



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
DESAIN GRAFIS**

**UNIVERSITAS BAKTI INDONESIA  
BANYUWANGI**



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

## UNIVERSITAS BAKTI INDONESIA (UBI) BANYUWANGI

### PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

#### RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

NAMA MATA KULIAH	KODE MK	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan (Rev ke)
DESAIN GRAFIS	TSINF 1202	Wajib	2	II	27 Februari 2023 (1)
OTORISASI	Nama Koordinator Pengembang Kurikulum / RPS		Koordinator Mata Kuliah		Dekan
	SUGENG HENDRA WIJAYA, M.Kom		SUGENG HENDRA WIJAYA, M.Kom		NURUL HIDAYAH, M.Pd.
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)</b>				
	CPL-1	Memahami Prinsip Desain Grafis			
	CPL-2	Menggunakan Perangkat Lunak Desain Grafis			
	CPL-3	Menerapkan Teknik Desain Multimedia			
	CPL-4	Mendesain Interface Pengguna (User Interface - UI)			
	CPL-5	Mengembangkan Grafika untuk Media Interaktif			
	CPL-6	Memahami Aspek Kreatif dan Komunikasi Visual			
	CPL-7	Menggunakan Teknologi Terbaru dalam Desain Grafis			
	CPL-8	Mengintegrasikan Desain Grafis dengan Teknologi Informasi			
	CPL-9	Menerapkan Prinsip Keterlibatan Pengguna (User Engagement)			
	CPL-10	Bertindak Profesional dalam Desain Grafis			
	<b>CPMK (Capaian Pembelajaran Lulusan Yang Dibeberikan Pada Mata Kuliah)</b>				
	M1	Mahasiswa memiliki pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain grafis, termasuk komposisi, warna, tipografi, dan penggunaan elemen desain lainnya.			
	M2	Mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak desain grafis profesional, seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan CorelDRAW, untuk membuat desain grafis berkualitas tinggi.			
M3	Mahasiswa mampu menggabungkan elemen desain multimedia, seperti gambar, teks, dan grafik vektor, untuk menghasilkan desain yang menarik dan efektif.				
M4	Mahasiswa dapat merancang antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan menarik untuk aplikasi dan situs web, dengan memperhatikan prinsip usability.				

	<b>M5</b>	Mahasiswa dapat mengembangkan elemen grafis untuk media interaktif, seperti animasi, efek visual, dan gambar untuk aplikasi permainan (game) dan media interaktif lainnya.
	<b>M6</b>	Mahasiswa memahami pentingnya aspek kreatif dan komunikasi visual dalam desain grafis, serta mampu menyampaikan pesan dan informasi secara efektif melalui desain.
	<b>M7</b>	Mahasiswa dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam desain grafis, termasuk memanfaatkan teknologi AR (Augmented Reality) dan VR (Virtual Reality) jika relevan.
	<b>M8</b>	Mahasiswa dapat mengintegrasikan desain grafis dengan teknologi informasi untuk menciptakan solusi yang inovatif dan berdaya saing.
	<b>M9</b>	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip keterlibatan pengguna dalam desain grafis untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan memuaskan.
	<b>M10</b>	Mahasiswa memiliki sikap profesional dalam desain grafis, termasuk etika dalam menggunakan gambar dan elemen desain dari sumber lain serta memahami hak cipta.
<b>Diskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Desain Grafis adalah mata kuliah yang membahas tentang konsep, prinsip, dan teknik dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif dan menarik melalui penggunaan elemen-elemen desain. Mahasiswa akan mempelajari perangkat lunak desain grafis profesional serta menerapkan kreativitas dan prinsip desain dalam berbagai proyek praktis.	
<b>Bahan Kajian / Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengenalan Mata Kuliah</li> <li>2. Pengenalan dan instalasi Software Desain Grafis.</li> <li>3. Membuat Objek dasar sederhana dengan aplikasi corel Draw.</li> <li>4. Mengolah Objek Dasar dengan fungsi trim, weld dan Transform</li> <li>5. Membuat Objek Teks</li> <li>6. Produk Desain Grafis</li> </ol>	
<b>Daftar Referensi</b>	<b>Utama:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tuckman, B., &amp; Monetti, D. (2014). Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids. Rockport Publishers.</li> <li>2. Adobe Photoshop User Guide.</li> <li>3. Adobe Illustrator User Guide.</li> <li>4. CorelDRAW User Guide.</li> <li>5. Wahana Komputer. (2017), Corel Drow X7 for Advertising. Yogyakarta: Andi</li> <li>6. Forum Komputer (<a href="https://www.forumkomputer.com">https://www.forumkomputer.com</a>)</li> <li>7. Gapra. (2019), Panduan Lengkap Menjadi Seorang Desainer Profesional Corel Drow. Gapra27</li> <li>8. Arifin Zainul. (2012), Belajar Corel Drow. Ebook</li> </ol>
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat lunak:</b>	<b>Perangkat keras :</b>
	Microsoft Office (MS-Powerpoint), MS Word, Zoom Meeting, Whatts App, Instagram	Kertas, Notebook, LCD Projector, Papan Tulis dan Spidol
<b>Nama Dosen Pengampu</b>	<b>SUGENG HENDRA WIJAYA, M.Kom</b>	

