

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
BLENDED LEARNING

Nama Sekolah	: SMKS PAB 1 Helvetia
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas / Semester	: XI / 1 (Ganjil)
Alokasi Waktu	: 3 x 2 JP x 35 Menit
Topik	: PEMBUATAN EFEK PADA GAMBAR VEKTOR

A. Kompetensi Inti (KI)

Rumusan kompetensi Sikap Spiritual adalah “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial adalah “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, dam), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.

1. Pengetahuan (KI-3)

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja MULTIMEDIA pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

2. Keterampilan (KI-4)

Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja MULTIMEDIA. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD 3.6)

Kompetensi Dasar 3.6	Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar 3.6
3.6. Menganalisis Pemberian Efek Pada Gambar Vector	3.6.1. Menganalisis fungsi efek pada gambar vektor (C4) 3.6.2. Mengimplementasikan efek pada gambar vektor (C3) 3.6.3. Memadukan efek pada gambar vektor dalam sebuah poster (C6)

Kompetensi Dasar (KD 4.6)

Kompetensi Dasar 4.6	Indikator Pencapaian Kompetensi Dasar 4.6
4.6. Mendesain Efek Pada Gambar Vector	4.6.1. Menjelaskan fitur dalam efek pada gambar vektor (P4) 4.6.2. Menunjukkan efek gambar vektor hasil desain (P3) 4.6.3. Mengombinasikan beberapa efek gambar vektor dalam sebuah poster (A4)

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Sains (Science), Teknologi (Technology), Teknik (Engineering), Seni (Art) dan Matematika (Mathematic) disingkat STEAM dan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) yang dipadukan dengan tutorial dalam pembelajaran Pembuatan Efek pada Gambar Berbasis Vektor, diharapkan siswa:

1. Setelah menggali informasi, peserta didik dapat **memahami** fungsi efek pada gambar berbasis vektor
2. Dengan praktek dan diskusi kelompok peserta didik dapat **Menguji** dan **membandingkan** pemberian efek pada gambar berbasis vektor dengan yang tidak diberi efek
3. Dengan praktek dan diskusi kelompok peserta didik dapat **menerapkan** efek gambar berbasis vektor
4. **Merancang** Poster menggunakan peralatan komputer. (Engineering)
5. Memberikan kombinasi warna dan efek pada objek dengan **menghasilkan** gambaran yang baru. (Sains)
6. **Memilih** ukuran lembar kerja A4 (21 cm x 29,7 cm) untuk kertas cetak. (Mathematic)
7. **Menggunakan** Software berbasis vektor seperti Adobe Illustrator atau Corel Draw. (Teknologi)
8. **Membuat** objek dengan menerapkan nilai seni. (Art)

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

1. Religius
2. Nasionalis
3. Kedisiplinan
4. Kemandirian

E. MATERI PEMBELAJARAN

Science (Ilmu Pendidikan) <ol style="list-style-type: none">1. Faktual : Efek bayangan pada Desain2. Konseptual : Memberikan Efek pada gambar berbasis Vektor Langkah-langkah pemberian gambar berbasis vektor :<ul style="list-style-type: none">▪ Membuat lembar kerja ukuran kerja A4▪ Membuat objek teks atau gambar yang akan diberi efek▪ Menyimpan hasil lembar kerja ke lokasi penyimpanan3. Prosedural : Teknik pemberian efek pada gambar berbasis vektor dengan menggunakan software CorelDraw	Technology (Teknologi) <ol style="list-style-type: none">1. Menggunakan aplikasi perekam layar untuk membuat video tutorial.2. Menggunakan aplikasi power point untuk menampilkan slide materi.3. Menggunakan laptop dan LCD Proyektor untuk menampilkan materi slide power point dan memutar video tutorial.
Engineering (Teknik) <p>Merancang pemberian efek pada gambar berbasis vektor dalam sebuah poster dengan menggunakan komputer</p>	Arts (Seni) <ol style="list-style-type: none">1. Membuat Poster dengan ukuran lembar kerja A42. Membuat objek dengan menerapkan nilai seni
Mathematics (Matematika) <p>Memberi ukuran lembar kerja A4 (21 cm x 29,7 cm) untuk kertas cetak</p>	

F. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Scientific
2. Model : Blended Learning
3. Metode : Project Based Learning

