



PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG

Alamat : Jl. Pangeran Tirtayasa Kel. Sukabumi Kec. Sukabumi Bandar Lampung 35134

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

A. Identitas

- Nama Sekolah : SMK Negeri 5 Bandar Lampung
Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis
Kelas/Semester : X/1
Materi Pokok : Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor
- Pengertian citra vector
 - Ciri-ciri citra vector
 - Aplikasi pengolah citra vektor
- Alokasi Waktu : 3 x Pertemuan (12 x 45 Menit)
Kompetensi Dasar : 3.6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor.
4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor.
- Indikator : 1. Mengidentifikasi citra vektor.
Pencapaian : 2. Menyebutkan pengertian citra vektor.
Kompetensi : 3. Menyebutkan ciri-ciri citra vektor.
4. Mengidentifikasi perbedaan citra vektor dan citra bitmap.
5. Menyebutkan kekurangan dan kelebihan citra vektor.
6. Menyebutkan macam-macam aplikasi citra vektor.
7. Membedakan bagian-bagian fitur yang ada di aplikasi pengolah citra vektor.
8. Mengoperasikan tools pada aplikasi citra vektor.
9. Menghasilkan gambar/logo dengan cara duplikasi menggunakan aplikasi citra vektor.
10. Mengoperasikan printer untuk mencetak gambar/logo.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini siswa diharapkan mampu :

1. Memahami konsep citra vektor
2. Memahami ciri-ciri citra vektor
3. Menganalisis perbedaan citra vektor dan bitmap
4. Memahami aplikasi citra vektor
5. Memahami macam-macam aplikasi citra vektor
6. Memahami bagian-bagian fitur yang ada di aplikasi pengolah citra vektor.
7. Menggunakan tools pada aplikasi citra vektor
8. Menggambar logo dengan cara duplikasi menggunakan citra vektor
9. Mengoperasikan printer untuk mencetak gambar/logo dengan aplikasi citra vektor.
10. Menyajikan hasil pengolahan citra menggunakan aplikasi citra vektor

C. Materi Pembelajaran

Pengertian Citra Vektor : Citra vektor/gambar vektor merupakan gambar digital yang berdasarkan persamaan matematis. Gambar Vektor terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek, sehingga gambar tidak menjadi pecah walaupun diperbesar atau diperkecil. Citra vektor merepresentasikan gambarnya tidak dengan menggunakan pixel, melainkan dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematika.

Ciri-ciri Citra Vektor

Citra Vektor terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik yang dibuat dalam persamaan matematika menjadi garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek.

Adapun ciri-ciri dari citra vektor adalah sebagai berikut :

- Citra vektor terdiri susun dari persamaan matematika.
- Grafik dengan type Vektor merupakan gambar yang dibentuk oleh objek berupa garis dan kurva.
- Citra vektor tidak terlihat pecah saat diperbesar.
- Kualitas hasil gambar dari type vektor tidak tergantung pada resolusi gambar.
- Ukuran file gambar relatif kecil.
- Dalam penyimpanan file, type Vektor hanya memerlukan ruang penyimpanan yang relative kecil.
- Ukuran file gambar tidak tergantung pada resolusi komputer.
- Teknik pewarnaan gradasi membutuhkan kemampuan yang lebih agar menghasilkan gambar yang realistis.

Salah satu aplikasi pengolah citra vektor yang banyak digunakan oleh editor grafis adalah CorelDraw. CorelDraw adalah editor citra/grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada.

A. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah :

1. Model : learning community dengan discovery
2. Pendekatan : scientific, dengan langkah-langkah :
 - a. Mengamati
 - Mengamati pelbagai citra vektor
 - b. Menanya
 - Mendiskusikan pengertian citra vector
 - Mendiskusikan ciri-ciri citra vector
 - Mendiskusikan aplikasi pengolah citra vector
 - c. Mengeksplorasi
 - Mengeksplorasi pengertian citra vector
 - Mengeksplorasi ciri-ciri citra vector
 - Mengeksplorasi aplikasi pengolah citra vector
 - d. Mengasosiasi
 - Membuat kesimpulan tentang bagian-bagian fitur yang ada di aplikasi CorelDraw.
 - e. Mengkomunikasikan
 - Menyampaikan hasil hasil pembuatan duplikasi logo sederhana dengan aplikasi CorelDraw.

