

LAMPIRAN



LAMPIRAN SURAT KETERANGAN



**YAYASAN MASYARAKAT MADANI
SMK MADANI BREBES
BERBASIS PONDOK PESANTREN
TERAKREDITASI**



Program Keahlian: 1. Teknik Otomotif
2. Teknik Komputer Dan Informatika

Alamat: Jalan Raya Terlangu - Brebes Kabupaten Brebes 52212 Phone : (0283) 6176009
Website: www.smkmadanibrebes.sch.id, e-mail: smkmadani_brebes@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 150/SMK.MDN/I.01/A/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mujahidin, M.pd
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SMK Madani Brebes

Menerangkan bahwa:

Nama : Winda Nur Affa
Nomor Registrasi : 1215153615
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jenjang : S1

Nama tersebut di atas telah selesai melaksanakan penelitian untuk penulisan skripsi dengan judul "**Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Berbasis Keterampilan Abad 21 Pada Sekolah Menengah Kejuruan**" terhitung dari bulan November 2019 sampai Januari 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Brebes, 18 Januari 2020

Kepala Sekolah SMK Madani Brebes


H. Mujahidin, M. Pd.
NIP. 

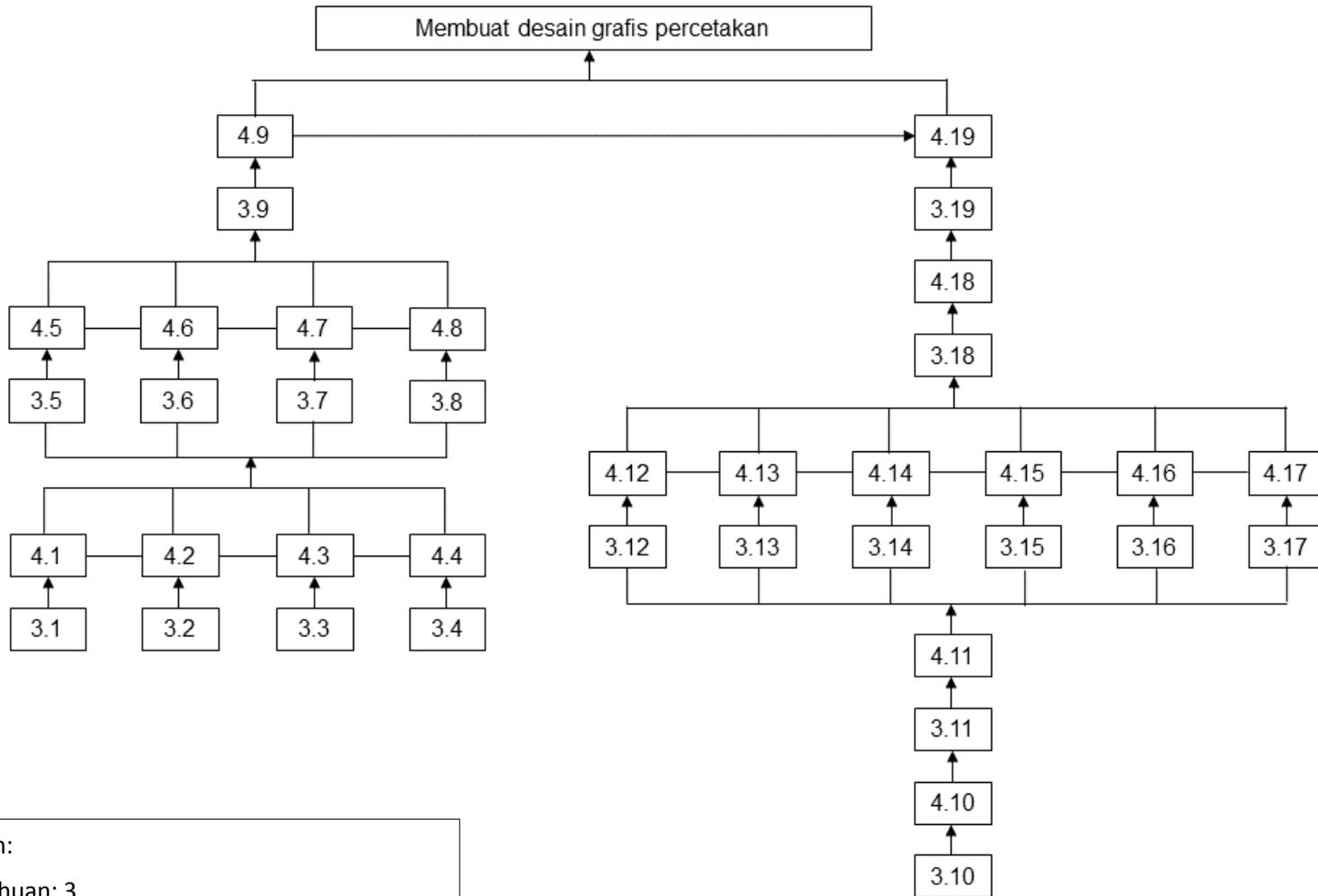
LAMPIRAN

PRODUK SILABUS

SILABUS MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN

Nama Sekolah	: SMK Madani Brebes
Mata Pelajaran	: Desain Grafis Percetakan
Kelas/Semester	: XI Multimedia / Semester 1 dan 2
Durasi (waktu)	: 432 JP
KI 3 (Pengetahuan)	: <ol style="list-style-type: none">1. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detail, 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.
KI 4 (Keterampilan)	: <ol style="list-style-type: none">1. 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.2. Menunjukkan keterampilan menalar, mengelola, dan menyaji, secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaborasi, komunikatif, dan solutif, dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah,serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.3. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

PETA KOMPETENSI



Keterangan:

KI Pengetahuan: 3

KI Keterampilan: 4.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1 Menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian desain grafis dan pengertian nirmana 2. Elemen-elemen desain grafis 3. Prinsip desain grafis 4. Prinsip dasar desain grafis 	<p>3.1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan tentang desain grafis dan nirmana dari penjelasan guru. (Berfikir kritis) • Melakukan studi literatur tentang konsep desain grafis dan nirmana melalui buku dan internet. (Berfikir kritis) • Mengidentifikasi prinsip desain grafis dan prinsip dasar desain grafis. (Berfikir kritis) • Mendiskusikan perbedaan desain grafis dan nirmana secara berkelompok. (Kolaboratif) 	<p>3.1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes; Tertulis pilgan/uraian tentang dasar-dasar desain grafis dan nirmana 2. Tugas <ul style="list-style-type: none"> - Membuat mind maaping tentang desain grafis dan nirmana 	12 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Buku sakti kuasai desain grafis - Lab. Komputer - Internet - Power point

<p>4.1 Membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana</p>		<p>4.1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain grafis berupa logo dan gambar vector landscape dengan menggunakan software coreldraw atau adobe illustrator. (Kreatif dan inovatif) • Membuat portofolio hasil desain grafis secara individu. (Kreatif dan inovatif) • Mempresentasikan hasil desain grafis yang telah dibuat di depan kelas. (Komunikasi) • Melakukan refleksi oleh guru dan peserta didik terhadap hasil karya desain grafis yang telah dibuat. (Komunikasi) 	<p>4.1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif dan inovatif - Komunikasi 2. Portofolio hasil desain 		
---	--	---	--	--	--

<p>3.2 Menerapkan tipografi sesuai media</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian tipografi 2. Sejarah tipografi 3. Anatomi dan karakteristik bentuk huruf 4. Fungsi tipografi 5. Prinsip tipografi 	<p>3.2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan terhadap tipografi, dengan melihat contoh-contoh gambar yang ditampilkan dan penjelasan guru. (Berfikir kritis) • Melakukan studi literatur terhadap sejarah perkembangan tipografi melalui buku dan internet. (Berfikir kritis) • Mengidentifikasi fungsi tipografi. (Berfikir kritis) • Mengumpulkan jenis-jenis font dalam prinsip tipografi dari internet, majalah dan lain-lain. (Berfikir kritis) 	<p>3.2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian tentang tipografi 2. Tugas; <ul style="list-style-type: none"> - Membuat kliping tentang tipografi secara kelompok 3. Penilaian unjuk kerja saat diskusi: <ul style="list-style-type: none"> - Berfikir kritis - Kolaborasi - Komunikasi 	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Buku sakti kuasai desain grafis - Lab. Komputer - Internet - Power point
--	---	--	--	--------------	--

