

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Binjai
Mata Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
Bidang Keahlian : Teknologi dan Rekayasa
Kompetensi Keahlian : Desain Permodelan dan Informasi Bangunan
Materi Pokok : 1. Jenis-jenis Aplikasi Perangkat Lunak Untuk Menggambar
Kelas/Semester : XI / IV (Genap)
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Jumlah Pertemuan : 1 kali pertemuan
Alokasi Waktu : 1 x (9 x 45 Menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup *Simulasi dan Konstruksi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi dan Rekayasa* 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 : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup *Simulasi dan Konstruksi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi dan Rekayasa*.

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.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.8. Memahami jenis-jenis perangkat lunak	3.9.1 Menjelaskan jenis-jenis perangkat lunak 3.9.2 Mengklasifikasikan jenis-jenis perangkat lunak
4.9. Menyajikan jenis-jenis perangkat lunak	4.9.1. Mempresentasikan jenis-jenis aplikasi perangkat lunak untuk menggambar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang dipadukan dengan metode *mind mapping*, teknik ATM, dan pendekatan saintifik yang menuntun peserta didik untuk mengamati (membaca) permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, Selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Siswa mampu mengubah perilaku menjadi lebih baik daripada sebelumnya,
2. Siswa mampu mengimani kebesaran Tuhan dengan mensyukuri segala nikmat yang diberikan-Nya seperti segala kebutuhan yang berkaitan dengan ilmu bangunan,
3. Siswa mampu berakhlak mulia seperti berfikir aktif, teliti, bertanggung jawab, dan kreatif dalam berdiskusi dengan sopan,
4. Siswa mampu berpendapat dalam melakukan diskusi dengan sopan,
5. Siswa mampu mempertanyakan hal-hal yang belum dimengerti yang berkaitan dengan proses pembelajaran,
6. Siswa mampu mengidentifikasi macam-macam teknik membuat gambar interior,
7. Siswa mampu mengidentifikasi macam-macam material dan ornament dekorasi interior dengan baik dan benar,
8. Siswa mampu menjelaskan pengertian gambar interior
9. Siswa mampu merencanakan membuat gambar interior rumah tinggal
10. Siswa mampu menerapkan teknik membuat gambar interior,

dengan rasa rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, santun, percaya diri dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan pro-aktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Jenis-jenis Aplikasi Perangkat Lunak Untuk Menggambar

F. MODEL DAN METODE

Pendekatan pembelajaran : Pendekatan *scientific*

Model Pembelajaran : *Discovery learning*

Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Praktek

H. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

1. **Media/Alat** : Media LCD Projector, Laptop, Mouse, *Power Point*.

2. **Sumber Belajar**

- 1) Modul Menggambar dengan Perangkat Lunak
- 2) Suparno. 2008. *Teknik Gambar Bangunan Untuk SMK Jilid 2*. Direktorat PSMK.
- 3) Internet
- 4) Referensi lain yang relevan.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-17 (9 x 45 Menit)

Kegiatan	Model <i>Discovery Learning</i>	Guru	Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan		<ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pelajaran.• Mengkondisikan ruang kelas dan kesiapan siswa• Menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.• Apersepsi, Guru bertanya: Apakah siswa sudah mengetahui jenis-jenis perintah	<ul style="list-style-type: none">• Merespon salam dan berdoa sebelum memulai pelajaran• Merespon pertanyaan guru kemudian mendengarkan absensi kehadiran• Mendengarkan penjelasan guru kemudian Merespon pertanyaan guru	30 Menit

		<p>menggambar pada aplikasi perangkat lunak.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientasi, guru menampilkan <i>power point</i> tentang penggunaan perintah menggambar pada menu tampilan <i>Autocad</i> pada perangkat lunak. • Motivasi, guru memberikan contoh manfaat mempelajari menggambar <i>Autocad</i> dengan menggunakan perangkat lunak. • Menyampaikan Garis besar materi yang akan dipelajari • Menyampaikan tujuan pembelajaran 	
Inti	(1) Pemberian Rangsangan (<i>Stimulation</i>)	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan rangsangan kepada siswa untuk memusatkan perhatian dalam mengamati permasalahan dengan rasa ingin tahu, jujur dan pantang menyerah pada menggambar <i>Autocad</i> dengan menggunakan perangkat lunak • Mengamati macam-macam perintah menggambar pada perangkat lunak • Mengamati macam-macam teknik menggambar <i>Autocad</i> pada perangkat lunak 	345 Menit