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah:

1. Komputer/Laptop
2. LCD Proyektor
3. e-book Pengolahan Citra Digital

C. Sumber Belajar

1. https://www.youtube.com/watch?v=nIa_7P5ROKg
2. www.ilmugrafis.com
3. Endah Damayanti, 2013, Pengolahan Citra Digital, Kementrian Pendidikan & Kebudayaan, Jakarta

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-1

1. Kegiatan Pembuka (15 Menit)

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.
- b. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar ; kerapian dan kebersihan ruang kelas, absensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.
- c. Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- d. Guru melakukan refleksi kembali materi sebelumnya (Pengertian citra bitmap, ciri-ciri citra bitmap, aplikasi pengolah citra bitmap)

2. Kegiatan Inti (150 Menit)

- a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- b. Guru memberikan penjelasan singkat dan contoh beberapa gambar vektor yang ditampilkan pada LCD Proyektor.
- c. Guru menugaskan siswa secara kelompok untuk mendiskusikan:
 - Pengertian citra vektor
 - Ciri-ciri citra vektor
 - Aplikasi pengolah citra vektor
- d. Siswa mencari dari berbagai sumber belajar (buku, internet, majalah, koran)
 - Pengertian citra vektor
 - Ciri-ciri citra vektor
 - Aplikasi pengolah citra vektor
- e. Guru melakukan observasi keaktifan dalam diskusi tentang citra vektor.
- f. Siswa membuat laporan/mempresentasikan hasil diskusi tentang citra vektor.
- g. Guru dan siswa memberikan tanggapan

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- a. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah memahami materi yang disampaikan.
- b. Siswa mengumpulkan hasil diskusi tentang citra vektor.
- c. Sebelum mengakhiri pembelajaran, peserta didik dapat menyebutkan nilai-nilai apa saja yang di dapat dari materi ini yang terkait dengan realitas kehidupan.
- d. Kelas kembali disiapkan, siswa memberi salam kepada guru.

Pertemuan ke-2

1. Kegiatan Pembuka (15 Menit)

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.
- b. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar ; kerapihan dan kebersihan ruang kelas, absensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.
- c. Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- d. Guru melakukan refleksi kembali materi sebelumnya (Pengertian citra vektor, ciri-ciri citra vektor)

2. Kegiatan Inti (150 Menit)

- a. Guru menjelaskan cara membuka/menjalankan aplikasi citra vektor (Corel Draw).
- b. Guru menjelaskan cara penyimpanan pada aplikasi CorelDraw.
- c. Guru menjelaskan bagian-bagian fitur yang ada di aplikasi CorelDraw.
- d. Guru menjelaskan penggunaan tool-tool yang ada pada ToolBox CorelDraw.
- e. Guru mendemonstrasikan penggunaan beberapa tools pada toolbox yang ada di CorelDraw untuk membuat sebuah obyek gambar/logo dengan cara duplikasi.
- f. Siswa membuat duplikasi beberapa gambar/logo sederhana dengan aplikasi CorelDraw.

3. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- a. Mengumpulkan hasil pembuatan duplikasi logo sederhana dengan aplikasi CorelDraw.
- b. Guru bertanya kepada siswa apakah sudah memahami materi yang disampaikan.
- c. Sebelum mengakhiri pembelajaran, peserta didik dapat menyebutkan nilai-nilai apa saja yang di dapat dari materi ini yang terkait dengan realitas kehidupan.
- d. Kelas kembali disiapkan, siswa memberi salam kepada guru.

Pertemuan ke-3

1. Kegiatan Pembuka (20 Menit)

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.
- b. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapihan dan kebersihan ruang kelas, absensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.
- c. Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- d. Guru melakukan refleksi kembali materi sebelumnya (membuka/menjalankan aplikasi citra vektor, cara penyimpanan pada aplikasi CorelDraw, fitur yang ada di aplikasi CorelDraw, Page Navigator pada CorelDraw, tool-tool yang ada pada ToolBox CorelDraw)

2. Kegiatan Inti (100 Menit)

- a. Guru mendemonstrasikan cara pencetakan hasil gambar/logo pada aplikasi CorelDraw.
- b. Guru menugaskan siswa untuk membuat portofolio desain logo-logo perusahaan terkemuka.
- c. Siswa membuat dan mencetak duplikasi beberapa gambar/logo sederhana dengan aplikasi CorelDraw.