Mg Ke-	Kemampuan akhir yg diharapkan	Penilaian		Bentuk Pembelajaran; Metode Pembelajaran; Penugasan; [Estimasi Waktu]	Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Tatap muka		
-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7
1	Mampu menjelaskan tujuan, capaian, teknik penilaian dari mata kuliah desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dalam persepsi mengenai matakuliah</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedoman Penilaian</li> </ul> <b>Bentuknon-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hal hal yang perlu dipersiapkan dalam matakuliah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b> TM : 1 X (2 X 50") BT : 1 X (2 X 50") BM: 1 X (2 X 50")</li> <li>• <b>Diskusi</b> TR 1: Meringkas Materi Kuliah</li> </ul>	Pengenalan Mata Kuliah	7
2	Mampu melakukan instalasi software desain grafis serta menjelaskan kegunaan software Desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dalam menentukan software</li> <li>• Ketepatan dalam pemilihan software</li> <li>• Ketepatan dalam melakukan instalasi software</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalasi Software Desain Grafis</li> </ul> <b>Bentuknon-test:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persiapan hardware</li> <li>• Persiapan software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b> TM : 1 X (2 X 50") BT : 1 X (2 X 50") BM: 1 X (2 X 50")</li> <li>• <b>Diskusi</b> • <b>TR 2:</b> Membuat ringkasan instalasi/pemasangan software desain grafis</li> </ul>	Pengenalan dan instalasi Software Desain Grafis.  <a href="https://www.forumkomputer.com/2018/04/tutorial-cara-instal-dan-aktivasi-corel.html">https://www.forumkomputer.com/2018/04/tutorial-cara-instal-dan-aktivasi-corel.html</a>	7
3, 4	Mampu menjelaskan kegunaan dan fungsi serta interface dari aplikasi desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dalam penggunaan tools</li> </ul>	<b>Kriteria:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambar objek sederhana</li> <li>• Mewarnai objek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b> TM : 1 X (2 X 50") BT : 1 X (2 X 50") BM: 1 X (2 X 50")</li> </ul>	Membuat Objek dasar sederhana dengan aplikasi Desain Grafis  <b>Hal. 29-80</b>	7

			<p><b>Bentuknon-test:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat objek dasar dengan aplikasi desain grafis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diskusi</b></li> <li>• <b>TR 3:</b> Menciptakan objek dasar dengan berbagai bentuk</li> <li>• <b>TR 4:</b> Menciptakan objek dan mewarnai Objek yang telah diciptakan dengan menggunakan color palate</li> <li>• <b>CBR</b></li> </ul> <p>Mereview buku :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. The Shape of Design - Frank Chimero</li> <li>2. An Introduction to Adobe Photoshop - Steve Bark</li> <li>3. Design's Iron Fist - Jarrot Drydale</li> <li>4. Creative Suite Printing Guide - Adobe</li> <li>5. Creative Suite Printing Guide - Steven Hay</li> </ol> <p>(<a href="https://www.creativebl oq.com/design/free- ebooks- designers-7133700">https://www.creativebl oq.com/design/free- ebooks- designers-7133700</a>)</p>	<p><a href="https://www.academia.edu/16540433/BAB_2_Membuat_Objek_Dasar_X4">https://www.academia.edu/16540433/BAB_2_Membuat_Objek_Dasar_X4</a></p>	
5	Mampu mengolah objek dasar dengan cara memotong, menyatukan, merubah dan memperbanyak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dalam menggunakan fungsi weld</li> <li>• Ketepatan dalam menggunakan fungsi trim</li> <li>• Ketepatan dalam menggunakan fungsi transform</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyatukan Objek</li> <li>• Memotong Objek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> </ul> <p>TM : 1 X (2 X 50")</p> <p>BT : 1 X (2 X 50")</p>	<p>Mengolah Objek Dasar dengan fungsi trim, weld dan Transform</p> <p><b>Hal 45-60</b></p>	7