<p>4.2 Membuat desain menggunakan tipografi yang tepat</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan fungsi dan prinsip tipografi secara berkelompok. (Kolaborasi) • Mengkomunikasikan hasil diskusi fungsi dan prinsip tipografi dengan menggunakan PPT. (Komunikasi) <p>4.2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengelola font dengan software corel draw atau adobe ilustrator untuk membuat tipografi stiker/poster/pamphlet iklan. (Kreatif dan inovatif) • Membuat portofolio desain tipografi. (Kreatif dan inovatif) • Mempresentasikan hasil pembuatan tipografi yang dibuat di depan kelas. (Komunikasi) 	<p>4. Portofolio klipping</p> <p>4.2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif dan inovatif - Komunikasi 2. Portofolio hasil desain 		
--	--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> Melakukan refleksi oleh guru dan peserta didik terhadap hasil karya desain grafis yang telah dibuat. (Komunikasi) 			
3.3 Menerapkan prinsip gambar sketsa dan ilustrasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar sketsa <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian sketsa b. Jenis-jenis gambar sketsa c. Fungsi sketsa 2. Gambar ilustrasi dan jenis – jenisnya <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian ilustrasi b. Jenis-jenis ilustrasi c. Fungsi ilustrasi 	<p>3.3</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengamatan terhadap gambar sketsa dan ilustrasi melalui contoh gambar yang ditampilkan. (Berpikir kritis) Melakukan studi literatur tentang gambar sketsa dan ilustrasi melalui buku dan internet. (Berpikir kritis) Diskusi tentang gambar sketsa dan ilustrasi untuk mengetahui perbedaan, jenis-jenis, dan fungsi sketsa dan ilustrasi 	<p>3.3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes; Tertulis pilgan/uraian tentang gambar sketsa dan ilustrasi 2. Tugas: Membuat klipping secara berkelompok 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Buku sakti kuasai desain grafis - Lab. Komputer - Internet - Power point

<p>4.3 Menggambar sketsa dan ilustrasi</p>	<p>3. Teknik membuat gambar sketsa dan ilustrasi</p>	<p>secara berkelompok. (Kolaborasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkomunikasikan hasil diskusi yang diperoleh tentang gambar sketsa dan ilustrasi untuk mengetahui perbedaan, jenis-jenis, dan fungsi sketsa dan ilustrasi dengan menggunakan PPT secara berkelompok. (Komunikasi) • Melakukan refleksi oleh guru dan peserta didik tentang desain gambar sketsa dan ilustrasi. (Komunikasi) <p>4.3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengelola gambar sketsa dan ilustrasi benda/ pemandangan dengan perangkat lunak corel 	<p>3. Penilaian unjuk kerja saat diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Berfikir kritis <p>4. Portofolio klipping</p> <p>4.3</p> <p>1. Penilaian unjuk kerja:</p>		
--	--	---	---	--	--

		<p>draw atau adobe ilustrasi untuk menghasilkan suatu produk. (Kreatif dan inovatif)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengomunikasikan hasil desain gambar sketsa dan ilustrasi secara tertulis dalam bentuk portofolio. (Komunikasi) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kreatif dan inovatif - Komunikasi <p>2. Portofolio hasil desain</p>		
3.4 Menerapkan prinsip gambar bentuk dan prespektif	<p>1. Gambar bentuk</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian b. Media menggambar bentuk c. Prinsip menggambar bentuk d. Teknik menggambar bentuk 	<p>3.4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan terhadap gambar bentuk dan prespektif melalui contoh-contoh gambar yang diperlihatkan oleh guru. (Befikir kritis) • Melakukan studi literatur tentang gambar bentuk dan prespektif melalui buku dan internet. (Befikir kritis) 	<p>3.4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian tentang gambar bentuk dan prespektif 2. Tugas: membuat mind 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Lab. Komputer - Internet - Power point

	<p>e. Pendekatan menggambar bentuk</p> <p>2. Gambar prespektif</p> <p>a. Pengertian</p> <p>b. Prinsip gambar prespektif</p> <p>c. Sudut pandang gambar prespektif</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengelola data hasil studi literatur yang telah dilakukan dengan membuat mind mapping. (Berfikir kritis) • Diskusi hasil studi literatur tentang gambar bentuk dan prespektif yang dipimpin oleh guru. (Komunikasi) • Mengidentifikasi prinsip dan Teknik gambar bentuk dan prespektif. (Berfikir kritis) • Melakukan refleksi terhadap gambar bentuk dan persektif yang telah dipelajari. (Komunikasi) 	<p>maaping secara individu</p> <p>3. Observasi lembar pengamatan gambar bentuk dan prespektif</p> <p>4. Portofolio klipping</p>		
--	---	--	---	--	--

<p>4.4 Menggambar bentuk dan perspektif</p>		<p>4.4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar bentuk dan prespektif sebuah benda dengan menggunakan software coreldraw atau adobe illustrator. (Kreatif dan inovatif) • Mengkomunikasikan hasil gambar bentuk dan prespektif yang telah dibuat secara tertulis dalam bentuk portofolio. (Komunikasi) 	<p>4.4</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif dan inovatif - komunikasi 2. Portofolio hasil desain 		
<p>3.5 Menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vektor</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar vector; <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian b. Format c. Kekurangan dan kelebihan 2. Macam-macam gambar dan teks 	<p>3.5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan studi literatur tentang gambar vector melalui buku dan internet. (Berfikir kritis) • Mendiskusikan macam-macam gambar dan teks berbasis 	<p>3.5</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian gambar dan teks berbasis vektor 	<p>30 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Buku sakti kuasai desain grafis - Buku photoshop dan coreldraw:

	<p>yang berbasis vector;</p> <p>a. Poster</p> <p>b. Infografis</p> <p>3. Software untuk membuat gambar dan teks berbasis vector;</p> <p>a. Coreldraw</p> <p>b. Adobe illustrator</p> <p>4. Teknik membuat gambar dan teks berbasis vektor</p>	<p>vector yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Komunikasi dan kolaborasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi kasus tentang gambar dan teks berbasis vector yang diperlukan dalam dunia usaha/industry, dibuat laporan per individu. (Berfikir kritis dan pemecahan masalah) • Melakukan pengamatan perangkat lunak pengelolaan vector coreldraw dan adobe illustrator hasilnya dibuat mind maapping. (Berfikir kritis) • Mengumpulkan data tentang Teknik membuat gambar dan teks yang berbasis vector dan 	<p>2. Tugas membuat klipping laporan kasus secara kelompok</p> <p>3. Penilaian unjuk kerja saat diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Berfikir kritis dan pemecahan masalah <p>4. Portofolio klipping</p>		<p>Edisi revisi dan update</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lab. Komputer - Internet - Power point - Software coreldraw dan adobe illustrator
--	---	--	--	--	---

<p>4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector</p>		<p>dibuatkan rangkumanya. (Berfikir kritis)</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan refleksi materi oleh guru dan peserta didik tentang gambar dan teks berbasis vector. (Komunikasi) <p>4.5</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat infografis dan poster dengan software coreldraw atau adobe illustrator (Kreatif dan inovatif) Membuat portofolio hasil infografis dan poster yang telah dibuat. (Komunikasi) 	<p>4.5</p> <ol style="list-style-type: none"> Penilaian unjuk kerja <ul style="list-style-type: none"> Kreatif dan inovatif Komunikasi Portofolio hasil desain 		
---	--	--	---	--	--

<p>3.6 Menganalisis pemberian efek pada gambar pada gambar vector</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Macam-macam efek pada gambar vector. 2. Manfaat pemberian efek pada gambar vector 3. Teknik membuat efek pada gambar vektor 	<p>3.6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan terhadap contoh-contoh gambar efek pada vector yang ditayangkan. (Berpikir kritis) • Diskusi tentang macam-macam efek, manfaat pemberian efek dan Teknik membuat gambar vector yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Komunikasi dan kolaborasi) • Mengelola data tentang teknik membuat efek desain gambar berbasis vector dan membuat rangkumanya. (Berpikir kritis dan komunikasi) • Guru memberi kasus tentang efek gambar vector yang 	<p>3.6</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes; Tertulis pilgan/uraian tentang efek pada gambar vektor 2. Observasi: lembar pengamatan efek pada gambar vector 3. Tugas: membuat klipping kasus secara kelompok 	<p>30 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Buku sakti kuasai desain grafis - Buku photoshop dan coreldraw: Edisi revisi dan update - Lab. Komputer - Internet - Power point
---	--	---	--	--------------	---