	(2) Pernyataan/ Identifikasi Masalah (<i>Problem statement</i>)	Menanya :		
	(3) Pengumpulan data (<i>Data Collection</i>)	Mengeksplorasi:		
	(4) Pembuktian (<i>Verification</i>)	Mengasosiasi:		
	(5) Menarik kesimpulan (<i>Generalisasi</i>)	Mengkomunikasikan:		
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing siswa untuk menyimpulkan pembelajaran • Guru menyampaikan kesan dan pesan untuk giat mengulang pelajaran terkait menggambar <i>Autocad</i> pada perangkat lunak. • Berdoa 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran • Peserta didik mendengarkan kesan dan pesan yang disampaikan guru. 	30 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menutup dengan mengucapkan salam 		
--	--	---	--	--

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN, REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik Penilaian

- 1) Observasi, penilaian diri, penilaian teman sejawat
- 2) Tes Tulis
- 3) Penilaian Praktek

2. Prosedur Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran Teknik menggambar <i>Autocad</i> pada prangkat lunak. b. Kritis dalam menanggapi apa yang dijelaskan guru.	Pengamatan, penilaian diri, penilaian teman sejawat.	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan jenis-jenis perintah dalam menggambar <i>Autocad</i> pada prangkat lunak b. Menjelaskan teknik menggambar <i>Autocad</i> pada prangkat lunak	Pengamatan & Tes Tertulis	Penyelesaian tugas
3.	Keterampilan a. Terampil dalam menggambar <i>Autocad</i> pada prangkat lunak	Pengamatan	Selama pembelajaran

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1) Remedial

Remedial dapat diberikan kepada siswa yang belum mencapai KKM. Dalam pembelajaran remedial, Guru akan memberikan tugas kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut:

- Bagi siswa yang belum menguasai materi (belum sampai KKM) tersebut, guru melakukan remedial teaching kemudian melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis ataupun soal yang lain, namun tetap mengacu pada KD yang belum dikuasai dengan baik oleh peserta didik. Adapun remedial ini dilakukan pada waktu

dan hari tertentu seperti: pada saat kegiatan pembelajaran atau di luar jam pelajaran.
(waktunya disesuaikan).

2) Pengayaan

Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan siswa mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar. Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya.

Dalam kegiatan pembelajaran, bagi peserta didik yang sudah menguasai materi dengan baik, peserta didik dapat mengerjakan soal pengayaan yang telah disiapkan oleh guru berupa pertanyaan-pertanyaan. Kemudian guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi siswa yang berhasil dalam pengayaan.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Binjai, Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

Syaiful Bahri, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19631026 199001 1 001

Anda Kelana, S.Pd
NIP. 19860505 201001 1 024

Lampiran 1. Instrumen Penilaian Sikap dan Pedoman Penskoran

Observasi

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan sesuatu				
2	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan				
3	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi				
4	Mengungkapkan kekaguman secara lisan maupun tulisan terhadap Tuhan saat melihat kebesaran Tuhan				
5	Merasakan keberadaan dan kebesaran Tuhan saat mempelajari Ilmu pengetahuan				
Jumlah Skor					

Petunjuk :

Berilah tanda cek (v) pada kolom skor sesuai sikap spritual yang ditampilkan peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

3 = Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan, dan kadang-kadang tidak melakukan

2 = Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1 = Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Penilaian Diri

No.	Pernyataan				
		TP	KD	SR	SL
1	Saya tidak menyontek pada saat mengerjakan				
2	Saya menyalin karya orang lain dengan menyebutkan sumbernya pada saat mengerjakan tugas				
3	Saya mengembalikan kepada pemiliknya apabila menemukan barang				
4	Saya berani mengakui kesalahan				
5	Saya mengerjakan soal ujian tanpa melihat jawaban teman lain				

Keterangan :

SL= Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan ;

SR= Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak ;

KD= Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan ;

TP= Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

Penilaian Teman Sejawat

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Masuk kelas tepat waktu				
2	Mengumpulkan tugas tepat waktu				
3	Memakai seragam sesuai tata tertib				
4	Mengerjakan tugas yang diberikan				
5	Tertib dalam mengikuti pembelajaran				
Jumlah Skor					

Petunjuk Penskoran:

Berilah tanda cek (v) pada kolom skor sesuai sikap dan tanggung jawab yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

