

RENCANA PELAKSANAAN PEMBALAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Udanawu
Kelas/semester/TP : XI/ Genap/2020-2021
Tema : Mencetak Gambar 2 Dimensi
Sub Tema : Mencetak dengan model window
Pembelajaran ke : 1 (satu)
Alokasi Waktu : 10 menit

A. Tujuan pembelajaran

Melalui diskusi dan praktik/demonstrasi menggunakan perangkat komputer, dalam pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung ini diharapkan siswa terlibat aktif dan disiplin dalam kegiatan pembelajaran, mampu bekerja sama, bertanggung jawab serta siswa dapat :

1. Mengidentifikasi prosedur mencetak gambar 2 dimensi dengan perangkat lunak dengan benar.
2. Menganalisis prosedur mencetak gambar 2 dimensi dengan perangkat lunak terkait hasil cetakan.

B. Kegiatan Pembelajaran :Model Discovery Learning

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	WAKTU
Awal	<ol style="list-style-type: none">1. Salam, bertanya kabar2. Berdoa bersama-sama3. Memeriksa keadaan dikelas dan kehadiran siswa4. Apersepsi dan motivasi5. Penyampaian tujuan pembelajaran hari ini	2 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa memperhatikan gambar beberapa contoh hasil cetakan.2. Siswa mencari tahu, prosedur mencetak gambar 2 dimensi dengan model window3. Siswa mendiskusikan prosedur mencetak gambar 2 dimensi dengan model window	6 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan refleksi bersama2. Penyampaian rencana pembelajaran selanjutnya3. Berdoa bersama-sama4. Salam	2 menit

C. Penilaian Pembelajaran

Keterangan	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Bentuk	Non tes	Tes	Tes
Teknik	Observasi	Tes Tulis	Unjuk Kerja
Instrumen	Jurnal	Soal uraian	Observasi unjuk kerja

Blitar, 17 Februari 2021
Guru Mata Pelajaran

Lukman Hakim, S.Pd., M.Pd
NIP. 19760110 200604 1 019

Lampiran 1

A. Penilaian sikap

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 udanawu
Kelas/Semester : XI DPIB/ Genap
Tahun pelajaran : 2020/2021
Nama Guru : **Lukman Hakim, S.Pd., M.Pd**

No	Hari/Tgl	Nama Peserta didik	Kelas	Catatan Perilaku	Nilai utama Penguatan Pendidikan Karakter

B. Penilaian pengetahuan

Kisi-kisi penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal
3.14. Mengevaluasi hasil print out gambar	3.14.1. Menganalisis prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan	1. Siswa dapat memilah prosedur mencetak sesuai dengan penggunaan objek gambar. 2. Siswa dapat memperbaiki kesalahan input prosedur cetak gambar. 3. Siswa dapat mengurakan prosedur mencetak gambar	Tes tulis uraian

Soal uraian

- 1.
- 2.
- 3.

Kunci Jawaban

- 1.
- 2.
- 3.

Pedoman pensekoran

- 1.
- 2.
- 3.

C. Penilaian Keterampilan

Kisi-Kisi Penilaian Kinerja

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Udanawu
Kelas/Semester	: XI DPIB/ Genap
Tahun pelajaran	: 2020/2021
Mata Pelajaran	: Aplikasi Perangkat Lunak dan perancangan interior Gedung
Kompetensi Dasar	: Memeriksa print out gambar

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	4.14 Memeriksa print out gambar	Prosedur Mencetak gambar dengan perangkat lunak	Peserta didik dapat : 4.14.1 Melakukan print out gambar kerja 2 dimensi 4.14.2 Memeriksa hasil print out gambar 4.14.3 Merawat hasil print out gambar

Tugas:

1. Lakukanlan pencetakan gambar denah yang kalian buat dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Skala gambar 1:100
 - b. Kertas A4
 - c. Tipe cetak hitam putih

Contoh Lembar Penskoran Kinerja

Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Udanawu
 Kelas/Semester : XI DPIB 4/ Genap
 Tahun pelajaran : 2020/2021
 Mata Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan perancangan interior Gedung
 Kompetensi Dasar : Memeriksa print out Nama Peserta didik : **Lukman Suseno**

No	Komponen/Sub Komponen	Capaian Kompetensi/Skor			
		BK 0-64	CK 65-69	K 70-84	SK 85-100
1	Persiapan (skor maksimal 200)				
	Mempersiapkan gambar kerja				90
	Mempersiapkan alat				87
2	Pelaksanaan (skor maksimal 100)				
	Menerapkan prosedur pencetakan			78	
3	Hasil (skor maksimal 100)				
	Hasil cetak gambar				85

Penilaian

	Persiapan	Proses	Hasil	Total
Skor Perolehan	177	78	85	
Skor Maksimal	200	100	100	
Bobot	30	50	20	
Total/Nilai Akhir	26,55	39	17	82,55

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK NEGERI 1 UDANAWU
Bidang Keahlian	: Teknologi dan Rekayasa
Kompetensi Keahlian	: Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan
Mata Pelajaran	: Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
Kelas / Semester	: XI / Genap
Durasi Pembelajaran	: 27 Jam Pertemuan
KI-3 (Pengetahuan)	: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan 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.
KI-4 (Ketrampilan)	: Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Teknik Konstruksi dan Properti. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Unit Kompetensi
1	2	3	4	5	6	7
3.14 Mengevaluasi hasil print out gambar 4.14 Memeriksa print out gambar	3.14.1. Menganalisis prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan 3.14.2. Menerapkan prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan 3.14.3. Mengevaluasi hasil print out gambar 4.14.1 Melakukan print out gambar kerja 2 dimensi 4.14.2 Memeriksa hasil print out gambar 4.14.3 Merawat hasil print out gambar	<ul style="list-style-type: none"> Prosedur Mencetak gambar dengan perangkat lunak 	27	Kegiatan Pembelajaran : Model Pembelajaran Discovery Learning Metode: Diskusi dan Praktik/demonstrasi 1. Siswa memperhatikan gambar beberapa contoh hasil cetakan. 2. Siswa mendiskusikan prosedur mencetak gambar 2 dimensi dengan model window 3. Siswa mencari tahu, prosedur mencetak gambar 2 dimensi dengan model window 4. Siswa mengolah data/informasi yang terkumpul terkait prosedur mencetak gambar 2 dimensi 5. Siswa membuat kesimpulan dari materi dalam pokok bahasan 6. Siswa menyampaikan hasil diskusi tentang	Pengetahuan: <ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Keterampilan: <ul style="list-style-type: none"> Penilaian Unjuk Kerja Observasi Sikap: Jurnal penilaian sikap	BGN.GAK.005 A Mencetak Gambar dengan Perangkat Lunak untuk Menggambar Teknik

				prosedur mencetak gambar dengan model widow		
--	--	--	--	---	--	--

Mencetak gambar 2 dimensi dengan perangkat lunak melalui aplikasi Autocad bisa dilakukan secara langsung cetak proses gambar dwg maupun tidak langsung, yaitu gambar disimpan dahulu dengan file pdf. Untuk proses awal cetak bisa digunakan dengan proses cetak melalui model dan layout. Untuk pembelajaran kali ini disajikan cara cetak melalui model window.