<p>4.6 Mendesain efek pada gambar vector</p>		<p>digunakan untuk menarik perhatian orang dan dibuat laporan per individu. (Berpikir kritis dan penyelesaian masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan refleksi materi oleh guru dan peserta didik tentang efek pada gambar vektor. (Komunikasi) <p>4.6</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat desain efek kartun/vector wajah dengan software coreldraw atau adobe illustrator. (Kreatif dan inovatif) Membuat portofolio desain efek vector yang telah dibuat. (Komunikasi) 	<p>4. Penilaian unjuk kerja saat diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kolaborasi Komunikasi Berpikir kritis <p>5. Portofolio klipping</p> <p>4.6</p> <p>1. Penilaian unjuk kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kreatif dan inovatif Komunikasi <p>2. Portofolio hasil desain</p>		
--	--	---	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> Mengkomunikasikan hasil desain efek vektor yang telah dibuat. (Komunikasi) 			
3.7 Menganalisis penggabungan gambar dan teks yang berbasis bitmap	<ol style="list-style-type: none"> Gambar bitmap; <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Format Kekurangan dan kelebihan Macam-macam gambar dan teks yang berbasis bitmap; <ol style="list-style-type: none"> Poster Pamflet Software untuk membuat gambar dan teks berbasis vector (photoshop) 	<p>3.7</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi tentang gambar bitmap macam-macam gambar dan teks berbasis bitmap yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Kolaborasi dan komunikasi) Melakukan pengamatan mengidentifikasi fungsi, jenis, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak pengelolaan bitmap, software photoshop. Hasilnya dibuat mind maaping. (Berpikir kritis dan komunikasi) 	<p>3.7</p> <ol style="list-style-type: none"> Tes: Tertulis pilgan/uraian tentang gambar dan teks berbasis bitmap Tugas: <ul style="list-style-type: none"> Mind mapping Membuat klipping Penilaian unjuk kerja saat diskusi: <ul style="list-style-type: none"> Kolaborasi 	30 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku desain grafis percetakan Buku photoshop dan coreldraw: Edisi revisi dan update Lab. Komputer Power point Software adobe potoshop

	<p>4. Teknik membuat gambar dan teks berbasis vektor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data tentang Teknik membuat gambar dan teks yang berbasis bitmap. Hasilnya dibuat laporan. (Berfikir kritis) • Guru memberi kasus tentang gambar dan teks berbasis vector yang diperlukan dalam dunia usaha/industry (kesehatan, pendidikan,entertainment). (Berfikir kritis dan pemecahan masalah) • Melakukan refleksi materi oleh guru dan peserta didik tentang gambar dan teks berbasis bitmap. (Komunikasi) 	<ul style="list-style-type: none"> - Komunikasi - Berfikir kritis 		
--	--	--	---	--	--

<p>4.7 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis bitmap</p>		<p>4.7</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat poster dan pamphlet dengan software photoshop. (Kreatif dan inovatif) • Membuat portofolio hasil desain poster dan pamphlet. (Komunikasi) 	<p>4.7</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif dan inovatif - Komunikasi 2. Portofolio 		
<p>3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manfaat pemberian efek pada gambar bitmap 2. Macam-macam efek pada gambar bitmap 3. Teknik membuat efek pada gambar bitmap 	<p>3.8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan terhadap contoh-contoh gambar efek pada gambar bitmap yang ditayangkan. (Berpikir kritis) • Diskusi tentang manfaat dan macam-macam efek pada gambar bitmap yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan 	<p>3.8</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes; Tertulis pilgan/uraian tentang efek pada gambar bitmap 2. Tugas: <ul style="list-style-type: none"> - Rangkuman - Laporan tentang kasus 	<p>30 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Buku photoshop dan coreldraw: Edisi revisi dan update - Lab. Komputer - Internet - Power point - Software adobe potoshop

		<p>menggunakan PPT. (Kolaborasi dan komunikasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat rangkuman tentang Teknik membuat efek desain gambar berbasis bitmap. (Berfikir kritis dan komunikasi) • Guru memberi kasus tentang efek gambar bitmap yang digunakan untuk menarik perhatian orang dalam poster. Hasilnya dibuatkan laporan per individu (Berfikir kritis dan pemecahan masalah) • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran efek pada gambar bitmap. (Komunikasi) 	<p>3. Penilaian unjuk kerja saat diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Berfikir kritis dan pemecahan masalah <p>4. Portofolio laporan</p>		
--	--	---	--	--	--

<p>4.8 Mendesain efek pada gambar bitmap</p>		<p>4.8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain suatu efek news paper art/water colour bitmap dengan photoshop. (Inovatif dan kreatif) • Mengkomunikasikan hasil desain efek bitmap yang telah dibuat dalam bentuk tertulis dalam portofolio. (Komunikasi) 	<p>4.8</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif dan inovatif - Komunikasi 2. Portofolio hasil desain 		
<p>3.9 Mengevaluasi desain berbasis bitmap dan vector</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar bitmap dan gambar vektor 2. Perbedaan gambar bitmap dan vector 3. Estetika desain grafis 	<p>3.9</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang gambar bitmap dan vector; perbedaan, kelebihan dan kekurangan desain berbasis bitmap dan vector. Hasilnya dibuat mind maaping secara berkelompok (Kolaborasi dan komunikasi) 	<p>3.9</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian 2. Tugas: Mind mapping dan klipping 	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Buku photoshop dan coreldraw: Edisi revisi dan update - Lab. Komputer - Internet - Power point

<p>4.9 Membuat review desain berbasis bitmap dan vector</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan studi literatur tentang estetika desain grafis. (Berfikir kritis) • Membuat laporan tentang estetika desain grafis secara kelompok. (Komunikasi dan kolaborasi) <p>4.9</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan untuk membuat proyek desain berbasis bitmap dan vector yaitu membuat infografis dan poster secara berkelompok (3-5 orang). (Kolaborasi) • Pembagian kategori pembuatan infografis dan poster yaitu kesehatan, pendidikan dan hiburan. 	<p>3. Penilaian unjuk kerja saat diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Berfikir kritis <p>4.9</p> <p>1. Penilaian unjuk kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyek - Kreatif dan inovatif - Kolaborasi - Komunikasi 		
---	--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none">• Membuat infografis dan poster secara berkelompok sesuai dengan kategori kelompok. (Kreatif dan inovatif)• Membuat laporan dan mempresentasikan hasil proyek. (Komunikasi)• Melakukan evaluasi hasil proyek dengan melakukan refleksi dan penilaian oleh guru dan peserta didik. (Berpikir kritis dan komunikasi)			
--	--	--	--	--	--

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.10 Menganalisis ilmu fotografi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian fotografi 2. Sejarah fotografi 3. Prinsip-prinsip fotografi 	<p>3.10</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimak ceramah guru tentang pengertian dan sejarah fotografi melalui PPT. (Berpikir kritis) • Melakukan studi literatur berkaitan dengan perkembangan fotografi, mengelompokan foto sesuai dengan jenisnya. Hasilnya dibuat laporan (Berpikir kritis) • Diskusi tentang sejarah dan prinsip-prinsip fotografi yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Kolaborasi dan komunikasi) 	<p>3.10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian tentang ilmu fotografi 2. Penilaian unjuk kerja saat diskusi: <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Berpikir kritis 	12 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Buku Teknik modern fotografi digital - Internet - Power point

<p>4.10 Mengembangkan referensi gambar sesuai ilmu fotografi</p>		<p>4.10</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencari foto dari internet dengan referensi gambar sesuai dengan ilmu fotografi. • Membuat klipping tentang foto yang didapat dari internet dengan referensi gambar sesuai ilmu fotografi. (Berfikir kritis dan komunikasi) • Melakukan refleksi oleh guru dan peserta didik tentang fotografi. (Komunikasi) 	<p>4.10</p> <p>1. Portofolio klipping</p>		
--	--	--	---	--	--