3. Kegiatan Penutup (60 Menit)

- a. Guru menutup materi pembelajaran citra vektor dengan memberikan siswa soal post test pilihan ganda yang telah disiapkan.
- b. Kelas kembali disiapkan, siswa memberi salam kepada guru.

E. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Tugas : Membuat laporan hasil diskusi tentang citra vektor
2. Portofolio : Hasil kerja mandiri membuat duplikasi logo sederhana dengan aplikasi CorelDraw.
3. Tes : Pilihan ganda
4. Observasi : Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dengan checklist lembar pengamatan.
5. Komposisi penilaian adalah:
 - a. Tugas : 20%
 - b. Portopolio : 40%
 - c. Tes pilihan ganda : 40%



Mengetahui
Kepala Sekolah,

Drs. Iffraim Azis, MM

NIP. 19690105 200012 1 002

Bandar Lampung, Juni 2021
Guru Mata Pelajaran,

Sulistiyono, S.Kom

NIP. 19810218 201001 1 011

TUGAS : LAPORAN HASIL DISKUSI KELOMPOK

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

1. Pengertian citra vektor

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Ciri-ciri citra vektor

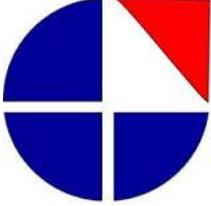
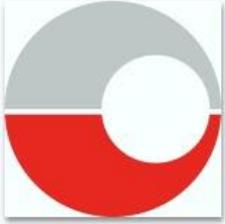
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Aplikasi pengolah citra vektor

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

**PORTOFOLIO : HASIL KERJA MANDIRI MEMBUAT DUPLIKASI LOGO
SEDERHANA DENGAN APLIKASI CORELDRAW**

Nama Siswa : _____ NIS : _____

LOGO/GAMBAR BITMAP	LOGO/GAMBAR VEKTOR
	
	
	
	
	

Nilai	Diperiksa Oleh :	Dibuat Oleh :
	<p align="center">Sulistiyono, S.Kom</p>	<p align="center">_____</p> <p align="center">Nama Siswa</p>



**PEMERINTAH PROVINSI LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMK NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG**

Alamat : Jl. Pangeran Tirtayasa Kel. Sukabumi Kec. Sukabumi Bandar Lampung 35134

**SOAL PILIHAN GANDA
MATERI PERANGKAT LUNAK PENGOLAH GAMBAR VEKTOR**

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling tepat!

1. Gambar yang terdiri dari penggabungan koordinat-koordinat titik menjadi garis atau kurva untuk kemudian menjadi sebuah objek disebut...
 - A. Gambar Bitmap
 - B. Gambar Vektor
 - C. Gambar Raster
 - D. Gambar JPEG
 - E. Gambar Animasi

2. Citra vektor adalah gambar yang dibuat dari unsur...
 - A. Garis dan obyek
 - B. Garis dan titik
 - C. Garis dan kurva
 - D. Garis dan lingkaran
 - E. Garis dan foto

3. Berikut adalah merupakan format file citra vektor, kecuali...
 - A. CDR
 - B. SVG
 - C. EPS
 - D. WMF
 - E. PSD

4. Adapun ciri – ciri dari citra vektor adalah sebagai berikut, kecuali...
 - A. Citra vektor tidak terlihat pecah saat diperbesar.
 - B. Kualitas hasil gambar dari type vektor tidak tergantung pada resolusi gambar.
 - C. Ukuran file gambar relatif kecil.
 - D. Gambar menjadi lebih realistis seperti foto.
 - E. Dalam penyimpanan file, type Vektor hanya memerlukan ruang penyimpan yang relative kecil.

