

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN

KARTU SOAL PENILAIAN PENGETAHUAN

| KARTU SOAL NOMOR 1 (PILIHAN GANDA) | | |
|--|--|------|
| Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis | | |
| Kelas/Semester : X/2 | | |
| Alokasi waktu : 2 Menit | | |
| Kompetensi Dasar | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | |
| IPK | 4.12.1 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Materi Pokok | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | |
| Level Kognitif | Mengkreasi-C6 | |
| Soal | | |
| Untuk mengubah gambar bitmap menjadi vektor dengan type clipart dapat dilakukan dengan cara... | | |
| a. Edit bitmap > outline trace > clipart | | |
| b. Trace bitmap > centerline trace > clipart | | |
| c. Trace bitmap > outline trace > clipart | | |
| d. Otlime trace > trace bitmap > clipart | | |
| e. Outline trace > clipart > trace bitmap | | |
| No Soal | C | Skor |
| 1 | Trace bitmap > outline trace > clipart | 2 |

| KARTU SOAL NOMOR 2 (PILIHAN GANDA) | | |
|--|--|------|
| Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis | | |
| Kelas/Semester : X/2 | | |
| Alokasi waktu : 2 Menit | | |
| Kompetensi Dasar | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | |
| IPK | 4.12.3 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Materi Pokok | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | |
| Level Kognitif | Mengkreasi-C6 | |
| Soal Berikut ini langkah-langkah menyimpan gambar dengan format .bmp, yaitu... | | |
| a. File > export > bmp > export | | |
| b. File > import > bmp > export | | |
| c. File > import > bmp > import | | |
| d. File > save as > bmp > save | | |
| e. File > save > bmp > save | | |
| No Soal | A | Skor |
| 2 | File > export > bmp > export | 2 |

**KARTU SOAL NOMOR 3
(PILIHAN GANDA)**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/2

Alokasi waktu : 2 Menit

| | | |
|---|--|---|
| Kompetensi Dasar | 4.12 | Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) |
| IPK | 4.12.1 | Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap |
| Materi Pokok | Mengidentifikasi karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu menerapkan penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil | |
| Level Kognitif | Menganalisis-C4 | |
| Soal | | |
| Fungsi yang digunakan untuk memperlihatkan hasil pekerjaan sebelum dicetak adalah.... | | |
| a. Print preview | | |
| b. Print | | |
| c. Open | | |
| d. Printsetup | | |
| e. Save | | |
| No Soal | A | Skor |
| 3 | Print preview | 2 |

**KARTU SOAL NOMOR 4
(PILIHAN GANDA)**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/2

Alokasi waktu : 2 Menit

| | | |
|---|--|---|
| Kompetensi Dasar | 3.12 | Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) |
| IPK | 4.12.2 | Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap |
| Materi Pokok | Mengidentifikasi karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu menerapkan penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil | |
| Level Kognitif | Menganalisis-C4 | |
| Soal Untuk mengambil gambar dengan format lain ke dalam lembar kerja coreldraw, kita dapat menggunakan fungsi.... a. New b. Open c. Export d. Import e. Revert | | |
| No Soal | D | Skor |
| 4 | Import | 2 |

KARTU SOAL NOMOR 5
(PILIHAN GANDA)

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/2

Alokasi waktu : 2 Menit

| | | |
|---|--|------|
| Kompetensi Dasar | 3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | |
| IPK | 3.12.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | |
| Materi Pokok | Mengidentifikasi karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu menerapkan penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil | |
| Level Kognitif | Menganalisis-C4 | |
| Soal Tipe file berformat vektor yang dihasilkan oleh software coreldraw adalah.... a. Cdr b. Jpg c. Jpeg d. Psd e. Bmp | | |
| No Soal | A | Skor |
| 5 | Cdr | 2 |

KARTU SOAL NOMOR 6
(PILIHAN GANDA)