G. MATRIKS METODE PENILAIAN DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN “BLENDED LEARNING”

NO	Tujuan pembelajaran	Tugas dan penilaian		Kegiatan pembelajaran					
		Online	Tatap muka	Interaksi PD dengan materi pembelajaran		Interaksi antar peserta didik		Interaksi peserta didik dengan guru	
				Online	Tatap muka	Online	Tatap muka	Online	Tatap muka
1.	Dengan telaah buku dan menggali informasi, siswa dapat memahami fungsi efek pada gambar berbasis vektor dengan software Corel Draw	Searching efek pada gambar vektor Chat grup whats app mengidentifikasi tujuan pemberian efek pada gambar vektor	Presentasi hasil diskusi kelompok	Chat room Sharing link Pengiriman materi tugas	Presentasi hasil kerja	Chatt room Sharing link		Chatt room	Presentasi hasil kerja
2.	Dengan telaah buku, siswa dapat mengetahui dan menunjukkan objek yang telah diberi efek dalam software Corel Draw	Searching macam-macam efek dalam software Corel Draw Chat grup whats app mengidentifikasi macam-macam efek yang digunakan dalam Corel Draw	Presentasi hasil diskusi kelompok	Chat room Sharing link Pengiriman tugas	Presentasi hasil kerja	Chatt room Sharing link		Chatt room	Presentasi hasil kerja


NO	Tujuan pembelajaran	Tugas dan penilaian		Kegiatan pembelajaran					
		Online	Tatap muka	Interaksi PD dengan materi pembelajaran		Interaksi antar peserta didik		Interaksi peserta didik dengan guru	
				Online	Tatap muka	Online	Tatap muka	Online	Tatap muka
3.	Guru memberi contoh penerapan efek pada gambar vektor, siswa mampu mengimplemen- tasikan beberapa efek yang digunakan dalam software Corel Draw	Menonton video tutorial yang telah diunggah ke youtube	Presentasi hasil tontonan video tutorial	Chat room Sharing link	Presentasi hasil kerja	Chatt room Sharing link		Chatt room	Presentasi hasil kerja
4.	Melalui diskusi, <i>peserta didik</i> mampu menyebutkan beberapa efek dalam Corel Draw	Searching materi penggunaan efek dalam software Corel Draw	Diskusi kelompok Hasil karya		Mempelajari materi penggunaan efek dalam Corel Draw	Chatt room Sharing link	Diskusi kelompok	Chatt room	Presentasi hasil kerja kelompok
5.	Guru memberi contoh, <i>peserta didik</i> mampu membuat efek dalam sebuah poster	Menonton video tutorial yang telah diunggah ke youtube	Presentasi hasil tontonan video tutorial	Chat room Sharing link	Presentasi hasil kerja	Chatt room Sharing link		Chatt room	Presentasi hasil kerja
6.	Melalui diskusi dan tanya jawab, peserta <i>didik</i> mampu menunjukkan hasil desain poster yang telah dibuat	Searching materi jenis-jenis efek yang bagus digunakan dalam sebuah poster	Tanya jawab tentang materi efek dalam poster		Mempelajari materi penggunaan Efek dalam Poster	Chatt room Sharing link	Diskusi kelompok	Chatt room	Presentasi hasil kerja kelompok

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (3x2x45 menit)

1. Pertemuan Pertama (I)

Indikator pencapaian Kompetensi :

- Menganalisis** efek yang akan digunakan dalam software Corel Draw
- Menjelaskan** dan **Mendemonstrasikan** efek yang dapat digunakan dalam Corel Draw

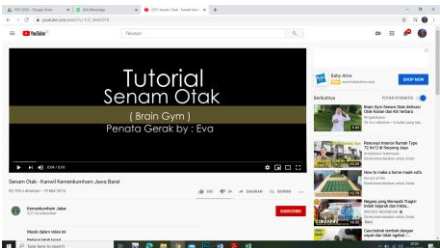
Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
	Kegiatan	Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
A. Kegiatan Pendahuluan				
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar dengan diawali berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik Menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar Menanyakan kehadiran peserta didik Menanyakan tentang aplikasi yang pernah dipakai peserta didik untuk membuat efek 	5 menit		
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membaca buku non-teks lebih kurang 10 menit Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya tentang penerapan penggabungan gambar dan teks dalam gambar vektor Guru memberi gambaran aplikasi yang akan digunakan di lab komputer 	10 menit	Searching (Mencari) literasi penggunaan efek dalam gambar vektor	Sebelum pembelajaran tatap muka
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan Ice sesuai arahan guru. Guru memutarakan tutorial senam otak dengan layar menggunakan Lcd projector yang diikuti gerakannya oleh peserta didik  <ul style="list-style-type: none"> Guru memotivasi peserta didik pada masing-masing kelompok untuk menanyakan berkaitan dengan penggunaan efek dalam gambar vektor Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian. 		Membuka link www.youtube.com	Sebelum pembelajaran tatap muka
B. Kegiatan Inti				
Pemberian Rangsangan	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik berhitung dari 1 sampai 6 secara berurutan, kembali ke hitungan ke angka 1 sehingga semua siswa memiliki angka Peserta didik membentuk kelompok sesuai dengan angka yang sama Setiap kelompok mendapat 1 gambar sederhana untuk dijadikan analisis dalam diskusi kelompok Sikap dan ketrampilan siswa dinilai guru melalui pengamatan 	10 menit	Searching bahan dan contoh gambar perbandingan Upload materi hasil analisis gambar dengan	Sebelum pembelajaran tatap muka

			perbandingan gambar yang diambil dari internet	
Statement (identifikasi masalah)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menentukan penggunaan efek mana yang pas untuk digunakan dalam pengolahan gambar berbasis vektor 2. Setiap peserta didik melakukan diskusi dengan peserta lain dalam satu kelompok mengenai penggunaan efek dalam mengolah gambar vektor 3. Peserta didik menganalisis perbandingan beberapa efek pengolahan gambar vektor yang pas untuk digunakan 	10 menit	Chat room menggunakan google meet/zoom	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data collection (pengumpulan data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mendorong dan membantu peserta didik untuk mengumpulkan informasi (mengeksplorasi) memilih efek yang pas dalam pengolahan gambar vektor. 2. Peserta didik menggunakan sumber belajar untuk menggali informasi sebanyak mungkin 3. Peserta didik kembali mendiskusikan dengan kelompok lain hasil yang telah mereka dapat 	10 menit	Searching bahan/materi	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data processing (pengolahan data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik merancang sebuah gambar dengan aplikasi pengolahan gambar vektor 2. Guru melakukan pengamatan dalam proses pembuatan gambar tersebut 	20 menit	Chat room menggunakan google meet/zoom	Sebelum pembelajaran tatap muka
Verification (pembuktian)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendiskusikan hasil kerjanya dengan guru 2. Guru membandingkan setiap hasil dari siswa dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan yang harus diperbaiki 	10 menit	Share link Upload materi	Sebelum pembelajaran tatap muka
Generalization (menarik kesimpulan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menarik kesimpulan dari analisis yang telah disampaikan oleh guru terhadap pekerjaan yang mereka lakukan 2. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik 	10 menit	Share link	Sebelum pembelajaran tatap muka
C. Kegiatan Penutup				
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa merefleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 2. Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan doa bersama 	5 menit		

2. Pertemuan Kedua (II)

Indikator pencapaian Kompetensi :

- Mengimplementasikan** beberapa efek yang akan digunakan dalam software Corel Draw
- Menunjukkan** gambar yang telah diberikan efek di software Corel Draw

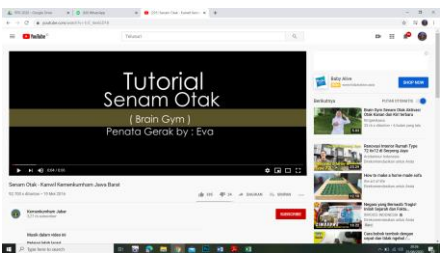
Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
	Kegiatan	Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
D. Kegiatan Pendahuluan				
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar dengan diawali berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik Menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar Menanyakan kehadiran peserta didik Menanyakan tentang penggunaan efek dalam Software Corel Draw 	5 menit		
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membaca buku non-teks lebih kurang 10 menit Guru mengingatkan kembali materi sebelumnya tentang analisis efek dalam gambar vektor Guru memberi gambaran aplikasi yang akan digunakan di lab komputer 	10 menit	Searching (Mencari) literasi efek yang digunakan dalam sebuah poster sederhana	Sebelum pembelajaran tatap muka
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan Ice sesuai arahan guru. Guru memutarakan tutorial senam otak dengan layar menggunakan Lcd projector yang diikuti gerakannya oleh peserta didik  <ul style="list-style-type: none"> Guru memotivasi peserta didik pada masing-masing kelompok untuk menanyakan berkaitan dengan penggunaan efek dalam gambar vektor Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian. 		Membuka link www.youtube.com	Sebelum pembelajaran tatap muka
E. Kegiatan Inti				
Pemberian Rangsangan	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik berhitung dari 1 sampai 6 secara berurutan, kembali ke hitungan ke angka 1 sehingga semua siswa memiliki angka Peserta didik membentuk kelompok sesuai dengan angka yang sama Setiap kelompok mendapat 1 gambar poster yang didalamnya terdapat beberapa efek untuk dijadikan analisis dalam diskusi kelompok Sikap dan ketrampilan siswa dinilai guru melalui pengamatan 	10 menit	Searching bahan dan contoh poster perbandingan yang menggunakan efek Upload materi hasil analisis poster dengan perbandingan	Sebelum pembelajaran tatap muka

			an poster yang diambil dari internet	
Statement (identifikasi masalah)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menggunakan efek gambar berbasis vektor dalam sebuah poster sederhana 2. Setiap peserta didik melakukan diskusi dengan peserta lain dalam satu kelompok mengenai penggunaan efek dalam poster sederhana 3. Peserta didik menganalisis efek yang digunakan dalam pengolahan gambar vektor yang pas untuk digunakan dalam sebuah poster 	10 menit	Chat room menggunakan google meet/zoom	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data collection (pengumpulan data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mendorong dan membantu peserta didik untuk mengumpulkan informasi (mengeksplorasi) memilih efek yang pas dalam pengolahan gambar vektor dalam sebuah poster 2. Peserta didik menggunakan sumber belajar untuk menggali informasi sebanyak mungkin 3. Peserta didik kembali mendiskusikan dengan kelompok lain hasil yang telah mereka dapat 	10 menit	Searching bahan/materi	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data processing (pengolahan data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik merancang sebuah poster dengan aplikasi pengolahan gambar vektor 2. Guru melakukan pengamatan dalam proses pembuatan poster tersebut 	20 menit	Chat room menggunakan google meet/zoom	Sebelum pembelajaran tatap muka
Verification (pembuktian)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendiskusikan hasil kerjanya dengan guru 2. Guru membandingkan setiap hasil dari siswa dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan yang harus diperbaiki 	10 menit	Share link Upload materi	Sebelum pembelajaran tatap muka
Generalization (menarik kesimpulan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menarik kesimpulan dari analisis yang telah disampaikan oleh guru terhadap pekerjaan yang mereka lakukan 2. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik 	10 menit	Share link	Sebelum pembelajaran tatap muka
F. Kegiatan Penutup				
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa merefleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 2. Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan doa bersama 	5 menit		

3. Pertemuan Ketiga (III)

Indikator pencapaian Kompetensi :

- Memadukan** efek pada gambar vektor dalam sebuah poster dengan software Corel Draw
- Mengombinasikan** beberapa efek gambar vektor dalam sebuah poster menggunakan Corel Draw dengan ukuran yang telah ditentukan

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	Tatap Muka		Online	
	Kegiatan	Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
G. Kegiatan Pendahuluan				
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar dengan diawali berdoa bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik Menanyakan kepada peserta didik kesiapan dan kenyamanan untuk belajar Menanyakan kehadiran peserta didik Menanyakan tentang efek yang pernah dipakai peserta didik untuk membuat poster pada software Corel Draw 	5 menit		
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik membaca buku non-teks lebih kurang 10 menit Guru mengingatkan kembali materi penggunaan efek pada poster dalam gambar vektor Guru memberi gambaran aplikasi yang akan digunakan di lab komputer 	10 menit	Searching (Mencari) literasi poster dengan beberapa efek	Sebelum pembelajaran tatap muka
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik melakukan Ice sesuai arahan guru. Guru memutarakan tutorial senam otak dengan layar menggunakan Lcd projector yang diikuti gerakannya oleh peserta didik  <ul style="list-style-type: none"> Guru memotivasi peserta didik pada masing-masing kelompok untuk menanyakan berkaitan dengan penggunaan efek di poster berbasis vektor Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian. 		Membuka link www.youtube.com	Sebelum pembelajaran tatap muka
H. Kegiatan Inti				
Pemberian Rangsangan	<ol style="list-style-type: none"> Peserta didik berhitung dari 1 sampai 6 secara berurutan, kembali ke hitungan ke angka 1 sehingga semua siswa memiliki angka Peserta didik membentuk kelompok sesuai dengan angka yang sama Setiap kelompok mendapat 1 gambar poster untuk dijadikan analisis dalam diskusi kelompok Sikap dan ketrampilan siswa dinilai guru melalui pengamatan 	10 menit	Searching bahan dan contoh poster perbandingan Upload materi hasil analisis poster dengan perbandingan	Sebelum pembelajaran tatap muka