5. Perbedaan yang mendasar antara citra vektor dan citra bitmap adalah...
 - A. Gambar vektor file lebih kecil dan citra bitmap lebih besar.
 - B. Gambar vektor berdasarkan persamaan matematis dan citra bitmap berdasarkan pixel.
 - C. Gambar vektor gambar tajam dan citra bitmap kabur.
 - D. Gambar vektor warna terang dan citra bitmap warna gelap.
 - E. Gambar vektor ringan dan citra bitmap berat.

6. Berikut adalah tabel perbandingan gambar citra vektor dan citra bitmap

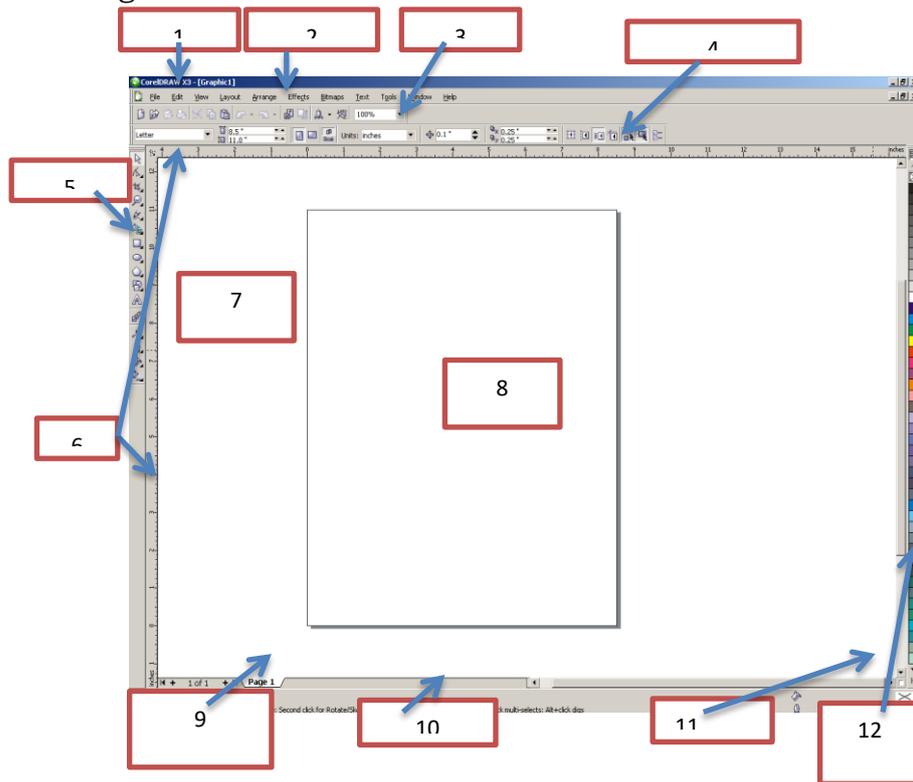
No	Keterangan	Citra Vektor	Citra Bitmap
1.	Besar ukuran File	Relatif lebih kecil dibanding citra bitmap	Relatif lebih besar dibanding citra vektor
2.	Teknik penyajian gambar	Berdasarkan persamaan matematis	Berdasarkan persamaan biner
3.	Ketajaman gambar ketika diperbesar	Tetap	Tetap
4.	Ukuran file	Tidak dipengaruhi besarnya gambar	Tergantung besar gambar dan resolusi
5.	Detail warna dan gambar	Tidak mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks	Mampu menampilkan gambar secara detail dan kompleks
6.	<i>Resolution</i>	<i>Resolution independent</i>	<i>Resolution dependent</i>

Perbandingan yang salah dari Citra Vektor dan Citra Bitmap dari tabel diatas adalah...

- A. Nomor 2 dan 1
 - B. Nomor 2 dan 4
 - C. Nomor 2 dan 5
 - D. Nomor 2 dan 3
 - E. Nomor 2 dan 6
7. Program aplikasi pembuat grafis berkembang sangat cepat sejak diperkenalkannya sistem GUI, apakah yang dimaksud dengan GUI...
- A. *Graphical User Interface*
 - B. *Graphical User Internet*
 - C. *Graphical Use Interface*
 - D. *Graphic User Interface*
 - E. *Grap User Internet*
8. Citra vektor dapat diolah dalam format 2 dimensi maupun 3 dimensi. Aplikasi pengolah citra vektor 2 dimensi di antara lain...
- A. Corel draw, adobe ilustrator, freehand, macromedia flash, Xara Extreme.
 - B. Corel draw, adobe ilustrator, freehand, macromedia flash, maya 3d.
 - C. Corel draw, adobe ilustrator, freehand, macromedia flash, google sketchup.
 - D. Corel draw, adobe ilustrator, freehand, strata 3d cx, Xara Extreme.
 - E. Corel draw, strata 3d cx, freehand, macromedia flash, Xara Extreme.
9. Aplikasi pengolah citra vektor 3 dimensi di antara lain...
- A. Corel draw, Strata 3D CX, Ulead COOL 3D, Swift 3D, AutoCad, 3D Home Architect, Google sketchup.
 - B. Adobe ilustrator, Strata 3D CX, Ulead COOL 3D, Swift 3D, AutoCad, 3D Home Architect, Google sketchup.
 - C. Freehand, Strata 3D CX, Ulead COOL 3D, Swift 3D, AutoCad, 3D Home Architect, Google sketchup.
 - D. Macromedia flash, Strata 3D CX, Ulead COOL 3D, Swift 3D, AutoCad, 3D Home Architect, Google sketchup.
 - E. Maya 3D, Strata 3D CX, Ulead COOL 3D, Swift 3D, AutoCad, 3D Home Architect, Google sketchup.

10. Area berisi pilihan dalam bentuk pull-down menu yang berfungsi untuk mengatur dan mengolah objek disebut dengan...
- A. Menu Bar
 - B. Property bar
 - C. Toolbar
 - D. Ruler
 - E. Toolbox
11. Merupakan sebuah batang yang berisi sederetan perintah untuk mengatur parameter dari suatu objek disebut dengan...
- A. Menu Bar
 - B. Property bar
 - C. Toolbar
 - D. Ruler
 - E. Toolbox
12. Berisi tool yang berguna untuk membuat dan memodifikasi obyek dalam gambar disebut dengan...
- A. Menu Bar
 - B. Property bar
 - C. Toolbar
 - D. Ruler
 - E. Toolbox
13. Area di luar area kerja yang dibatasi dengan scroll bars disebut...
- A. Drawing window
 - B. Drawing page
 - C. Document Navigator
 - D. Color Palltete
 - E. Color Palltete
14. Area berbentuk persegi di dalam drawing window yang merupakan area kerja yang tercetak disebut...
- A. Drawing window
 - B. Drawing page
 - C. Document Navigator
 - D. Color Palltete
 - E. Color Palltete
15. Berisi informasi dan tombol perintah untuk pindah dari satu halaman (page) ke halaman lain disebut...
- A. Drawing window
 - B. Drawing page
 - C. Document Navigator
 - D. Color Palltete

16. Perhatikan gambar berikut.



Color palattes ditunjukkan pada nomor...

- A. 2
- B. 4
- C. 6
- D. 8
- E. 12

17. Berdasarkan gambar pada soal 16 diatas, nomor 1 menunjukkan...

- A. Menu bar
- B. Property bar
- C. Toolbar
- D. Title bar
- E. Ruler

18. Untuk menggambar kotak dan persegi panjang dengan menariknya dalam halaman gambar adalah fungsi dari tool...

- A. Pick tool
- B. Rectangle tool
- C. Ellipse Tool
- D. Polygon Tool
- E. Star Tool

19. Untuk memilih, memiringkan/memutar, serta mengubah ukuran gambar adalah fungsi dari tool...

- A. Pick tool
- B. Rectangle tool
- C. Ellipse Tool
- D. Polygon Tool
- E. Star Tool

20. Untuk menggambar objek berbentuk lingkaran dan elips dengan menariknya dalam halaman gambar adalah fungsi dari tool...