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/2

Alokasi waktu : 2 Menit

| | | |
|--|--|------|
| Kompetensi Dasar | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar 3ector dan bitmap (raster) | |
| IPK | 4.12.2 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Materi Pokok | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | |
| Level Kognitif | Mengkreasi-C6 | |
| Soal Untuk melakukan import image pada dokumen coreldraw dengan mengnakan tombol keyboard dilakukan dengan cara menekan.... a. Ctrl+R b. Ctrl+L c. Ctrl+C d. Ctrl+E e. Ctrl+I | | |
| No Soal | E | Skor |
| 6 | Ctrl+I | 2 |

**KARTU SOAL NOMOR 7
(PILIHAN GANDA)**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/2

Alokasi waktu : 2 Menit

| | | |
|--|--|---|
| Kompetensi Dasar | 4.12 | Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) |
| IPK | 4.12.2 | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya |
| Materi Pokok | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | |
| Level Kognitif | Mengkreasi-C6 | |
| Soal Untuk melakukan export image pada dokumen coreldraw dengan mengnakan tombol keyboard dilakukan dengan cara menekan.... a. Ctrl+R b. Ctrl+L c. Ctrl+C d. Ctrl+E e. Ctrl+I | | |
| No Soal | D | Skor |
| 7 | Ctrl+E | 2 |

**KARTU SOAL NOMOR 8
(PILIHAN GANDA)**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/2

Alokasi waktu : 2 Menit

| | | |
|--|--|---|
| Kompetensi Dasar | 4.12 | Membuat desain penggabungan gambar vector dan bitmap (raster) |
| IPK | 4.12.2 | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya |
| Materi Pokok | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | |
| Level Kognitif | Mengkreasi-C6 | |
| Soal | | |
| Untuk menyimpan file yang sama dengan nama yang berbeda pada coreldraw, kita dapat menggunakan.... | | |
| a. Save | | |
| b. Open | | |
| c. Save as | | |
| d. Redo | | |
| e. Undo | | |
| No Soal | C | Skor |
| 8 | Save as | 2 |

**KARTU SOAL NOMOR 9
(PILIHAN GANDA)**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/2

Alokasi waktu : 2 Menit

| | | |
|--|--|---|
| Kompetensi Dasar | 4.12 | Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) |
| IPK | 4.12.1 | Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap |
| Materi Pokok | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Indikator Soal | Peserta didik dapat mengubah gambar bitmap ke vektor atau sebaliknya dengan terampil | |
| Level Kognitif | Mengkreasi-C6 | |
| Soal Bila ingin menyisipkan teks menggunakan.... a. Blend tool b. Artistic mdia tool c. Polygon tool d. Shape tool e. Text tool | | |
| No Soal | E | Skor |
| 9 | Text tool | 2 |

**KARTU SOAL NOMOR 10
(PILIHAN GANDA)**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/2

Alokasi waktu : 2 Menit

| | | |
|---|--|---|
| Kompetensi Dasar | 4.12 | Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) |
| IPK | 4.12.1 | Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap |
| Materi Pokok | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | |
| Level Kognitif | Mengkreasi-C6 | |
| Soal | | |
| Untuk mengubah gambar vektor menjadi bitmap dapat dilakukan dengan cara.... | | |
| a. File > save as type*.jpg > save | | |
| b. File > save as > save as type*.jpg > save | | |
| c. File > save as template > save as type*.jpg > save | | |
| d. File > export > save as type*.jpg > save | | |
| e. File > import > save as type*.jpg > save | | |
| No Soal | D | Skor |
| 10 | File > export > save as type*.jpg > save | 2 |




Link aplikasi daring yang digunakan untuk penilaian:

Moodle :

Tes Formatif 1 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/quiz/view.php?id=1527>

Tes Formatif 2 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/quiz/view.php?id=1529>

