

## PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN

### KARTU SOAL PENILAIAN PENGETAHUAN

<b>KARTU SOAL NOMOR 1 (PILIHAN GANDA)</b>		
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	
<b>Soal</b>		
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

<b>KARTU SOAL NOMOR 2 (PILIHAN GANDA)</b>		
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	
<b>Soal</b>		
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
<b>Soal</b>		
Fungsi yang digunakan untuk memperlihatkan hasil pekerjaan sebelum dicetak adalah....		
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Print preview</li> <li>b. Print</li> <li>c. Open</li> <li>d. Printsetup</li> <li>e. Save</li> </ul>		
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
<b>Soal</b>		
Untuk mengambil gambar dengan format lain ke dalam lembar kerja coreldraw, kita dapat menggunakan fungsi....		
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. New</li> <li>b. Open</li> <li>c. Export</li> <li>d. Import</li> <li>e. Revert</li> </ul>		
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	
<b>Soal</b>		
Tipe file berformat vektor yang dihasilkan oleh software coreldraw adalah....		
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Cdr</li> <li>b. Jpg</li> <li>c. Jpeg</li> <li>d. Psd</li> <li>e. Bmp</li> </ul>		
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	
<b>Soal</b>		
Untuk melakukan import image pada dokumen coreldraw dengan mengnakan tombol keyboard dilakukan dengan cara menekan....		
<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ctrl+R</li> <li>b. Ctrl+L</li> <li>c. Ctrl+C</li> <li>d. Ctrl+E</li> <li>e. Ctrl+I</li> </ul>		
No Soal	E	Skor
6	Ctrl+I	2

<b>KARTU SOAL NOMOR 7 (PILIHAN GANDA)</b>		
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	Mengkreas-C6	
<b>Soal</b>		
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

<b>KARTU SOAL NOMOR 8 (PILIHAN GANDA)</b>		
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	Mengkreas-C6	
<b>Soal</b>		
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

<b>KARTU SOAL NOMOR 9 (PILIHAN GANDA)</b>		
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	
<b>Soal</b>		
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

<b>KARTU SOAL NOMOR 10 (PILIHAN GANDA)</b>		
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	
<b>Soal</b>		
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**

<b>KARTU SOAL/PANDUAN (PENILAIAN DISKUSI 1)</b>		
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"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan cara menggabungkan gambar vektor dan bitmap dengan tepat</li> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan prosedur mengubah gambar bitmap ke vektor atau sebaliknya dengan tepat</li> </ul>	
<b>Soal/Panduan pengerjaan</b>		
<p>1. Agar mempunyai kesiapan untuk menjawab pertanyaan dalam topik pelajaran dan tujuan belajar tersebut, cermatilah gambar foto berikut dan ikutilah prosedur selanjutnya.</p>		
 <p style="text-align: center;"><b>VEKTOR      BITMAP</b></p>		
Gambar 1	Gambar 2	
<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
<b>Soal/Panduan pengerjaan</b>		
<p>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 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=xKCVz-WVm4">https://www.youtube.com/watch?v=xKCVz-WVm4</a></p> <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	
1	Mengajukan pertanyaan	4
2	Menjawab pertanyaan	4
3	Memberikan pendapat	4

<b>KARTU SOAL/PANDUAN (PENILAIAN DISKUSI 3)</b>		
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	
<b>Soal/Panduan pengerjaan</b>		
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 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FuWnCfIcnHg">https://www.youtube.com/watch?v=FuWnCfIcnHg</a> Link Youtube 2 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AHLLYO7gMgs">https://www.youtube.com/watch?v=AHLLYO7gMgs</a>		
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**

<b>KARTU SOAL/PANDUAN (PENILAIAN PRAKTEK)</b>		
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 4.12.3	Melakukan penggabungan gambar vektor dan bitmap 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	
<b>Soal/Panduan pengerjaan</b>		
<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"> <li>1. Tuangkan rancangan percobaan membuat gambar bitmap menjadi vektor atau sebaliknya yang akan Saudara buat dalam bentuk laporan berdasarkan kriteria diatas.</li> <li>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.</li> <li>3. Kerjakan tugas dalam waktu 2 minggu setelah guru memberikan tugas.</li> <li>4. Tugas dikumpulkan dalam bentuk file PDF dan dikirim melalui.</li> <li>5. Unggahlah laporan rancangan percobaan membuat gambar bitmap menjadi vektor yang telah Saudara buat pada Unggah Tugas Akhir.</li> </ol>		
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**

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

**b. Instrumen Penilaian Pengetahuan**

<b>Indikator Capaian</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Kunci Jawaban</b>	<b>Skor</b>
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. Ouline 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 a. 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

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

**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"> <li>• Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi</li> <li>• Pertanyaan disampaikan dengan jelas</li> </ul>	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"> <li>• Peserta didik dapat menjawab pertanyaan</li> <li>• Jawaban jelas, benar dan tepat</li> </ul>	Tidak ada indikator yang terpenuhi	1 Indikator terpenuhi	2 indikator terpenuhi	Semua indikator terpenuhi
3		Memberikan Pendapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik memberikan pendapat yang diberikan dengan jelas</li> <li>• Pendapat tidak menyimpang dari permasalahan yang dibahas</li> </ul>	Tidak ada indikator yang terpenuhi	1 Indikator terpenuhi	2 indikator terpenuhi	Semua indikator terpenuhi

Keterangan:

1. Skor tertinggi :  $4 \times 3 = 12$
2. 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
<b>I</b>	<b>Persiapan Kerja</b> (Skor maksimal 10)				
	1.1. Menentukan gambar berdasarkan kebutuhan				
<b>II</b>	<b>Proses (Sistematika &amp; Cara Kerja)</b> (Skor maksimal 30)				
	2.1 Memuka aplikasi coreldraw sesuai kebutuhan				
	2.2 Membuat ide atau gagasan				
	2.3 Membuat visual, warna, teks, tata letak				
<b>III</b>	<b>Hasil Kerja</b> (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	<b>Sikap Kerja</b> (Skor maksimal 20)				
	4.1 Penggunaan alat kerja (PC dan aplikasi)				
	4.2 Keselamatan kerja				
V	<b>Waktu</b> (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	$\Sigma$ 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 2ector 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"> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan cara menggabungkan gambar vektor dan bitmap dengan tepat.</li> <li>• Peserta didik mampu menjelaskan prosedur mengubah gambar bitmap ke vektor atau sebaliknya dengan tepat</li> </ul>	Penilaian Sikap, Religius, Nasionalisme, dan Gotong royong  Penilaian Diskusi : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan pertanyaan</li> <li>• Menjawab pertanyaan</li> <li>• Memberikan pendapat</li> </ul>
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"> <li>• Peserta didik mampu menerapkan</li> </ul>	Penilaian Sikap, Religius,

				<p>penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil</p>	<p>Nasionalisme, dan Gotong royong</p> <p>Penilaian Diskusi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan pertanyaan</li> <li>• Menjawab pertanyaan</li> <li>• Memberikan pendapat</li> </ul>
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"> <li>• Peserta didik mampu menerapkan penggabungan gambar vektor dan bitmap dengan terampil</li> </ul>	<p>Penilaian Sikap, Religius, Nasionalisme, dan Gotong royong</p> <p>Penilaian Diskusi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan pertanyaan</li> <li>• Menjawab pertanyaan</li> <li>• Memberikan pendapat</li> </ul>

**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"> <li>• Persiapan kerja</li> <li>• Proses</li> <li>• Hasil kerja</li> <li>• Sikap kerja</li> <li>• Waktu penyelesaian</li> </ul>