- A. Pick tool
- B. Rectangle tool
- C. Ellipse Tool
- D. Polygon Tool
- E. Star Tool

21. Untuk mengubah bentuk gambar adalah fungsi dari tool...

- A. Pick tool
- B. Shape tool
- C. Ellipse Tool
- D. Polygon Tool
- E. Star Tool

22. Fungsi dari gambar berikut adalah ...



- A. Untuk memotong gambar
- B. Untuk memotong dan mengambil bagian gambar yang terseleksi dari gambar bitmap
- C. Untuk menghapus bagian dari sebuah gambar yang tidak diperlukan
- D. Untuk memotong bagian gambar yang berpotongan dengan gambar lain
- E. Untuk memotong bagian gambar yang bertimpahan dengan gambar lain

23. Fungsi dari gambar berikut adalah ...



- A. Untuk mengubah bentuk gambar
- B. Untuk membuat efek distorsi pada obyek garis
- C. Untuk mengubah bagian outline pada garis vector dari sebuah gambar
- D. Untuk memutar gambar dengan bebas
- E. Untuk menggambar kurva dan segmen garis lurus

24. Perhatikan gambar berikut ini:



Dalam CorelDraw, proses yang dilakukan dari gambar sebelah kiri menjadi sebelah kanan adalah proses...

- A. Back Minus Front
- B. Front Minus Back
- C. Simplify
- D. Weld
- E. Intersect

25. Perhatikan gambar berikut ini.



Dalam CorelDraw, proses yang dilakukan dari gambar sebelah kiri menjadi sebelah kanan adalah proses...

- A. Back Minus Front
- B. Front Minus Back
- C. Simplify
- D. Weld
- E. Intersect

KUNCI JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA									
No Soal	Jawaban Soal	No Soal	Jawaban Soal	No Soal	Jawaban Soal	No Soal	Jawaban Soal	No Soal	Jawaban Soal
1	B	6	D	11	B	16	E	21	B
2	C	7	A	12	E	17	D	22	A
3	E	8	A	13	A	18	B	23	A
4	D	9	E	14	B	19	A	24	C
5	B	10	A	15	C	20	C	25	D

1. OBSERVASI SIKAP SPIRITUAL

Nama Peserta Didik :
 Kelas :
 Tanggal Pengamatan :
 Materi Pokok : **Citra Vektor**

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR				KETERANGAN SKOR
		1	2	3	4	
1	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu.					4 = Selalu
2	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan sesuai agama masing-masing.					3 = Sering
3	Memberi salam sesuai agama masing-masing sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi.					2 = Kadang-kadang
4	Mengucapkan keagungan Tuhan apabila melihat kebesaran Tuhan sesuai agama masing-masing.					1 = Tidak Pernah
5	Menambah rasa keimanan akan keberadaan dan kebesaran Tuhan saat mempelajari ilmu pengetahuan.					
JUMLAH SKOR						

Baik Sekali : Skor 16 - 20, Baik : Skor 11 - 15, Cukup : Skor 6 - 10, Kurang : Skor 1 - 5

2. OBSERVASI SIKAP JUJUR

Nama Peserta Didik :
 Kelas :
 Tanggal Pengamatan :
 Materi Pokok : **Citra Vektor**

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR (Ö)				KETERANGAN SKOR
		1	2	3	4	
1	Tidak mencontek dalam mengerjakan ujian/ulangan.					4 = Selalu
2	Tidak melakukan plagiat (mengambil/menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber) dalam mengerjakan tugas.					3 = Sering
3	Mengemukakan perasaan terhadap sesuatu apa adanya.					2 = Kadang-kadang
4	Melaporkan data atau informasi apa adanya.					1 = Tidak Pernah
5	Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki.					
JUMLAH SKOR						

Baik Sekali : Skor 16 - 20, Baik : Skor 11 - 15, Cukup : Skor 6 - 10, Kurang : Skor 1 - 5

3. OBSERVASI SIKAP DISIPLIN

Nama Peserta Didik :
 Kelas :
 Tanggal Pengamatan :
 Materi Pokok : **Citra Vektor**

NO	ASPEK PENGAMATAN	MELAKUKAN		KETERANGAN SKOR
		YA	TIDAK	
1	Masuk kelas tepat waktu.			Ya = Apabila siswa menunjukkan perbuatan sesuai aspek pengamatan.
2	Mengumpulkan tugas tepat waktu.			
3	Memakai seragam sesuai tata tertib.			
4	Mengerjakan tugas yang diberikan.			
5	Tertib dalam mengikutti pembelajaran.			Tidak = Apabila siswa tidak menunjukkan perbuatan sesuai aspek pengamatan.
6	Mengikuti praktikum sesuai dengan langkah yang ditetapkan.			
7	Membawa buku tulis sesuai mata pelajaran.			
8	Membawa buku teks mata pelajaran.			
JUMLAH SKOR (JAWABAN YA)				