KARTU PENILAIAN DISKUSI

| KARTU SOAL/PANDUAN (PENILAIAN DISKUSI 1) | | |
|---|---|---|
| Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis | | |
| Kelas/Semester : X/2 | | |
| Alokasi Waktu : 60 menit | | |
| Kompetensi Dasar | 3.12 | Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) |
| IPK | 3.12.1 | Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap |
| Materi Pokok | Mengidentifikasi karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | |
| Indikator Soal | <ul style="list-style-type: none">• Peserta didik mampu menjelaskan cara menggabungkan gambar vektor dan bitmap dengan tepat• Peserta didik mampu menjelaskan prosedur mengubah gambar bitmap ke vektor atau sebaliknya dengan tepat | |
| Soal/Panduan pengerjaan | | |
| <p>1. Agar mempunyai kesiapan untuk menjawab pertanyaan dalam topik pelajaran dan tujuan belajar tersebut, cermatilah gambar foto berikut dan ikutilah prosedur selanjutnya.</p> | | |
| <div><div><div><p>VEKTOR</p></div><div><p>BITMAP</p></div></div><div></div></div> | | |
| <div><div>Gambar 1</div><div>Gambar 2</div></div> | | |
| <p>2. Temukan jawaban atas permasalahan yang telah ditemukan dengan berdiskusi bersama anggota kelompok yang lainnya.</p> <p>3. Carilah referensi dan literasi media melalui buku, majalah, internet, youtube, ataupun media literasi lainnya.</p> <p>4. Siapkan hasil diskusi anda untuk dibandingkan dan didiskusikan dengan kelompok lainnya.</p> <p>5. Berdasarkan pemecahan masalah yang dilakukan pada diskusi kelompok kelas, lakukanlah analisis kesimpulan dan tuangkan dalam bentuk refleksi.</p> <p>6. Unggah refleksi yang telah saudara buat pada menu refleksi yang telah disediakan.</p> | | |
| No Soal | Kriteria Penilaian | Skor |
| 1 | Mengajukan pertanyaan | 4 |
| 2 | Menjawab pertanyaan | 4 |
| 3 | Memberikan pendapat | 4 |

**KARTU SOAL/PANDUAN
(PENILAIAN DISKUSI 2)**

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/2

Alokasi Waktu : 60 menit

| | | |
|--|--|---|
| Kompetensi Dasar | 4.12 | Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) |
| IPK | 4.12.2 | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya |
| Materi Pokok | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu menerapkan penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil | |
| Soal/Panduan pengerjaan | | |
| 1. Agar mempunyai kesiapan untuk menjawab pertanyaan dalam topik pelajaran dan tujuan belajar tersebut, Cermatilah video tutorial berikut dan ikutilah prosedur selanjutnya Link Video Tutorial : https://www.youtube.com/watch?v=xKCVz-WVm4 | | |
| 2. Temukan jawaban atas permasalahan yang telah ditemukan dengan berdiskusi bersama anggota kelompok yang lainnya. | | |
| 3. Carilah referensi dan literasi media melalui buku, majalah, internet, youtube, ataupun media literasi lainnya. | | |
| 4. Siapkan hasil diskusi anda untuk dibandingkan dan didiskusikan dengan kelompok lainnya. | | |
| 5. Berdasarkan pemecahan masalah yang dilakukan pada diskusi kelompok kelas, lakukanlah analisis kesimpulan dan tuangkan dalam bentuk refleksi. | | |
| 6. Unggah refleksi yang telah saudara buat pada menu refleksi yang telah disediakan. | | |
| No Soal | Kriteria Penilaian | Skor |
| 1 | Mengajukan pertanyaan | 4 |
| 2 | Menjawab pertanyaan | 4 |
| 3 | Memberikan pendapat | 4 |

