

DAFTAR RUJUKAN

- Armilia, Riza., & Handayani. (2014). Pengembangan Handout Pengajaran Writing II Berbasis Process Genre-Based Approach Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks dDalam Penulisan Tugas Akhir. *Jurnal Pelangi*, Vol 6 No.2 Halaman 120-134.
- Arsyad, MN., & Lestari, D.E.G. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Jurnal Agastya*, Vol 10, No. 1.
- Arsyah, U.I., dkk. (2018). Penerapan Aplikasi Multimedia Mengenal bahasa Isyarat Sebagai Pendukung Pembelajaran bagi Tuna Rungu. *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer*,3(2), 90-94.
- Brets, Rudy. (2008). Direktorat Tenaga Kependidikan, Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional (2008: 8-9)
- Hamalik, Oemar. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya, 12.
- Hastuti, dkk. (2015). Pengembangan Modul IPA Terpadu Berbasis Masalah dengan tema Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Inkuiri*, Vol 4, No. 3.
- <https://id.scribd.com/document/392368986/Modul-BAB-I-4-DDG-docx>
- Komalasari, Kokom. (2011). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Rafika Aditama.
- Kuswanto, Joko., & Radiansah, Ferri. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Baturaja: Media Infotama.

- Menrisal, dkk. (2018). Perancangan dan Pembuatan media pembelajaran berbasis Android Mata Pelajaran Pemograman dasar (Studi kasus Kelas X TKJ SMK Negeri 2 Padang). *Pendidikan Teknologi Iniformasi UPI-YPTK*, 5(2), 21-30.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi(Gaung Persada Press Group).
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan aplikasi daqlam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Padli, A.F.N. (2020), *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK N 7 Padan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021*. Padang : Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
- Pratama, Fiki. (2019). *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Komputer Berbasis Android Kelas X Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK ADZKIA Padang Tahun Ajaran 2018/2019*. Padang: Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.
- Rusman,dkk.(2011).*Pembelajaran Berbasis Teknologi InformasidanKomunikasi*. Jakarta: Rajawali press.
- Setiawan, A. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta:UNY Press.
- Suryani, nunuk. Setiawan, Achmad. Putra, Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.

- Usman, B., & Asnawir, (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 11.
- Wulandari, Agustina (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-dasar Algoritma dan pemograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*.
- Wulandari, A.P, dkk (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2019). *Mudah Membuat dan Berbisnis aplikasi android dengan Android studio*. Jakarta: Elex Media \Komputindo.

Lampiran

Lampiran 1. Silabus Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK KARTIKA 1-2 PADANG
Bidang Keahlian	: TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI
Program Keahlian	: TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
Kompetensi Keahlian	: TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN
Mata Pelajaran	: DASAR DESAIN GRAFIS
Kelas/Semester	: X / I dan II
Tahun Pelajaran	: 2021/2022
Durasi	: 3 JP/ Minggu
Deskripsi KI	:

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika 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.

KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)

Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Dasar-dasar Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri 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 dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait