garis menggunakan Freehand Tool
10. Pembuatan bidang menggunakan Basic shape tool, rectangle tool, ellips tool dan polygon tool
11. Pembuatan gempal/volume menggunakan freehand tool, Basic shape tool, rectangle tool, ellips tool dan polygon tool
12. Mengisi warna outline melalui outline pen atau tekan F12 atau bisa dengan klik kanan pada palet warna.
13. Mengisi warna bidang objek dengan uniform fill atau tekan F11 atau dengan klik pada palet warna
14. Mengisi tekstur pada bidang bisa dilakukan dengan klik pada bidang kemudian klik texture fill atau pattern fill.
15. Simpan hasil desain yang dibuat
16. Lakukan pengamatan
17. Mencatat laporan
18. Presentasi kepada kelompok lain dan jelaskan langkah-langkah pembuatannya.

F. Hasil Akhir

Hasil yang diharapkan sebagai berikut.



Lampiran 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
	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

Pedoman Penilaian

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times (100)$$

Skor Maksimal= 30

Lampiran 2. Lembar Penilaian Keterampilan Instrumen

Penilaian Keterampilan (Membuat NIRMANA)

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	
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