| KARTU SOAL/PANDUAN (PENILAIAN DISKUSI 3) | | |
|--|--|---|
| Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis | | |
| Kelas/Semester : X/2 | | |
| Alokasi Waktu : 60 menit | | |
| Kompetensi Dasar | 4.12 | Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) |
| IPK | 4.12.2 | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya |
| Materi Pokok | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Indikator Soal | Peserta didik mampu menerapkan penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil | |
| Soal/Panduan pengerjaan | | |
| 1. Agar mempunyai kesiapan untuk menjawab pertanyaan dalam topik pelajaran dan tujuan belajar tersebut, cermatilah video tutorial berikut dan ikutilah prosedur selanjutnya. Link Youtube 1 : https://www.youtube.com/watch?v=FuWnCfIcnHg Link Youtube 2 : https://www.youtube.com/watch?v=AHLLYO7gMgs | | |
| 2. Temukan jawaban atas permasalahan yang telah ditemukan dengan berdiskusi bersama anggota kelompok yang lainnya. | | |
| 3. Carilah referensi dan literasi media melalui buku, majalah, internet, youtube, ataupun media literasi lainnya. | | |
| 4. Siapkan hasil diskusi anda untuk dibandingkan dan didiskusikan dengan kelompok lainnya. | | |
| 5. Berdasarkan pemecahan masalah yang dilakukan pada diskusi kelompok kelas, lakukanlah analisis kesimpulan dan tuangkan dalam bentuk refleksi. | | |
| 6. Unggah refleksi yang telah saudara buat pada menu refleksi yang telah disediakan. | | |
| No Soal | Kriteria Penilaian | Skor |
| 1 | Mengajukan pertanyaan | 4 |
| 2 | Menjawab pertanyaan | 4 |
| 3 | Memberikan pendapat | 4 |

Link aplikasi daring yang digunakan untuk penilaian:

Moodle :

Diskusi 1: <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/forum/view.php?id=1532>

Diskusi 2 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/forum/view.php?id=1538>

Diskusi 3 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/forum/view.php?id=1541>

KARTU PENILAIAN PRAKTEK

| KARTU SOAL/PANDUAN (PENILAIAN PRAKTEK) | | |
|---|--|---|
| Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis | | |
| Kelas/Semester : X/2 | | |
| Alokasi Waktu : 2 minggu | | |
| Kompetensi Dasar | 4.12 | Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) |
| IPK | 4.12.2 | Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap |
| | 4.12.3 | Membuat laporan |
| Materi Pokok | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | |
| Indikator Soal | Peserta didik dapat mengubah gambar bitmap ke vektor atau sebaliknya dengan terampil | |
| Soal/Panduan pengerjaan | | |
| <p>Silahkan buat laporan rancangan percobaan membuat gambar bitmap menjadi vektor atau sebaliknya. Yang mencakup <i>aspek ide atau gagasan dan aspek visual, warna, teks dan tata letak</i>.</p> <p>Panduan pengerjaan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tuangkan rancangan percobaan membuat gambar bitmap menjadi vektor atau sebaliknya yang akan Saudara buat dalam bentuk laporan berdasarkan kriteria diatas.2. Gunakan program aplikasi coreldraw bagi yang mempunyai PC/Laptop, dan yang tidak mempunyai diminta untuk menjelaskan langkah-langkah dan menggambarkan tata letak menggunakan pensil.3. Kerjakan tugas dalam waktu 2 minggu setelah guru memberikan tugas.4. Tugas dikumpulkan dalam bentuk file PDF dan dikirim melalui.5. Unggahlah laporan rancangan percobaan membuat gambar bitmap menjadi vektor yang telah Saudara buat pada Unggah Tugas Akhir. | | |
| No Soal | Kriteria Penilaian | Skor |
| 1 | Persiapan kerja | 10 |
| 2 | Proses (sistematika dan cara kerja) | 30 |
| 3 | Hasil kerja | 30 |
| 4 | Sikap kerja | 20 |
| 5 | Waktu | 10 |

Link aplikasi daring yang digunakan untuk penilaian:

Moodle : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/assign/view.php?id=1535>

RUBRIK PENILAIAN**LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN**

Satuan Pendidikan : SMK Ma'arif NU Doro
 Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
 Kelas/Semester : X / Genap
 Bentuk Soal : Penugasan Individu
 Kompetensi Dasar :
 3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)
 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)