Baik Sekali : Ya 7 - 8, Baik : Ya 5 - 6, Cukup : Ya 3 - 4, Kurang : Ya 1 - 2

4. OBSERVASI SIKAP TANGGUNG JAWAB

Nama Peserta Didik :
 Kelas :
 Tanggal Pengamatan :
 Materi Pokok : **Citra Vektor**

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR				KETERANGAN SKOR
		1	2	3	4	
1	Melaksanakan tugas individu dengan baik.					4 = Selalu
2	Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan.					3 = Sering
3	Tidak menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat.					2 = Kadang-kadang
4	Mengembalikan barang yang dipinjam.					1 = Tidak Pernah
5	Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan.					
JUMLAH SKOR						

Baik Sekali : Skor 16 - 20, Baik : Skor 11 - 15, Cukup : Skor 6 - 10, Kurang : Skor 1 - 5

5. OBSERVASI SIKAP TOLERANSI

Nama Peserta Didik :
 Kelas :
 Tanggal Pengamatan :
 Materi Pokok : **Citra Vektor**

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR				KETERANGAN SKOR
		1	2	3	4	
1	Menghormati pendapat teman.					4 = Selalu
2	Menghormati teman yang berbeda suku, agama, ras, budaya dan gender.					3 = Sering
3	Menerima kesepakatan meskipun berbeda dengan pendapatnya.					2 = Kadang-kadang
4	Menerima kekurangan orang lain.					1 = Tidak Pernah
5	Memaafkan kesalahan orang lain.					
JUMLAH SKOR						

Baik Sekali : Skor 16 - 20, Baik : Skor 11 - 15, Cukup : Skor 6 - 10, Kurang : Skor 1 - 5

6. OBSERVASI SIKAP GOTONG ROYONG

Nama Peserta Didik :
 Kelas :
 Tanggal Pengamatan :
 Materi Pokok : **Citra Vektor**

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR				KETERANGAN SKOR
		1	2	3	4	
1	Aktif dalam kerja kelompok.					4 = Selalu
2	Suka menolong teman/orang lain.					3 = Sering
3	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan.					2 = Kadang-kadang
4	Rela berkorban untuk orang lain.					1 = Tidak Pernah
JUMLAH SKOR						

Baik Sekali : Skor 16 - 20, Baik : Skor 11 - 15, Cukup : Skor 6 - 10, Kurang : Skor 1 - 5

7. OBSERVASI SIKAP SANTUN

Nama Peserta Didik :
 Kelas :
 Tanggal Pengamatan :
 Materi Pokok : **Citra Vektor**

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR (Ö)				KETERANGAN SKOR
		1	2	3	4	
1	Menghormati orang yang lebih tua.					4 = Selalu
2	Mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan orang lain.					3 = Sering
3	Menggunakan bahasa santun saat menyampaikan pendapat.					2 = Kadang-kadang
4	Menggunakan bahasa santun saat mengkritik pendapat teman.					1 = Tidak Pernah
5	Bersikap 3S (Salam, Senyum, Sapa) saat bertemu orang lain.					
JUMLAH SKOR						

Baik Sekali : Skor 16 - 20, Baik : Skor 11 - 15, Cukup : Skor 6 - 10, Kurang : Skor 1 - 5

8. OBSERVASI SIKAP PERCAYA DIRI

Nama Peserta Didik :
 Kelas :
 Tanggal Pengamatan :
 Materi Pokok : **Citra Vektor**

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR				KETERANGAN SKOR
		1	2	3	4	
1	Berani presentasi di depan kelas.					4 = Selalu
2	Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan.					3 = Sering
3	Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu.					2 = Kadang-kadang
4	Mampu membuat keputusan dengan cepat.					1 = Tidak Pernah
5	Tidak mudah putus asa/pantang menyerah.					
JUMLAH SKOR						

Baik Sekali : Skor 16 - 20, Baik : Skor 11 - 15, Cukup : Skor 6 - 10, Kurang : Skor 1 - 5