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merubah objek</li> <li>• Menduplikat objek</li> </ul> <p><b>Bentuknon-test:</b> Mengolah objek dasar</p>	<p>BM: 1 X (2 X 50")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diskusi</b></li> </ul> <p><b>TR 5:</b> Menciptakan Sebuah Logo Orisinil dengan tema "Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer"</p> <p><b>CJR:</b> Pemanfaatan Desain Grapfis dalam berbagai Bidang</p>	<p><a href="http://www.belajarcoredraw.co/2012/04/fungsi-shaping-pada-coreldraw.html">http://www.belajarcoredraw.co/2012/04/fungsi-shaping-pada-coreldraw.html</a></p>	
6,7	Mampu membuat objek teks dan mengelolanya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dalam menggunakan efek countor</li> <li>• Ketepatan dalam desain teks menggunakan mengikuti Path</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat teks dengan efek countor</li> <li>• Membuat teks yang mengikuti path</li> </ul> <p><b>Bentuknon-test:</b> Desain logo berbasis tulisan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> </ul> <p>TM : 1 X (2 X 50")</p> <p>BT : 1 X (2 X 50")</p> <p>BM: 1 X (2 X 50")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diskusi</b></li> </ul> <p><b>TR 6:</b> Desain stiker dengan isi teks</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Kuliah</b></li> </ul> <p>TM : 1 X (2 X 50")</p> <p>BT : 1 X (2 X 50")</p> <p>BM: 1 X (2 X 50")</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diskusi</b></li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>TR 7:</b> Desain stempel dengan berbagai bentuk (lingkaran dan segi lima)</li> </ul>	<p>Membuat Objek Teks</p> <p><b>Hal 61-90</b></p> <p><a href="http://www.belajarcoredraw.co/2012/11/memberi-efek-contour-pada-text-di.html">http://www.belajarcoredraw.co/2012/11/memberi-efek-contour-pada-text-di.html</a></p> <p><a href="http://www.belajarcoredraw.co/2011/11/fittext-to-path.html">http://www.belajarcoredraw.co/2011/11/fittext-to-path.html</a></p>	7

**UTS : Mendesain Logo dan Kop Surat perusahaan dengan Tema Keuangan**

<p>9, 10, 11, 12, 13, 14, 15</p>	<p>Mampu membuat produk desain grafis</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan dalam mengkombinasikan objek</li> <li>• Ketepatan dalam mengkombinasikan warna</li> <li>• Ketepatan dalam menentukan ukuran desain</li> <li>• Ketepatan dalam menentukan unit ukuran (pixel)</li> <li>• Ketepatan dalam pemilihan modus warna untuk print</li>   <li>• Ketepatan dalam menentukan media cetak</li> <li>• Ketepatan dalam menentukan jenis tinta cetak</li>   <li>• Ketepatan dalam menentukan tema dan estetika</li> </ul>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan Pamflet</li> <li>• Pembuatan leaflet</li> <li>• Pembuatan baliho</li> <li>• Pembuatan cover buku</li>   <li>• Desain kaos</li> <li>• Desain mug</li>   <li>• Desain pin</li>   <li>• Desain objek pada media terpisah (keramik)</li>   <p><b>Bentuknon-test:</b> Desain Pamflet</p> </ul>	<p><b>• Kuliah</b></p> <p>TM : 1 X (2 X 50")</p> <p>BT : 1 X (2 X 50")</p> <p>BM: 1 X (2 X 50")</p> <p><b>• Diskusi</b></p> <p><b>• TR 8:</b> Membuat Pamflet dengan tema Sumpah Pemuda</p> <p><b>• Rekayasa Ide:</b> Pemanfaatan Disain Grafis dalam berbagai aspek kehidupan</p> <p><b>• TR 9:</b> Membuat Leaflet dengan tema olah raga</p> <p><b>• TR 10:</b> Membuat baliho dengan Tema Pameran Produk KKNI Fakultas Teknik</p> <p><b>• TR 11:</b> Membuat cover buku mata kuliah Desain grafis.</p> <p><b>• TR 12:</b> Mendesain PIN dengan tema Milenial</p> <p><b>• Mini Riset:</b> Desain Milenial</p> <p><b>• TR 13:</b> Mendesain objek pada mug dengan tema PTIK</p>	<p>Produk Desain Grafis</p> <p><b>Hal. 1-202</b></p> <p><a href="http://sablondigitaljakarta.com/news/40/Cara-Menggunakan-Mesin-Press-dengan-Baik-dan-benar">http://sablondigitaljakarta.com/news/40/Cara-Menggunakan-Mesin-Press-dengan-Baik-dan-benar</a></p> <p><a href="https://bengkelprint.co.id/blog/menggunakan-akan-mesin-press-mug-sebagai-alat-custom-mug/">https://bengkelprint.co.id/blog/menggunakan-akan-mesin-press-mug-sebagai-alat-custom-mug/</a></p> <p><a href="https://bengkelprint.co.id/blog/cara-menggunakan-alat-cetak-ganci-untuk-pemula/">https://bengkelprint.co.id/blog/cara-menggunakan-alat-cetak-ganci-untuk-pemula/</a></p>	<p align="center">7</p>
--	---	---	--	--	---	-------------------------