Nama Peserta :

a. Teknik Penilaian

| Teknik | Bentuk Instrumen | Tujuan |
|---------------|-------------------------|---|
| Tes CBT | Pilihan Ganda (PG) | Mengetahui penguasaan pengetahuan peserta didik untuk perbaikan proses pembelajaran dan/atau pengambilan nilai. |

b. Instrumen Penilaian Pengetahuan

| Indikator Capaian | Teknik Penilaian | Bentuk Instrumen | Indikator Soal | Nomor Soal | Kunci Jawaban | Skor |
|---|-------------------------|-------------------------|---|-------------------|----------------------|-------------|
| Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Tes CBT | Pilihan Ganda (PG) | Untuk mengubah gambar bitmap menjadi vektor dengan type clipart dapat dilakukan dengan cara... a. Edit bitmap > outline trace > clipart b. Trace bitmap > centerline trace > clipart c. Trace bitmap > outline trace > clipart d. Outline trace > trace bitmap > clipart e. Outline trace > clipart > trace bitmap | 1 | C | 2 |
| Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Tes CBT | Pilihan Ganda (PG) | Berikut ini langkah-langkah menyimpan gambar dengan format .bmp, yaitu... a. File > export > bmp > export b. File > import > bmp > export c. File > import > bmp > import d. File > save as > bmp > save e. File > save > bmp > save | 2 | A | 2 |

| | | | | | | |
|---|---------|---------------------|---|---|---|---|
| Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap | Tes CBT | Pilihan Ganada (PG) | Fungsi yang digunakan untuk memperlihatkan hasil pekerjaan sebelum dicetak adalah.... a. Print preview b. Print c. Open d. Printsetup e. Save | 3 | A | 2 |
| Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap | Tes CBT | Pilihan Ganada (PG) | Untuk mengambil gambar dengan format lain ke dalam lembar kerja coreldraw, kita dapat menggunakan fungsi.... a. New b. Open c. Export d. Import e. Revert | 4 | D | 2 |
| Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | Tes CBT | Pilihan Ganada (PG) | Tipe file berformat vektor yang dihasilkan oleh software coreldraw adalah.... a. Cdr b. Jpg c. Jpeg d. Psd e. Bmp | 5 | A | 2 |
| Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Tes CBT | Pilihan Ganada (PG) | Untuk melakukan import image pada dokumen coreldraw dengan mengnakan tombol keyboard dilakukan dengan cara menekan.... a. Ctrl+R b. Ctrl+L c. Ctrl+C d. Ctrl+E e. Ctrl+I | 6 | E | 2 |
| Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Tes CBT | Pilihan Ganada (PG) | Untuk melakukan export image pada dokumen coreldraw dengan mengnakan tombol keyboard dilakukan dengan cara menekan.... a. Ctrl+R b. Ctrl+L c. Ctrl+C d. Ctrl+E e. Ctrl+I | 7 | D | 2 |
| Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Tes CBT | Pilihan Ganada (PG) | Untuk menyimpan file yang sama dengan nama yang berbeda pada coreldraw, kita dapat menggunakan.... a. Save b. Open c. Save as d. Redo e. Undo | 8 | C | 2 |

| | | | | | | |
|---|---------|---------------------|--|----|---|---|
| Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap | Tes CBT | Pilihan Ganada (PG) | Bila ingin menyisipkan teks menggunakan.... a. Blend tool b. Artistic mdia tool c. Polygon tool d. Shape tool e. Text tool | 9 | E | 2 |
| Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap | Tes CBT | Pilihan Ganada (PG) | Untuk mengubah gambar vektor menjadi bitmap dapat dilakukan dengan cara.... a. File > save as type*.jpg > save b. File > save as > save as type*.jpg > save c. File > save as template > save as type*.jpg > save d. File > export > save as type*.jpg > save e. File > import > save as type*.jpg > save | 10 | D | 2 |

Keterangan:

Kriteria Penskoran

| No. Soal | Skor |
|----------|------|
| 1 | 2 |
| 2 | 2 |
| 3 | 2 |
| 4 | 2 |
| 5 | 2 |
| 6 | 2 |
| 7 | 2 |
| 8 | 2 |
| 9 | 2 |
| 10 | 2 |

| |
|---|
| Nilai Siswa = $\frac{\text{Jumlah skor didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$ |
|---|