<p>3.11 Memahami jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis-jenis kamera dan karakteristik kamera 2. Bagian-bagian kamera DSLR dan fungsinya 3. Alat bantu dalam fotografi <ol style="list-style-type: none"> a. Alat bantu pemotretan b. Alat bantu pencahayaan 	<p>3.11</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang jenis-jenis kamera dan karakteristik kamera yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Kolaborasi dan komunikasi) • Mengamati bagian-bagian kamera dengan video yang disediakan. (Berpikir kritis) • Melakukan studi literatur dan menganalisis berbagai jenis alat bantu pemotretan dan alat bantu pencahayaan sesuai dengan keperluan. Hasilnya akhir dibuatkan mind mapping secara berkelompok. (Berpikir kritis dan kolaborasi) 	<p>3.11</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian. 2. Observasi: Lembar pengamatan bagian-bagian kamera 3. Tugas: membuat mind mapping 4. Penilaian unjuk kerja saat diskusi: <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi 	<p>24 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Buku Teknik modern fotografi digital - Internet - Youtube - Power point - Kamera dslr
--	--	---	---	--------------	--

<p>4.11 Mengoperasikan jenis-jenis kamera dan alat bantu fotografi</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan refleksi oleh guru dan peserta didik tentang (Komunikasi) <p>4.11</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengoperasikan kamera dslr. • Mengoperasikan alat bantu fotografi. • Membuat laporan tentang kegiatan yang telah dilakukan (mengoperasikan kamera dslr dan alat bantu fotografi). (Berfikir kritis) • Melakukan refleksi oleh guru dan peserta didik terhadap pembelajaran dan evaluasi laporan mind maaping yang telah dibuat. (Komunikasi) 	<ul style="list-style-type: none"> - Berfikir kritis <p>4.11</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Portofolio klipping hasil laporan 		
--	--	---	--	--	--

<p>3.12 Menerapkan pengoperasian kamera digital dan perawatan peralatan fotografi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengaturan dasar kamera <ol style="list-style-type: none"> a. Diafragma/F b. Shutter speed c. ISO/ASA d. Focusing system (memfokus) 2. Perawatan perlengkapan fotografi <ol style="list-style-type: none"> a. Perawatan kamera b. Perawatan lensa c. Perawatan media penyimpanan 	<p>3.12</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses pengoperasian kamera digital dengan melihat video yang ditampilkan. (Berfikir kritis) • Diskusi tentang Teknik pengaturan dasar kamera yang meliputi; diafragma, shutter speed, ISO/ASA, dan focusing system/memfokus yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Komunikasi dan kolaborasi) • Mendiskusikan hal-hal pokok dalam kemungkinan-kemungkinan yang terjadi jika peralatan tidak dilaksanakan sesuai prosedur, dan apa saja 	<p>3.12</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian 2. Observasi: lembar kerja pengamatan pengoperasian kamera digital 3. Penilaian unjuk kerja saat diskusi: <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Berfikir kritis 	<p>30 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Buku Teknik modern fotografi digital - Internet - Youtube - Power point - Kamera dslr
---	---	---	---	--------------	--

<p>4.12 Mengoperasikan kamera digital dan perawatan peralatan fotografi</p>	<p>d. Kartu perawatan</p>	<p>yang harus dicantumkan dalam kartu perawatan kamera. Diskusi dipimpin oleh satu orang siswa. Hasil diskusi dibuatkan rangkuman per individu. (Komunikasi)</p> <p>4.12</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengoperasikan kamera untuk menghasilkan gambar landscape /pemandangan/ suasana. (Kreatif) • Melakukan perawatan terhadap berbagai perawatan fotografi dan membuat kartu dan jadwal perawatan peralatan fotografi. (Kreatif). • Membuat portofolio hasil pemotretan. (Berfikir kritis) 	<p>4.12</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif - Berfikir kritis 2. Portofolio hasil pemotretan 		
---	---------------------------	---	---	--	--

<p>3.13 Menerapkan prosedur pengukuran bidang pandang dan sudut pengambilan gambar</p>	<p>1. Sudut pengambilan gambar:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bird's eye view b. High view c. Neutral view d. Low view e. Worm's eye view <p>2. Teknik pengambilan sudut pandang:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Extreme long shoot b. Long shoot c. Medium long shoot d. Medium shoot e. Close up 	<p>3.13</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan terhadap bidang pandang dan sudut pengambilan gambar pada video dan gambar-gambar di internet. (Berfikir kritis) • Melakukan studi literatur tentang sudut pengambilan gambar; bird's eye view, high view, neutral view, low view, worm's eyes view dan Teknik pengambilan sudut pandang; extreme long shoot, long shoot, medium long shoot, medium shoot, close up, big close up, dan extreme close up. Hasilnya dibuat laporan secara individu. (Berfikir kritis dan komunikasi) 	<p>3.13</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian tentang bidang pandang dan sudut pengambilan gambar 2. Observasi: lembar pengamatan bidang pandang dan sudut pengambilan gambar 	<p>30 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Internet - Youtube - Power point - Kamera dslr
--	---	--	---	--------------	--

<p>4.13 Mengambil gambar sesuai bidang pandang dan sudut pandang</p>	<p>f. Big close up g. Extreme close up</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang perbedaan sudut pengambilan gambar dan Teknik pengambilan gambar yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Komunikasi dan kolaborasi) <p>4.13</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pemotretan dengan berbagai sudut pengambilan gambar dan Teknik pengambilan sudut pandang. (Kreatif) • Mengkomunikasikan hasil foto yang telah diambil. (Komunikasi) • Membuat portofolio hasil pengambilan gambar berbagai 	<p>3. Penilaian unjuk kerja saat diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Berfikir kritis <p>4.13</p> <p>1. Penilaian unjuk kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif - Komunikasi - Berfikir kritis <p>2. Portofolio hasil pemotretan</p>		
--	--	---	---	--	--

		<p>sudut pengambilan gambar dan Teknik pengambilan sudut pandang. (Berpikir kritis)</p>			
<p>3.14 Menganalisis tata cahaya dalam pengambilan gambar</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tata cahaya (Lighting) 2. Jenis-jenis tata cahaya 3. Teknik tata cahaya 	<p>3.14</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan terhadap tata cahaya dengan melihat video yang ditampilkan. (Berpikir kritis) • Diskusi tentang tata cahaya; pengertian, jenis-jenis dan teknik tata cahaya untuk menghasilkan foto yang sesuai kebutuhan yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Kolaborasi dan komunikasi) 	<p>3.14</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian. 2. Observasi: Lembar pengamatan tata cahaya 3. Tugas: Membuat mind mapping 	<p>30 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Internet - Youtube - Power point - Kamera dslr - Peralatan lighting

<p>4.14 Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Hasil diskusi dibuat mind mapping secara berkelompok. (Berfikir kritis dan kreatif) • Melakukakan refleksi pembelajaran oleh guru dan peserta didik tentang tata cahaya yang telah dipelajari. (Komunikasi) <p>4.14</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pemotretan dengan variasi pencahayaan (posisi, warna cahaya, gabungan beberapa cahaya) secara berkelompok 3-5 orang. (Kolaborasi) • Menganalisis hasil pengaturan cahaya terhadap foto yang dihasilkan. (Berfikir kritis) 	<p>4. Penilaian unjuk kerja saat diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Kreatif - Berfikir kritis <p>4.14</p> <p>1. Penilaian unjuk kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> - kreatif - Kolaborasi - Komunikasi 		
---	--	---	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat portofolio terhadap foto yang dihasilkan. (Berfikir kritis) • Membuat laporan tentang hasil foto dan pembagian tugas dalam pemotretan yang dilakukan. (Komunikasi) 	2. Portofolio hasil pemotretan		
3.15 Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik zooming dan panning	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik zooming <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian b. Teknik zooming c. Cara melakukan zooming 2. Teknik panning <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian b. Teknik panning 	<p>3.15</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan contoh foto-foto hasil pemotretan dengan variasi zooming dan panning. (Berfikir kritis) • Melakukan studi literatur terhadap Teknik dan cara melakukan zooming dan panning. (Berfikir kritis) 	<p>3.15</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian. 2. Observasi: Lembar pengamatan teknik zooming dan panning 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Internet - Youtube - Power point - Kamera dslr

<p>4.15 Mengambil gambar dengan teknik zooming dan panning</p>	<p>c. Cara melakukan zooming</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang Teknik zooming dan panning yang dibutuhkan untuk memperoleh detail foto dengan kriteria tertentu yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Kolaborasi dan komunikasi) • Mengamati video tentang Teknik zooming dan panning. (Berfikir kritis) • Membuat mind mapping hasil diskusi secara kelompok. (Kolaboratif dan kreatif) <p>4.15</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pemotretan dengan variasi Teknik zooming dan Teknik panning untuk 	<p>3. Tugas: Membuat mind mapping</p> <p>4. Penilaian unjuk kerja saat diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Berfikir kritis <p>4.15</p> <p>1. Penilaian unjuk kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif 		
--	----------------------------------	--	--	--	--