4 = Selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

3 = Sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan

2 = Kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1 = Tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Binjai, Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

Syaiful Bahri, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19631026 199001 1 001

Anda Kelana, S.Pd
NIP. 19860505 201001 1 024

Lampiran 2. Lembar Pengamatan Sikap

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP

Sekolah : SMK Negeri 2 Binjai
Mata Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
Kelas/Semester : XI/IV (Genap)
Materi Pokok : 1. Jenis-jenis Aplikasi Perangkat Lunak Untuk Menggambar
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Waktu Pengamatan : 9 x 45 Menit

Indikator sikap Spiritual dalam pembelajaran :

1. Sangat baik *jika* menunjukkan sikap yang berperilaku syukur, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran secara terus menerus dengan ajeg/konsisten.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap berperilaku syukur, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran secara terus menerus dengan ajeg/konsisten.
3. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak berperilaku syukur, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran selama dalam proses pembelajaran.

Indikator sikap Jujur dalam pembelajaran :

1. Sangat baik *jika* menunjukkan sikap yang berintegritas dalam bertindak dan berbicara secara terus menerus dan ajeg/konsisten.
2. Baik *jika* menunjukkan sikap yang berintegritas dalam bertindak dan berbicara tetapi belum ajeg/konsisten.
3. Kurang baik *jika* menunjukkan sikap yang sama sekali tidak berintegritas dalam bertindak dan berbicara selama proses pembelajaran.

Indikator sikap Disiplin dalam pembelajaran :

1. Sangat baik *jika* menunjukkan sikap yang selalu tepat waktu, tidak melanggar aturan, dan rapi berpakaian secara terus menerus dan ajeg/konsisten.
2. Baik *jika* menunjukkan sikap yang selalu tepat waktu, tidak melanggar aturan, dan rapi dalam berpakaian tetapi belum ajeg/konsisten.
3. Kurang baik *jika* menunjukkan sikap yang selalu tidak tepat waktu, melanggar aturan, dan tidak rapi dalam berpakaian selama proses pembelajaran.

Indikator sikap Tanggung jawab dalam pembelajaran.

1. Sangat baik *jika* menunjukkan sikap menyelesaikan soal individual menerus dan ajeg/konsisten.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam menyelesaikan soal tetapi belum ajeg/konsisten.
3. Kurang baik *jika* menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam menyelesaikan soal.

Indikator sikap Percaya diri dalam Pembelajaran

1. Sangat baik *jika* menunjukkan yang berani memberi pendapat secara terus menerus dan ajeg/konsisten.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap berani memberi pendapat tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk sikap yang berani memberi pendapat selama proses pembelajaran.

Indikator sikap Santun dalam pembelajaran

1. Sangat baik *jika* menunjukkan sikap yang bertata krama dalam berbicara dan bertindak tetapi masih belum ajeg/konsisten.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap yang bertata krama dalam berbicara dan bertindak tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bersikap yang bertata krama dalam berbicara dan bertindak selama proses pembelajaran.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif

1. Sangat baik *jika* bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Kurang baik *jika* sama sekali tidak menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran

1. Kurang Baik *jika* menunjukkan tidak ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
3. Sangat baik *jika* menunjukkan giat ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerja sama dalam kegiatan kelompok.

1. Kurang baik *jika* sama sekali tidak berusaha untuk bekerja sama dalam kegiatan kelompok.
2. Baik *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerja sama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Sangat baik *jika* menunjukkan adanya usaha bekerja sama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

NO	NAMA SISWA	ASPEK PENGAMATAN									SKOR
		Spiritual	Jujur	Disiplin	Bertanggung Jawab	Percaya Diri	Santun	Toleran	Aktif	Bekerjasama	
1.											
2.											
3.											
4.											
5.	Dst										

Petunjuk Penskoran :

SB = Apabila selalu konsisten menunjukkan sikap sesuai sikap

B = Apabilasudah menunjukkan sikap sesuai aspek sikap namun belum konsisten

KB=Apabila sama sekali tidak menunjukkan sikap sesuai aspek sikap

Lampiran 3. Evaluasi Diri Siswa

EVALUASI DIRI SISWA

Sekolah : SMK Negeri 2 Binjai
Mata Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
Kelas/Semester : XI/ IV (Genap)
Materi Pokok : 1. Jenis-jenis Aplikasi Perangkat Lunak Untuk Menggambar
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Waktu Pengamatan : (9 x 45 Menit)

NO	NAMA	Pemahaman tentang								
		Tujuan materi			Substansi materi			Manfaat materi		
		KM	M	SM	KM	M	SM	KM	M	SM
1										
2										
3										
4										
5	Dst.									