- **TR 14:** Mencetak Kaos dengan dengan Tema PTIK
- **Projet :** Desain Kaos dengan konsep warna Glow in the dark

**UAS : Desain Backdrop untuk 3D Photo Spot dengan Tema PTIK**

## METODE PENILAIAN DAN PEMBOBOTAN

Penilaian prestasi setiap mata kuliah menggunakan gabungan dari komponen:

- Teori, berupa: Ujian (UTS dan UAS), Quis, tugas, sikap, kehadiran
- Praktik, pre-tes, keaktifan, post-tes, tugas-tugas, dan ujian praktik (laboratorium, kerja bengkel, kerja lapang)
- Sikap, berupa kedisiplinan, tatakrama, tanggung jawab, yang dikonversi ke kategori Baik (80 – 100), Sedang (60 – 79), Buruk (>60)
- Khusus untuk Dual system/Teaching Farm (DS/TF) mahasiswa, penilaiannya diatur tersendiri (berupa penilaian pembimbing saat di lokasi, penilaian dosen pembimbing berdasarkan laporan yang telah disusun serta seminar dan tugas akhir)

Nilai Tertimbang Penguasaan pengetahuan (teori)

- Ujian (50%)
- Tugas Quiz (20%)
- Hadir (10%)
- Sikap (20%)

Nilai Tertimbang Keterampilan Khusus (praktik)

- Aktifitas (20%)
- Laporan (20%)
- Ujian (30%)
- Sikap (20%)
- Kehadiran (10%)

Mata Kuliah dengan Jumlah 3 SKS (2 SKS teori – 1 SKS praktek) berarti 67% dan 33% teori

33% sehingga Nilai Teori = Nilai Teori x 67% = Y dan Nilai Praktek = Nilai ((L + KL + KW)/3) x 33% = Z, **Nilai Akhir = (Y + Z) = ..... (A, A-, B, B-, C, D, E, T)**

- Tugas rutin akan diberikan dalam setiap kompetensi dasar dalam bentuk praktek/implementasi, dan di serahkan pada pertemuan berikutnya atau secara daring.
- **Critical Book Report (CBR):**

Judul buku diajukan oleh kelompok dan harus mendapat persetujuan dari dosen pengampu matakuliah. Laporan CBR diserahkan dalam bentuk hardcopy dan softcopy, pada pertemuan /mingguke 12. Sistematika CBR terdiridari 4 bab, yaitu :

Identitas buku

Bab I. Pendahuluan (Latar belakang, tujuan, manfaat)

Bab II. Isi Buku (ringkasan buku setiap bab)

Bab III. Pembahasan (analisis, keunggulan dan kelemahan)

Bab IV. Penutup (kesimpulan dan saran)

- **Critical Jurnal Report (CJR)**

Jurnal yang direview diajukan oleh kelompok mahasiswa dan harus mendapat persetujuan dari dosen pengampu. Jurnal yang akan direview adalah jurnal asing tentang pemrograman. Laporan CJBR diserahkan dalam bentuk hardcopy dan softcopy, pada pertemuan /minggu ke 10. Sistematika CJR adalah sebagai berikut:

A. Identitas jurnal

B. Ringkasan isi jurnal pada setiap bagian

C. Analisis dan isi jurnal

D. Penutup

- **Rekayasa Ide (RI)**

Rekayasa ide merupakan penugasan terhadap individu mahasiswa untuk pengembangan suatu Produk desain grafis. Ide pengembangan dituangkan dalam bentuk karya ilmiah yang harus diserahkan dalam bentuk hardcopy dan softcopy pada pertemuan/minggu ke 13. Sistematika laporan RI adalah sebagai berikut.

A. Latar belakang (landasan mengapa ide perlu dikembangkan)

B. Tujuan dan manfaat

C. Dukungan teori

D. Metodologi

E. Hasil yang diharapkan

F. Penutup

## LEMBAR RENCANA TUGAS MAHASISWA

<b>LOGO</b>	<b>UNIVERSITAS BAKTI INDONESIA (UBI) BANYUWANGI</b>				
	<b>PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI</b>				
	<b>RENCANA TUGAS MAHASISWA</b>				
<b>MATA KULIAH</b>	Nama Mata Kuliah,				
<b>KODE</b>	Kode Mata Kuliah	<b>sks</b>	....	<b>SEMESTER</b>	.....
<b>DOSEN PENGAMPU</b>	Nama Lengkap				
<b>BENTUK TUGAS</b>	Presentasi dalam bentuk ppt				
<b>JUDUL TUGAS</b>	Contoh Tugas-1b: Mempresentasikan materi grand teori belajar Tugas-2b: Mempresentasikan materi teori belajar behavioristik Tugas-3b: Mempresentasikan materi teori belajar kognitif Tugas-4b: Mempresentasikan materi teori belajar konstruktivisme Tugas-5b: Mempresentasikan materi teori belajar humanistik.				
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>	Sub CPMK dimana Tugas diberikanContoh: Mahasiswa mampu mempresentasikan teori belajar meliputi grand teori belajar, teori belajar behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik.				
<b>DISKRIPSI TUGAS</b>	Deskripsi singkat tugas yang diberikan Contoh: Tugas ini mahasiswa mempresentasikan materi tentang grand teori belajar, teoribelajar behavioristik, kognitif, konstruktivisme, dan humanistik dalam bentuk makalah.				

<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>
<p>Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan : .....</p> <p>Contoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun materi sesuai dengan judul tugas dalam bentuk makalah</li> <li>2. Menyusun materi sesuai dengan judul tugas dalam bentuk ppt</li> <li>3. Mempresentasikan materi sesuai dengan judul tugas dalam bentuk ppt</li> </ol>
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>
<p><b>a. Obyek Garapan:</b> .....</p> <p><b>b. Bentuk Luaran:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ....</li> <li>2. ....</li> </ol> <p>Contoh:</p> <p>a. Obyek Garapan: Presentasi materi dalam bentuk ppt</p> <p>b. Bentuk Luaran:</p> <p>(i) Materi ditulis berbentuk ppt,</p> <p>(ii) Dikumpulkan dalam bentuk <i>hard copy</i></p>
<b>INDIKATOR, KRETERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>
<p>Contoh:</p> <p><b>a. Isi presentasi (10%),</b> Isi presentasi menguraikan inti sari dari konsep tentang materi sesuai dengan judul tugas,</p> <p><b>b. Penguasaan isi (40%)</b> Mahasiswa menguasai materi sesuai dengan judul tugas.</p> <p><b>c. Presentasi (40%),</b> Mahasiswa mempresentasikan dengan menunjukkan tanggungjawab, percaya diri, dankemandirian.</p> <p><b>d. Daftar pustaka (10%)</b> Penulisan daftar pustaka mengacu pada <i>APA style</i> dan daftar pustaka paling lama Tahun2013</p>
<b>JADWAL PELAKSANAAN:</b>
Pesentasi materi dalam ppt, jadwal disesuaikan dengan mengajar
<b>LAIN-LAIN</b>
Bobot penilaian tugas ini adalah 20% dari dari 100% penilaian mata kuliah ini

## DAFTAR RUJUKAN

Daftar Pustaka atau literatur yang menjadi rujukan penulisan makalah

### Contoh:

1. Arends, R. (2012). *Learning to teach*. McGraw-Hill Higher Education.
2. Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2000). *Models of teaching* (Vol. 499). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
3. Dikmenum Dirbin SMA. (2008). *Panduan Pengembangan Silabus*. Jakarta:Depdiknas
4. Dikmenum Dirbin SMA. (2008). *Panduan Pengembangan RPP*. Jakarta: Depdiknas.