		<p>menghasilkan foto kriteria tertentu. (Kreatif)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis hasil pemotretan dengan Teknik zooming dan panning. (Berfikir kritis) • Membuat portofolio hasil pemotretan. (Berfikir kritis) • Mengkomunikasikan hasil pemotretan. (Komunikasi) 	<ul style="list-style-type: none"> - Komunikasi - Berfikir kritis <p>2. Portofolio hasil pemotretan</p>		
3.16 Menerapkan prosedur pengambilan gambar dengan teknik bluring	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian Teknik bluring 2. Teknik bluring 3. Cara melakukan bluring 	<p>3.16</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan terhadap contoh foto pemotretan dengan Teknik bluring. (Berfikir kritis) • Melakukan studi literatur terhadap Teknik dan cara 	<p>3.16</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian 2. Observasi: lembar pengamatan 	12 JP	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Internet - Youtube - Power point - Kamera dslr

		<p>melakukan bluring. (Befikir kritis)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang Teknik dan cara melakukan bluring dan Teknik bluring yang dibutuhkan untuk memperoleh detail foto dengan kreteria tertentu yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Kolaborasi dan komunikasi) • Mengamati video tentang Teknik bluring. (Befikir kritis) • Membuat rangkuman hasil diskusi secara individu. (Komunikasi) 	<p>Teknik blurring</p> <p>3. Tugas; Membuat rangkuman hasil diskusi</p> <p>4. Penilaian unjuk kerja saat diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Befikir kritis 		
--	--	--	--	--	--

<p>4.16 Mengambil gambar dengan teknik bluring</p>		<p>4.16</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pemotretan dengan variasi bluring untuk menghasilkan foto kriteria tertentu. (Kreatif) • Menganalisis hasil pemotretan dengan bluring. (Berfikir kritis) • Membuat portofolio hasil pemotretan. (Berfikir kritis) • Mengkomunikasikan hasil pemotretan. (Komunikasi) 	<p>4.16</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif - Komunikasi - Berfikir kritis 2. Portofolio hasil pemotretan 		
<p>3.17 Menganalisis komposisi gambar dalam fotografi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian komposisi 2. Jenis – jenis komposisi 	<p>3.17</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan terhadap foto-foto dan video dengan komposisi tertentu. (Berfikir kritis) 	<p>3.17</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian. 2. Observasi: 	<p>18 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Internet - Youtube - Power point

	<p>3. Penerapan komposisi dalam pemotretan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi tentang pengertian, jenis-jenis, penerapan komposisi dalam pemotretan dan efek komposisi terhadap foto yang dihasilkan dan macam-macam komposisi yang dapat diterapkan obyek fotografi yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Kolaborasi dan komunikasi) • Membuat mind mapping tentang komposisi gambar dalam fotografi. (Berfikir kritis) • Melakukakan refleksi pembelajaran oleh guru dan peserta didik tentang tata cahaya yang telah dipelajari. (Komunikasi) 	<p>Lembar pengamatan komposisi pada fotografi</p> <p>3. Tugas: Membuat mind mapping</p> <p>4. Penilaian unjuk kerja saat diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Berfikir kritis 		<ul style="list-style-type: none"> - Kamera dslr
--	--	---	---	--	---

<p>4.17 Mengambil gambar berdasarkan komposisi gambar dalam fotografi</p>		<p>4.17</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pemotretan terhadap obyek yang sama dan obyek bebas dengan variasi komposisi pemotretan. (Kreatif) • Menganalisis hasil pengaturan komposisi terhadap foto yang dihasilkan. (Berfikir kritis) • Membuat portofolio terhadap foto yang dihasilkan. (Berfikir kritis) • Mengkomunikasikan hasil pemotretan. (Komunikasi) 	<p>4.17</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif - Komunikasi - Berfikir kritis 2. Portofolio hasil pemotretan 		
---	--	---	---	--	--

<p>3.18 Menganalisis pembuatan karya seni fotografi digital</p>	<p>1. Karya seni foto digital</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Elemen grafis b. Layout c. Storyboard d. Produk 	<p>3.18</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengamatan tentang susunan karya seni fotografi digital yang ditampilkan. (Berpikir kritis) • Melakukan studi literatur tentang karya seni foto digital. (Berpikir kritis) • Diskusik tentang unsur seni dalam susunan foto digital, mendiskusikan komposisi yang diperlukan untuk membuat karya seni foto digital dengan tema tertentu yang dipresentasikan oleh salah satu kelompok dengan menggunakan PPT. (Kolaborasi dan komunikasi) 	<p>3.18</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tes: Tertulis pilgan/uraian 2. Observasi: Lembar pengamatan tentang karya seni fotografi 3. Penilaian unjuk kerja saat diskusi: <ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi - Komunikasi - Berpikir kritis 	<p>36 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Buku desain grafis percetakan - Internet - Power point
---	---	---	---	--------------	--

<p>4.18 Membuat karya seni fotografi digital</p>		<p>4.18</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan untuk membuat proyek karya seni digital dengan tema tertentu (berkelompok 3-5 orang) setiap kelompok harus tema yang berbeda. (Kolaborasi dan kreatif) • Membuka stand pameran hasil karya seni fotografi digital. • Mengkomunikasikan hasil karya fotografi selama stand pameran fotografi. (Komunikasi) • Melakukan evaluasi dengan meminta penilaian kepada pengunjung yang datang ke stand pameran. (Komunikasi) 	<p>4.18</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian proyek 2. Penilaian unjuk kerja: <ul style="list-style-type: none"> - Kreatif - Kolaborasi - Komunikasi 		
--	--	---	---	--	--

<p>3.19 Mengevaluasi karya fotografi</p>	<p>1. Evaluasi produk karya seni fotografi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengamatan hasil proyek karya seni fotografi yang dipamerkan. (Berfikir kritis) 	<p>1. Penilaian unjuk kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kolaborasi Komunikasi Berfikir kritis 	<p>12 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> Buku desain grafis percetakan Internet Power point
<p>4.19 Membuat laporan karya fotografi</p>	<p>2. Membuat laporan karya fotografi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan tertulis hasil karya seni fotografi digital yang telah dibuat oleh kelompoknya masing-masing. (Kolaborasi dan komunikasi) Mempresentasikan susunan karya seni digital yang telah dibuat di depan kelas. (Komunikasi) Melakukan evaluasi hasil proyek dengan melakukan refleksi dan penilaian oleh guru dan peserta didik. (Komunikasi) 	<p>2. Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> Laporan tertulis 		

Sumber Belajar

Buku:

1. Asmoro, S. W., & Pramono, J. (2019). *Desain Grafis Percetakan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
2. Jubile Enterprise. (2018). *Photoshop dan Coreldraw: Edisi Revisi dan Uptodate*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
3. Mulyanto, E. S. (2018). *Teknik Modern Fotografi Digital*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
4. Yulianto. (2018). *Buku sakti kuasai desain grafis*. Yogyakarta: START UP.