LEMBAR PENILAIAN DISKUSI

Satuan Pendidikan : SMK Ma'arif NU Doro
 Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
 Kelas/Semester : X / Genap
 Bentuk Soal : Penugasan Individu
 Kompetensi Dasar :
 3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)
 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)

Nama Peserta :

a. Teknik Penilaian

| Teknik | Bentuk Instrumen | Tujuan |
|---------------|-------------------------------|---|
| Diskusi | Diskusi kelompok dan Refleksi | Mengetahui sikap, keaktifan, wawasan dan kerjasama atau gotong royong peserta didik untuk perbaikan proses pembelajaran dan/atau pengambilan nilai. |

b. Instrumen Penilaian Sikap

| No. | Nama Peserta Didik | Aspek yang Dinilai | | | | | | | | | | | | Grade Nilai |
|-----|--------------------|--------------------|---|---|----|--------------|---|---|----|---------------|---|---|----|-------------|
| | | Religius | | | | Nasionalisme | | | | Gotong Royong | | | | |
| | | K | C | B | BS | K | C | B | BS | K | C | B | BS | |
| 1. | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | | | | | | |

Keterangan :

Nilai dengan grade huruf ketentuan sebagai berikut :

BS (Baik Sekali) = A
 B (Baik) = B
 C (Cukup) = C
 K (Kurang) = D

c. Instrumen Penilaian Diskusi

| No. | Nama Peserta Didik | Aspek yang Dinilai | | | | | | | | | | | | Skor |
|-----|--------------------|-----------------------|---|---|---|---------------------|---|---|---|---------------------|---|---|---|------|
| | | Mengajukan pertanyaan | | | | Menjawab pertanyaan | | | | Memberikan pendapat | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | | | | | | |

| No | Kompetensi Dasar | Aspek yang dinilai | Indikator | Skor | | | |
|----|--|-----------------------|---|------------------------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------------|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 4.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | Mengajukan pertanyaan | <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi Pertanyaan disampaikan dengan jelas | Tidak ada indikator yang terpenuhi | 1 Indikator terpenuhi | 2 indikator terpenuhi | Semua indikator terpenuhi |
| 2 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | Menjawab Pertanyaan | <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dapat menjawab pertanyaan Jawaban jelas, benar dan tepat | Tidak ada indikator yang terpenuhi | 1 Indikator terpenuhi | 2 indikator terpenuhi | Semua indikator terpenuhi |
| 3 | | Memberikan Pendapat | <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memberikan pendapat yang diberikan dengan jelas Pendapat tidak menyimpang dari permasalahan yang dibahas | Tidak ada indikator yang terpenuhi | 1 Indikator terpenuhi | 2 indikator terpenuhi | Semua indikator terpenuhi |

Keterangan:

- Skor tertinggi : $4 \times 3 = 12$
- Skor terendah : $1 \times 4 = 4$

LEMBAR PENILAIAN KETRAMPILAN PRAKTEK

Satuan Pendidikan : SMK Ma'arif NU Doro
 Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
 Kelas/Semester : X / Genap
 Bentuk Soal : Penugasan Individu
 Kompetensi Dasar :
 3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)
 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster)

Nama Peserta :

a. Teknik Penilaian

| Teknik | Bentuk Instrumen | Tujuan |
|---------------|---------------------------|---|
| Tugas Akhir | Membuat laporan rancangan | Mengetahui kemandirian, pengetahuan dan ketrampilan peserta didik untuk perbaikan proses pembelajaran dan/atau pengambilan nilai. |

b. Instrumen Penilaian Praktek

| No | Komponen/Sub Komponen | Pencapaian Kompetensi | | | |
|------------|---|------------------------------|--------------------------|-------------------------|-------------------------------|
| | | Kurang 0 – 6,9 | Ya | | |
| | | | Cukup 7,0-7,9 | Baik 8,0-8,9 | Sangat Baik 9,0-10 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| I | Persiapan Kerja (Skor maksimal 10) | | | | |
| | 1.1. Menentukan gambar berdasarkan kebutuhan | | | | |
| II | Proses (Sistematika & Cara Kerja) (Skor maksimal 30) | | | | |
| | 2.1 Memuka aplikasi coreldraw sesuai kebutuhan | | | | |
| | 2.2 Membuat ide atau gagasan | | | | |
| | 2.3 Membuat visual, warna, teks, tata letak | | | | |
| III | Hasil Kerja (Skor maksimal 30) | | | | |

| No | Komponen/Sub Komponen | Pencapaian Kompetensi | | | |
|----|---|-----------------------|------------------|-----------------|-----------------------|
| | | Kurang 0 – 6,9 | Ya | | |
| | | | Cukup 7,0-7,9 | Baik 8,0-8,9 | Sangat Baik 9,0-10 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| | 3.1. Hasil laporan rancangan percobaan membuat gambar bitmap menjadi vektor atau sebaliknya | | | | |
| IV | Sikap Kerja (Skor maksimal 20) | | | | |
| | 4.1 Penggunaan alat kerja (PC dan aplikasi) | | | | |
| | 4.2 Keselamatan kerja | | | | |
| V | Waktu (Skor maksimal 10) | | | | |
| | 5.1. Waktu pengumpulan tugas | | | | |

Nilai Praktek (NP)

| Prosentase Bobot Komponen Penilaian | | | | | | Nilai Praktek (NP) |
|-------------------------------------|-----------------|--------|-------------|-------------|-------|--------------------|
| | Persiapan Kerja | Proses | Hasil Kerja | Sikap Kerja | Waktu | Σ NP |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Bobot % | 10% | 30% | 30% | 10% | 20% | |
| Skor Komponen | | | | | | |
| NK | | | | | | |

Keterangan:

1. Bobot diisi dengan prosentase setiap komponen
2. NK = Nilai Komponen (perkalian dari bobot dengan skor komponen)
3. NP = Nilai Praktek (penjumlahan dari hasil perhitungan nilai komponen)
4. Jenis komponen penilaian (persiapan, proses, sikap kerja, hasil, waktu) disesuaikan dengan karakter program keahlian.

Link aplikasi daring yang digunakan untuk penilaian:

Aplikasi Moodle :

- Tes Formatif 1 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/quiz/view.php?id=1527>
- Tes Formatif 2 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/quiz/view.php?id=1529>
- Diskusi 1: <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/forum/view.php?id=1532>
- Diskusi 2 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/forum/view.php?id=1538>
- Diskusi 3 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/forum/view.php?id=1541>
- Tugas Akhir : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/assign/view.php?id=1535>

KISI-KISI PENYUSUNAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK Ma'arif NU Doro
 Kelas/Semester : X/2
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
 Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
 Alokasi waktu : 20 Menit

Aplikasi daring untuk penilaian yang digunakan:

Moodle :

Tes Formatif 1 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/quiz/view.php?id=1527>

Tes Formatif 2 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/quiz/view.php?id=1529>

Penilaian Pengetahuan

| No | Kompetensi Dasar | IPK | Materi Pokok | Indikator Soal | Level Kognitif | Nomor Soal | Bentuk Soal |
|----|--|--|--|--|-----------------|------------|--------------------|
| 1 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 4.12.2 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | Mengkreasi-C6 | 1 | Pilihan Ganda (PG) |
| 2 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 4.12.2 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | Mengkreasi-C6 | 2 | Pilihan Ganda (PG) |
| 3 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 4.12.1 Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap | Mengidentifikasi karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | Peserta didik mampu menerapkan penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil | Menganalisis-C4 | 3 | Pilihan Ganda (PG) |
| 4 | 3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar | 4.12.1 Melakukan penggabungan | Mengidentifikasi karakteristik penggabungan | Peserta didik mampu menerapkan penggabungan | Menganalisis-C4 | 4 | Pilihan Ganda (PG) |

| | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|-----------------|----|--------------------|
| | vektor dan bitmap (raster) | gambar vektor dan bitmap | gambar vektor dan bitmap | gambar vektor dan bitmap dengan terampil | | | |
| 5 | 3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 3.12.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | Mengidentifikasi karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | Peserta didik mampu menerapkan penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil | Menganalisis-C4 | 5 | Pilihan Ganda (PG) |
| 6 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vector dan bitmap (raster) | 4.12.2 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | Mengkreasi-C6 | 6 | Pilihan Ganda (PG) |
| 7 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 4.12.2 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | Mengkreasi-C6 | 7 | Pilihan Ganda (PG) |
| 8 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vector dan bitmap (raster) | 4.12.2 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | Mengkreasi-C6 | 8 | Pilihan Ganda (PG) |
| 9 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 4.12.1 Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Peserta didik dapat mengubah gambar bitmap ke vektor atau sebaliknya dengan terampil | Mengkreasi-C6 | 9 | Pilihan Ganda (PG) |
| 10 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 4.12.1 Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Peserta didik mampu mengubah gambar vektor menjadi bitmap pada coreldraw dengan terampil | Mengkreasi-C6 | 10 | Pilihan Ganda (PG) |

Penilaian Diskusi

Nama Sekolah : SMK Ma'arif NU Doro
 Kelas/Semester : X/2
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
 Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
 Alokasi waktu : 60 Menit

Aplikasi daring yang digunakan untuk penilaian:

Moodle :

Diskusi 1: <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/forum/view.php?id=1532>

Diskusi 2 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/forum/view.php?id=1538>

Diskusi 3 : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/forum/view.php?id=1541>

| No | Kompetensi Dasar | IPK | Materi Pokok | Indikator | Bentuk Penilaian |
|----|--|--|--|---|---|
| 1 | 3.12 Mengevaluasi penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 3.12.1 Menguraikan karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | Mengidentifikasi karakteristik penggabungan gambar vektor dan bitmap | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menjelaskan cara menggabungkan gambar vektor dan bitmap dengan tepat. • Peserta didik mampu menjelaskan prosedur mengubah gambar bitmap ke vektor atau sebaliknya dengan tepat | Penilaian Sikap, Religius, Nasionalisme, dan Gotong royong Penilaian Diskusi : <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan • Menjawab pertanyaan • Memberikan pendapat |
| 2 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 4.12.2 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menerapkan | Penilaian Sikap, Religius, |

| | | | | | |
|---|--|--|---|--|--|
| | | | | penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil | <p>Nasionalisme, dan Gotong royong</p> <p>Penilaian Diskusi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan • Menjawab pertanyaan • Memberikan pendapat |
| 3 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 4.12.2 Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | Mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya | <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menerapkan penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil | <p>Penilaian Sikap, Religius, Nasionalisme, dan Gotong royong</p> <p>Penilaian Diskusi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan • Menjawab pertanyaan • Memberikan pendapat |

Penilaian Keterampilan

Nama Sekolah : SMK Ma'arif NU Doro
 Kelas/Semester : X/2
 Tahun Pelajaran : 2020/2021
 Kompetensi Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
 Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
 Alokasi waktu : 2 Minggu

Aplikasi daring yang digunakan untuk penilaian:

Moodle : <https://elearning.smkmaarifnudoro.sch.id/mod/assign/view.php?id=1535>

| No | Kompetensi Dasar | IPK | Materi Pokok | Indikator | Bentuk Penilaian |
|----|--|--|--|--|---|
| 1 | 4.12 Membuat desain penggabungan gambar vektor dan bitmap (raster) | 4.12.2 Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap 4.12.3 Membuat laporan | Membuat rancangan mengubah gambar vektor ke bitmap dan sebaliknya, | Peserta didik dapat mengubah gambar bitmap ke vektor atau sebaliknya dengan terampil | Penilaian praktek Aspek: <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan kerja • Proses • Hasil kerja • Sikap kerja • Waktu penyelesaian |