			an gambar yng diambil dari internet	
Statement (identifikasi masalah)	1. Peserta didik menentukan penggunaan efek dalam poster yang pas dalam pengolahan gambar berbasis vektor 2. Setiap peserta didik melakukan diskusi dengan peserta lain dalam satu kelompok mengenai penggunaan efek dalam mengolah gambar vektor 3. Peserta didik menganalisis gambar poster dengan beberapa efek pengolah gambar vektor yang pas untuk digunakan untuk poster nantinya	10 menit	Chat room menggunakan google meet/zoom	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data collection (pengumpulan data)	1. Guru mendorong dan membantu peserta didik untuk mengumpulkan informasi (mengeksplorasi) memilih efek yang pas dalam membuat poster. 2. Peserta didik menggunakan sumber belajar untuk menggali informasi sebanyak mungkin 3. Peserta didik kembali mendiskusikan dengan kelompok lain hasil yang telah mereka dapat	10 menit	Searching bahan/materi	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data processing (pengolahan data)	1. Peserta didik merancang sebuah poster dengan aplikasi pengolah gambar vektor 2. Guru melakukan pengamatan dalam proses pembuatan gambar tersebut	20 menit	Chat room menggunakan google meet/zoom	Sebelum pembelajaran tatap muka
Verification (pembuktian)	1. Peserta didik mendiskusikan hasil kerjanya dengan guru 2. Guru membandingkan setiap hasil dari siswa dengan menganalisis kelebihan dan kekurangan yang harus diperbaiki	10 menit	Share link Upload materi	Sebelum pembelajaran tatap muka
Generalization (menarik kesimpulan)	1. Peserta didik menarik kesimpulan dari analisis yang telah disampaikan oleh guru terhadap pekerjaan yang mereka lakukan 2. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik	10 menit	Share link	Sebelum pembelajaran tatap muka
I. Kegiatan Penutup				
Penutup	1. Guru dan siswa merefleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan 2. Guru menyampaikan materi pertemuan selanjutnya 3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan doa bersama	5 menit		

I. MEDIA/ALAT/BAHAN/SUMBER

1. Media

- Menggunakan Sosial Media
- Menggunakan Laman Youtube
- Menggunakan Media Zoom/Google Meet
- Menggunakan Media Powerpoint

2. Alat

- Smartphone
- Komputer
- Laptop
- Infokus

3. Sumber

a. Buku Ajar : Desain Grafis Percetakan

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian:

a. Penilaian Sikap

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	Aspek penilaian : Religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, percaya diri, santun, kerja sama.	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (assessment for and of learning)
2.	Penilaian Diri	Check List	Memberikan angket kepada msing-masing peserta didik	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian sebagai pembelajaran (assessment as learning)
3.	Penilaian Antar Teman	Angket	Memberikan angket kepada masing-masing peserta didik untuk menilai temannya.	Saat Pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (assessment as learning)

b. Penilaian Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Lisan	Pertanyaan (lisan) dengan jawaban terbuka	Siapa yang bisa menyebutkan contoh-contoh penggunaan efek pada software CorelDraw?	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning)
2.	Penugasan	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Berikut ini merupakan efek dari CorelDraw, kecuali a. Efek distort b. Efek Drop Shadow c. Efek emplace d. Efek extrude e. efektivitas	Saat Pembelajaran Berlangsung	Penilaian untuk pembelajaran (assessment for learning) dan sebagai pembelajaran (assessment as learning)
3.	Tertulis	Pertanyaan dan/atau tugas tertulis berbentuk esei, pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, isian, dan/atau lainnya	Pelajarilah uraian materi tentang pemberian efek pada gambar vektor. Buatlah rangkuman dari materi tersebut, diskusikan dengan teman anda!	Saat Pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (assessment of learning)

c. Penilaian Keterampilan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Praktik	Tugas (keterampilan)	Masuklah ke laboratorium komputer di sekolah anda. Lakukan dan praktikkan pekerjaan di atas, cermati dan catat semua hasil pekerjaan serta jelaskan!	Saat pembelajaran berlangsung dan/atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai, dan/atau pencapaian pembelajaran (assessment for, as, and of learning)

K. PROGRAM TINDAK LANJUT

1. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai KKM diberi tugas berupa :

- pembelajaran ulang
- bimbingan perorangan
- belajar kelompok
- pemanfaatan tutor sebaya

2. Pengayaan

Bagi peserta didik mempunyai nilai di atas 80 diberi pengayaan berupa :

- Tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi
- Membuat projek dengan teknik yang lebih rumit
- Meringkas buku-buku referensi dan atau
- mewawancarai narasumber.

Mengetahui

Helvetia, Juli 2020

Kepala SMKS PAB 1 Helvetia

Guru Bidang Studi

RAHMAN HADI, S.P

ARMANSYAH, S.Kom