Website untuk belajar desain grafis:

1. Desain digital, <https://www.desaindigital.com/>
2. Desain studio, <http://www.desainstudio.com/>
3. Envato tuts+, <https://design.tutsplus.com/>

Youtube:

1. KD 3.11: Channel: Kepo Nih! Belajar fotografi mengenal tombol pada kamera <https://www.youtube.com/watch?v=EtztD3xAuLY>
2. KD 3.12: Channel: Kadit kans, Teknik dasar fotografi lengkap <https://www.youtube.com/watch?v=2KM4zDG9Hr4&t=40s>
3. KD 3.13: Channel: Nusa Teguh, Penggunaan shot yang tepat <https://www.youtube.com/watch?v=NRIPQygDp7I>
4. KD 3.14: Channel: Anggun Adi, Studio tour dan lighting tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=ZZ4i0WEFtJ4>
5. KD 3.15: Channel: Chitose gallery, Panning & zooming <https://www.youtube.com/watch?v=vcDqHfdIqFg&t=247s>
6. KD 3.16: Channel: Manuel Budijono, Teknik foto bokeh blur <https://www.youtube.com/watch?v=ULxNtefp8Gk>
7. KD 3.17: Channel: Manuel Budijono, Belajar menggunakan Komposisi <https://www.youtube.com/watch?v=k3zosOnKaXg>

LAMPIRAN

KISI-KISI

INSTRUMEN

PENELITIAN

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN
PENGEMBANGAN SILABUS MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCATAKAN
BERBASIS KETERAMPILAN ABAD 21 DI SMK

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Butir Soal	Jumlah
	Prinsip pengembangan silabus	Ilmiah	Keseluruhan materi dan kegiatan pembelajaran yang menjadi muatan dalam silabus harus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainerer Pembelajaran	1,2	2
		Relevan	Sesuai dengan komponen-komponen kurikulum, karakteristik, dan kebutuhan peserta	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	3,4,5, 6,7,8, 9	7

			didik, dan keterampilan abad 21					
		Sistematis	Komponen-komponen silabus saling berhubungan secara fungsional dalam pencapaian kompetensi yang dituju	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	10	1
		Konsisten	Adanya hubungan yang konsisten antara komponen-komponen dalam silabus	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	11	1
		Memadai	Cakupan materi pokok, pengalaman belajar, dan sistem penilaian dalam silabus cukup menunjang pencapaian Kompetensi Dasar (KD)	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	12,13,14	3

		Aktual dan Kontekstual	Cakupan materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan IPTEKS	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	15,16,17	3
		Fleksibel	Keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keragaman peserta didik, serta dinamika perubahan yang terjadi di Lembaga terkait	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	18,19,20, 21	4
		Menyeluruh	Komponen silabus mencakup keseluruhan ranah kompetensi (kognitif dan Psikomotor)	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	22,23	2

	Komponen Silabus	Identitas silabus	Identitas silabus ditulis sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	24,25,26	3
		Kompetensi Inti	Kompetensi Inti ditulis sesuai dengan rumusan kompetensi inti (dari kurikulum)	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	27	1
		Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	28	1
			Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan kompetensi keahlian multimedia	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	29	1
			Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan komponen silabus lainnya	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	30	1

		Materi Pembelajaran	Materi pembelajaran sesuai dengan disiplin ilmu	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	31	1
			Materi pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	32	1
			Materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan bermanfaat bagi peserta didik	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	33,34, 35,36	4
	Materi Pembelajaran	Relevansi	Materi pembelajar sesuai dengan kompetensi dasar, struktur keilmuan, kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan dunia kerja	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Ahli Materi	1,2,3,4,5	5

		Konsistensi	Adanya hubungan yang konsisten antara kompetensi dasar dengan materi pembelajaran, urutan penyajian materi pembelajaran.	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Ahli Materi	6,7	2
		Kecukupan	Cakupan materi, kedalaman materi, penyajian materi, dan alokasi waktu memadai untuk mencapai kompetensi dasar	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Ahli Materi	8,9,10,11	4
		Kebermanfaatan	Materi pembelajaran dapat menambah pengetahuan dan keterampilan tentang Desain grafis percetakan	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Ahli Materi	12	1

	Komponen Silabus	Kegiatan Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	37	1
			Kegiatan pembelajaran dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	38	1
			Rangkaian kegiatan pembelajaran mendukung tercapainya Kompetensi Dasar (KD)	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	39	1
			Urutan kegiatan pembelajaran sesuai dengan hierarki konsep materi pembelajaran	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	40	1
			Kegiatan pembelajaran mendukung peserta didik untuk	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	41, 42, 43, 44	4

			mengembangkan keterampilan abad 21					
		Penilaian	Penilaian sesuai untuk mengukur ketercapaian Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	45	1
			Penilaian sesuai dengan model pembelajaran yang dilakukan	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	46	1
			Penilaian dikembangkan berdasarkan keterampilan abad 21	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	47, 48	2
		Alokasi waktu	Alokasi waktu sesuai dengan program semester yang disusun	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	49	1

			Pemenggalan Alokasi waktu sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	50	1
		Sumber Belajar	Sumber belajar sesuai dan mendukung tercapainya Kompetensi Dasar (KD)	Kuesioner	Penyebaran Kuesioner	Desainer Pembelajaran	51,52	2
			Sumber belajar bervariasi				53	1
	Evaluasi one to one	Identitas silabus	Identitas silabus ditulis sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan	Pedoman Wawancara	Wawancara	Guru Multimedia	1	1
		Kompetensi Inti	Kompetensi Inti ditulis sesuai dengan rumusan kompetensi inti (dari kurikulum)	Pedoman Wawancara	Wawancara	Guru Multimedia	2	1
		Kompetensi Dasar (KD)	Penulisan kompetensi dasar	Pedoman Wawancara	Wawancara	Guru Multimedia	3,4	2

		Materi pembelajaran	Materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, kebutuhan dan pemahaman peserta didik.	Pedoman Wawancara	Wawancara	Guru Multimedia	5,6,7	3
		Kegiatan pembelajaran	Kegiatan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, kejelasan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan implementasi kegiatan pembelajaran	Pedoman Wawancara	Wawancara	Guru Multimedia	8,9,10	3
		Penilaian	Penilaian sesuai dengan kegiatan pembelajaran dan pengimplementasian penilaian	Pedoman Wawancara	Wawancara	Guru Multimedia	11,12	2

		Alokasi waktu	Alokasi waktu sesuai dengan penyajian materi	Pedoman Wawancara	Wawancara	Guru Multimedia	13	1
		Sumber belajar	Pemilihan dan penggunaan sumber belajar	Pedoman Wawancara	Wawancara	Guru Multimedia	14,15	2
		Pengembangan silabus	Bahasa tulisan, dikembangkan berdasarkan keterampilan abad 21, dan kebermanfaatan silabus	Pedoman Wawancara	Wawancara	Guru Multimedia	16,17,18, 19,20	5

LAMPIRAN

VALIDASI

KONSTRUK

INSTRUMEN

PENELITIAN

Nama Validator : Mulyadi
Hari/Tanggal Validasi : 25 oktober 2018
Jam : 10.00 WIB

Petunjuk Pengisian

1. Berilah nilai untuk setiap butir hal mengenai validasi instrumen kuesioner yang Bapak/Ibu validasi.
2. Pemberian nilai dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor.
3. Keterangan nilai 1 = kurang, nilai 2 = cukup, nilai 3 = baik, nilai 4 = baik sekali.
4. Apabila terdapat kekurangan atau ingin memberikan tambahan, silakan Bapak/Ibu tuliskan pada kolom catatan.
5. Di akhir lembar validasi silakan Bapak/Ibu berikan penilaian mengenai kelebihan, kekurangan, komentar, kritik, dan saran terhadap instrumen.

No.	Komponen Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
Bahasa						
1.	Penggunaan bahasa dalam instrumen mudah dimengerti.				✓	
2.	Penggunaan bahasa dalam instrumen efektif.				✓	
3.	Kesesuaian bahasa dalam instrumen dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓		
4.	Struktur kalimat dalam instrumen memudahkan responden untuk memberikan skor.				✓	
5.	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik narasumber.				✓	
Konstruksi						
6.	Kesesuaian butir instrumen dengan kisi-kisi instrumen.				✓	
7.	Butir instrumen yang disusun mewakili aspek yang akan diukur.			✓		
8.	Kualitas pertanyaan butir instrumen yang disusun.				✓	
9.	Butir instrumen dapat menggambarkan respon yang diharapkan.			✓		
Materi						

10.	Butir instrumen yang disusun sesuai dengan teori.				✓	
11.	Kelengkapan materi pada butir instrumen dan kisi-kisi.			✓		
12.	Instrumen menggambarkan secara tepat mengenai pengembangan silabus mata pelajaran desain grafis percetakan berbasis keterampilan abad 21 pada sekolah menengah kejuruan.			✓		
13.	Kelayakan instrumen untuk digunakan.			✓		

A. Kelebihan Instrumen

- Instrumen yang dirumuskan sudah sesuai dengan teori-teori kejuruan yang di rumus

B. Kekurangan Instrumen

- Banyaknya butir dari tiap indikator kurang berimbang
- Lembar untuk ahli pada tiap-tiap dan instrumen berbeda

C. Komentar/kritik/saran

- perbaiki istilah ahli agar sesuai dengan teori-teori

Instrumen ini sudah tepat untuk mengumpulkan data :

"Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Berbasis Keterampilan Abad 21 pada Sekolah Menengah Kejuruan."

YA

TIDAK

Jakarta, 25 Oktober 2019

Validator Instrumen


(Mulyadi)

NIP.

Nama Validator : Mulyadi
Hari/Tanggal Validasi : Jumat, 25 Oktober 2019
Jam : 10.00 WIB

Petunjuk Pengisian

1. Berilah nilai untuk setiap butir hal mengenai validasi instrumen wawancara yang Bapak/Ibu validasi.
2. Pemberian nilai dilakukan dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor.
3. Keterangan nilai 1 = kurang, nilai 2 = cukup, nilai 3 = baik, nilai 4 = baik sekali.
4. Apabila terdapat kekurangan atau ingin memberikan tambahan, silakan Bapak/Ibu tuliskan pada kolom catatan.
5. Di akhir lembar validasi silakan Bapak/Ibu berikan penilaian mengenai kelebihan, kekurangan, komentar, kritik, dan saran terhadap instrumen.

No.	Komponen Penilaian	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
Bahasa						
1.	Kesesuaian bahasa dalam instrumen dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.			✓		
2.	Penggunaan bahasa dalam instrumen mudah dimengerti.				✓	
3.	Penggunaan bahasa dalam instrumen efektif.				✓	
4.	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik narasumber.				✓	
Konstruksi						
5.	Kesesuaian butir instrumen dengan kisi-kisi instrumen.				✓	
6.	Butir instrumen yang disusun mewakili aspek yang akan diukur.			✓		
7.	Kualitas pertanyaan butir instrumen yang disusun.				✓	
8.	Butir instrumen dapat menggambarkan respon yang diharapkan.			✓		
Materi						
9.	Butir instrumen yang disusun sesuai dengan teori.				✓	
10.	Kelengkapan materi pada butir instrumen dan kisi-kisi.			✓		

11.	Instrumen menggambarkan secara tepat mengenai pengembangan silabus mata pelajaran desain grafis percetakan berbasis keterampilan abad 21 pada sekolah menengah kejuruan			✓		
12.	Kelayakan instrumen untuk digunakan.			✓		

A. Kelebihan Instrumen

- Instrumen yang dirumuskan sudah sesuai dengan kisi-kisi instrumen yang disusun

B. Kekurangan Instrumen

- penyusunan butir dari tiap indikator kurang berimbang

C. Komentar/kritik/saran

- Instrumen dapat digunakan untuk penelitian

Instrumen ini sudah tepat untuk mengumpulkan data :

"Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Berbasis Keterampilan Abad 21 pada Sekolah Menengah Kejuruan."

YA

TIDAK

Jakarta, 25 October 2019

Validator Instrumen

(_____)

NIP.

LAMPIRAN

INSTRUMEN

PENELITIAN

Kuesioner Penilaian Desainer Pembelajaran

Kuesioner ini dimaksudkan untuk menilai penyusunan silabus dengan prinsip pengembangan silabus ilmiah, relevan, sistematis, konsisten, memadai, actual dan kontekstual, fleksibel dan menyeluruh yang akan digunakan pada **“Pengembangan silabus mata pelajaran desain grafis percetakan berbasis keterampilan abad 21 pada Sekolah Menengah Kejuruan”**, yang meliputi gambaran umum, kelebihan, kekurangan, dan saran perbaikan. Penilaian dilakukan melalui skala nilai (*rating scale*). Data pada instrument ini akan dipergunakan sepenuhnya untuk kepentingan bahan penelitian.

Terimakasih atas kesediaan Anda untuk mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Identitas Responden

1. Nama : Dra. Suprayekti, M. Pd
2. Jabatan : Dosen TP
3. Lembaga : Universitas Negeri Jakarta

Petunjuk 1

1. Berilah nilai untuk setiap butir pertanyaan kuesioner di bawah ini dengan jujur, terbuka dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada kolom respon YA atau TIDAK yang tersedia sesuai dengan penilaian Anda.
3. Apabila Bapak/Ibu memberikan jawaban tidak pada pertanyaan di bawah ini, diharapkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan dengan masukan dari Bapak/Ibu, agar silabus dapat diperbaiki lebih baik.
4. Di akhir lembar validasi silakan Bapak/Ibu berikan penilaian mengenai kelebihan, kekurangan, komentar, kritik, dan saran terhadap silabus.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Catatan
1	Keseluruhan materi pembelajaran yang menjadi muatan dalam silabus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan	✓		
2	Keseluruhan kegiatan pembelajaran yang menjadi muatan dalam silabus benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara keilmuan	✓		
3	Komponen silabus sesuai dengan komponen-komponen silabus kurikulum 2013	✓		
4	Silabus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.	✓		
5	Silabus sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni	✓		
6	Kegiatan pembelajaran dalam silabus menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi	✓		
7	Pembelajaran dalam silabus bermakna, pemikiran kritis, dan pemecahan masalah	✓		
8	Penilaian dalam silabus dilakukan dengan menilai tugas secara otentik	✓		

9	Sumber belajar dalam silabus mendukung kreativitas dan inovasi peserta didik	✓		
10	Keseluruhan komponen silabus berhubungan secara fungsional menunjang tercapainya kompetensi yang dituju	✓		
11	Keseluruhan komponen silabus saling terkait secara konsisten	✓		
12	Materi pokok pembelajaran yang ditentukan dapat menunjang tercapainya kompetensi dasar yang ditetapkan	✓		
13	Pengalaman belajar yang ditentukan dapat menunjang tercapainya kompetensi dasar yang ditetapkan	✓		
14	Sistem penilaian yang ditentukan dapat menunjang tercapainya kompetensi dasar yang ditetapkan	✓		
15	Materi pembelajaran yang ditentukan sesuai dengan perkembangan IPTEKS	✓		
16	Pengalaman belajar yang ditentukan sesuai dengan perkembangan IPTEKS	✓		
17	Sumber belajar yang ditentukan sesuai dengan perkembangan IPTEKS	✓		

18	Keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keberagaman peserta didik	✓		
19	Keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi keberagaman guru	✓		
20	Keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi dinamika kelas Desain grafis percetakan SMK Madani Brebes	✓		
21	Keseluruhan komponen silabus dapat mengakomodasi perkembangan dunia kerja	✓		
22	Keseluruhan komponen silabus mencakup ranah kognitif peserta didik tentang Desain grafis percetakan	✓		
23	Keseluruhan komponen silabus mencakup silabus dengan ranah psikomotor peserta didik tentang Desain grafis percetakan	✓		

Petunjuk 2

1. Berilah nilai untuk setiap butir pertanyaan kuesioner di bawah ini dengan jujur, terbuka dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian Anda. Berikut adalah kriteria skala angka (4-1):
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup Baik
1 = Kurang Baik
3. Apabila terdapat kekurangan atau ingin memberikan tambahan, silakan Bapak/Ibu tuliskan pada kolom catatan. Apabila Bapak/Ibu memberikan jawaban 2/1 (Kurang/Sangat Kurang) pada pertanyaan di bawah ini, diharapkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan dengan masukan dari Bapak/Ibu, agar silabus dapat diperbaiki lebih baik.
4. Di akhir lembar validasi silakan Bapak/Ibu berikan penilaian mengenai kelebihan, kekurangan, komentar, kritik, dan saran terhadap silabus.

No	Pertanyaan	skala				Keterangan
		4	3	2	1	
Komponen Silabus						
24	Penulisan mata pelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang akan diajarkan	✓				
25	Penulisan nama sekolah sesuai dengan nama sekolah tempat pembelajaran	✓				
26	Penulisan nama kelas sesuai dengan kelas pembelajaran	✓				
27	Penulisan Kompetensi Inti (KI) sesuai dengan rumusan	✓				

	kompetensi inti (dari kurikulum)				
28	Kesesuaian Kompetensi Dasar (KD) dengan Kompetensi Inti (KI) yang akan dicapai	✓			
29	Kesesuaian Kompetensi Dasar (KD) dengan kompetensi keahlian multimedia	✓			
30	Kesesuaian Kompetensi Dasar (KD) dengan komponen silabus lain (materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, sumber belajar)	✓			
31	Kesesuaian materi pembelajaran dengan disiplin ilmu	✓			
32	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ditetapkan	✓			
33	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik	✓			
34	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tuntutan lingkungan dunia kerja	✓			
35	Kesesuaian cakupan materi dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓			

36	Urutan penyajian materi pembelajaran dengan tingkat kesukaran materi pembelajaran	✓				
37	Proporsional penyajian materi pembelajaran antar materi pembelajaran	✓				
38	Kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik atau belajar aktif	✓				
39	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	✓				
40	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD) yang ditetapkan	✓				
41	Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran dengan hierarki konsep materi pembelajaran	✓				
42	Kegiatan pembelajaran memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat dalam proses belajar dan pembelajaran,	✓				
43	Kegiatan belajar dirancang agar peserta didik dapat belajar secara <i>team work</i>	✓				
44	Kegiatan pembelajaran mengangkat masalah-					

	masalah kontekstual yang ada dalam kehidupan sehari-hari dalam proses pembelajaran.	✓				
45	Kegiatan pembelajaran dirancang dengan membuka ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan inovasinya.	✓				
46	Kesesuain penilaian dengan Kompetensi Dasar (KD) yang Akan dicapai	✓				
47	Kesesuain penilaian dengan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan	✓				
48	Proses penilaian terintegrasi dengan proses pembelajaran dan on going (penilaian formatif-sumatif)			✓		Penilaian hanya formatif
49	Proses penilaian bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan HOTS	✓				
	Kesesuain alokasi waktu dengan program semester	✓				
50	Kesesuain pemenggalan alokasi waktu dengan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai	✓				
51	Kesesuaian Sumber belajar dengan Kompetensi Dasar (KD)		✓			

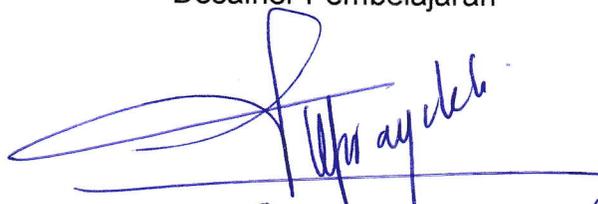
52	kesesuaian sumber belajar dengan materi pembelajaran		✓			
53	Kebervariasian sumber belajar			✓		Tambahkan / lengkapi sumber belajar lain

Catatan/ komentar/ kritik/ saran:

1. Penyajian silabus harus simetris sesuai nomor Modul 3.1 dengan komponen belajar
2. Lembar evaluasi dilengkapi contoh pada petunjuk penggunaan
3. Sumber belajar ditambah dengan labora-torium, kamera
4. Kompetensi prakték (membuat) gemis pen-laian proses dan produk (autentik).

Jakarta, 13 Januari 2020

Desainer Pembelajaran



Dra. Suprayekti, M.Pd
NIP. 19601014 1990 03 2 001

Kuesioner Penilaian Ahli Materi

Kuesioner ini dimaksudkan untuk menilai kesesuaian (relevansi), konsistensi dan kecukupan (*adequacy*) materi pembelajaran yang akan digunakan pada **“Pengembangan silabus mata pelajaran desain grafis percetakan berbasis keterampilan abad 21 pada Sekolah Menengah Kejuruan”**, yang meliputi gambaran umum, kelebihan, kekurangan, dan saran perbaikan. Penilaian dilakukan melalui skala nilai (*rating scale*). Data pada instrument ini akan dipergunakan sepenuhnya untuk kepentingan bahan penelitian.

Terimakasih atas kesediaan Anda untuk mendukung dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.

Identitas Responden

1. Nama : Kunto Mubar
2. Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan
3. Lembaga : Universitas negeri Jakarta

Petunjuk

1. Berilah nilai untuk setiap butir pertanyaan kuesioner di bawah ini dengan jujur, terbuka dan tidak mempertimbangkan hubungan sosial dengan peneliti.
2. Berikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian Anda. Berikut adalah kriteria skala angka (4-1):
 - 4 = Sangat Baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup Baik
 - 1 = Kurang Baik
3. Apabila terdapat kekurangan atau ingin memberikan tambahan, silakan Bapak/Ibu tuliskan pada kolom catatan.
4. Di akhir lembar validasi silakan Bapak/Ibu berikan penilaian mengenai kelebihan, kekurangan, komentar, kritik, dan saran terhadap silabus.

No	Pernyataan	Skala				Catatan
		4	3	2	1	
1	Kesesuaian materi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai	✓				
2	Kesesuaian struktur materi pembelajaran dengan struktur keilmuan		✓			
3	Materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	✓				
4	Keseluruhan materi pembelajaran dibutuhkan oleh peserta didik		✓			
5	Keseluruhan materi pembelajaran yang diberikan dapat mengakomodasi kebutuhan lingkungan dunia kerja	✓				
6	Konsistensi materi pembelajaran dengan kompetensi dasar yang akan dituju	✓				
7	Kesesuaian urutan penyajian materi dengan tingkat kesukaran		✓			
8	Kesesuaian cakupan materi dengan karakteristik peserta didik		✓			
9	Kadalaman materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik		✓			

10	Alokasi waktu penyajian materi sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai		✓			
11	Penyajian materi dialokasikan secara proporsional antara pengetahuan dan keterampilan	✓				
12	Keseluruhan materi yang diberikan menambah pengetahuan dan keterampilan tentang Desain grafis percetakan		✓			

Catatan/ komentar/ kritik/ saran:

- detailkan penilaian
 - detailkan keg. pembelajaran
 - peta materi
-
-
-
-
-
-
-
-

Jakarta, 09 01 2020

Ahli Materi



Kunto Lumba

19810729 2002011008

PEDOMAN WAWANCARA PENILAIAN SILABUS OLEH GURU
SILABUS MATA PELAJARAN DESAINER GRAFIS PERCETAKAN
BERBASIS KETERAMPILAN ABAD 21 SMK

1. Apakah penulisan identitas silabus (nama mata pelajaran, nama sekolah, kelas) sesuai?
2. Apakah rumusan Kompetensi Inti (KI) sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) (dari kurikulum)?
3. Apakah Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) yang dirumuskan? Dan dapat diimplementasikan oleh Bapak/Ibu?
4. Apakah Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan kompetensi keahlian program studi multimedia?
5. Apakah keseluruhan materi pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai?
6. Apakah keseluruhan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik?
7. Apakah keseluruhan materi pembelajaran dapat diimplementasikan oleh bapak/ibu?
8. Apakah keseluruhan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai?
9. Bagaimana kejelasan skenario kegiatan pembelajaran (langkah-langkah kegiatan pembelajaran)?
10. Apakah keseluruhan kegiatan pembelajaran dalam silabus ini dapat diimplementasikan oleh bapak/ibu?
11. Bagaimana kesesuaian sistem penilaian dengan kegiatan pembelajaran dalam silabus?

12. Apakah sistem penilaian dalam silabus dapat diimplementasikan oleh bapak/ibu?
13. Bagaimana kesesuaian alokasi waktu penyajian materi dengan kompetensi dasar yang akan dicapai?
14. Bagaimana kesesuaian pemilihan sumber belajar dengan materi pembelajaran?
15. Bagaimana pemilihan sumber belajar? Apakah dapat diimplementasikan oleh bapak/ibu?
16. Bagaimana bahasa penulisan dalam silabus ini?
17. Apakah silabus ini mendukung penanaman keterampilan abad 21 (*Communication/Collaboration/ Critical thinking and Problem Solving / Creative and Innovation skill*)?
18. Apakah silabus ini dapat memenuhi kebutuhan peserta didik baik di dalam sekolah maupun lingkungan kerja?
19. Apakah silabus ini dapat membantu Bapak/Ibu sebagai panduan dalam kegiatan pembelajaran?
20. Apakah silabus ini dapat dijadikan sebagai pedoman penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)?

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Winda Nur Afifah, lahir di Brebes, 8 Oktober 1995. Menyelesaikan pendidikan di SDN Kalialang Brebes, SMP Negeri 5 Brebes dan SMK Negeri 2 Adiwerna Tegal. Pada tahun 2015 menjadi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Selama menjalani perkuliahan, peneliti aktif pada beberapa organisasi kemahasiswaan yaitu Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) Teknologi Pendidikan pada tahun 2016 – 2017 sebagai staff Komisi Kemahasiswaan dan staff Badan Aspirasi DPM TP. Dan Education Watch (EDUWA) Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2017 – 2019 sebagai staff Media dan Publikasi. Selain itu, pada tahun 2018 peneliti juga melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. GMF AeroAsia pada devisi Learning Service.