Keterangan: *KM* = Kurang Menguasai
T = Menguasai
ST = Sangat Menguasai

Lampiran 4. Lembar Pengamatan Penilaian Keterampilan

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Sekolah : SMK Negeri 2 Binjai
Mata Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
Kelas/Semester : XI/ IV (Genap)
Materi Pokok : 1. Jenis-jenis Aplikasi Perangkat Lunak Untuk Menggambar
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Waktu Pengamatan : (9 x 45 Menit)

Indikator terampil menerapkan Prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja Menggambar Dengan Komputer

1. Kurang terampil *jika* sama sekali tidak menunjukkan usaha untuk memahami cara menata dan mendesain denah rumah dengan menggunakan Aplikasi Autocad.
2. Terampil *jika* menunjukkan sudah ada usaha untuk memahami cara menata dan mendesain denah rumah dengan menggunakan Aplikasi Autocad.
3. Sangat Terampil *jika* memperlihatkan unjuk kerja yang cekatan untuk memahami cara menata dan mendesain denah rumah dengan menggunakan Aplikasi Autocad.

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom hasil pengamatan.

NO	NAMA SISWA	Keterampilan		
		Menata dan mendesain interior		
		KT	T	ST
1.				
2.				
3.				
4.				
5.	Dst			

Keterangan: *KT* = Kurang Terampil
T = Terampil
ST = Sangat Terampil

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Binjai, Januari 2022
Guru Mata Pelajaran

Syaiful Bahri, S.Pd.,M.Pd
NIP. 19631026 199001 1 001

Anda Kelana, S.Pd
NIP. 19860505 201001 1 024

Lampiran 5. Instrumen Penilaian Pengetahuan dan Pedoman Penskoran

No.	SOAL	KUNCI JAWABAN	SKOR
SOAL PILIHAN GANDA			
1.	Dalam pengoperasian autocad 2 dimensi, langkah utama yang harus dipahami siswa adalah... a. cara mengakses perintah, menggunakan fasilitas penggambaran dan mengoperasikan file secara sederhana b. membuat gambar c. membuat ukuran gambar d. menentukan letak gambar		10
2.	Menu toolbar, command line berfungsi untuk... a. mendownload secara gratis dari internet b. menentukan ukuran pada gambar c. membuat titik d. memudahkan mengakses perintah yang sering digunakan dalam autocad		10
3.	Perintah-perintah autocad untuk menggambar desain denah rumah tinggal dapat diakses dengan cara... a. melalui bari utama (<i>pull down menu</i>) b. <i>interface autocad</i> c. standart d. <i>modify</i>		10
4.	Untuk membatalkan perintah pada <i>autocad</i> menggunakan tombol... a. ESC b. F5 c. Caps Lock d. DEL		10
5.	Terdapat 3 (tiga) cara untuk mengakses perintah pada autocad, yakni... a. Melalui <i>picture toolbar</i> , <i>standart toolbar</i> , dan <i>drawing toolbar</i> . b. Melalui menu <i>insert</i> , <i>tools</i> , <i>format</i> c. Melalui baris utama (<i>pull down</i>), melalui icon yang tersedia pada toolbar yang ada, dan secara konvensional dapat diketikan langsung pada baris perintah d. Melalui <i>word art</i> , <i>chart toolbar</i> , <i>picture toolbar</i>		10
6.	Untuk melakukan / menggambar garis, menggunakan perintah... a. Osnap b. Modify c. Standart d. <i>Line / Poly line</i>		10

7.	Salah satu fasilitas penting dari autocad adalah... a. <i>Object snap / sering disebut dengan on snap</i> b. <i>Drawing toolbar</i> c. <i>Picture toolbar</i> d. <i>Formatting toolbar</i>	10
8	Fasilitas penunjang autocad pada status bar berfungsi untuk... a. Menggambar garis b. Mengakses perintah-perintah autocad c. Mengatur pergerakan pointer d. <i>Mempermudah berlangsungnya proses penggambaran</i>	10
9.	GRID berfungsi untuk ... a. Menggambar garis b. <i>Mempermudah proses penggambaran</i> c. Mengatur letak gambar d. Mengatur pergerakan pointer.	10
10.	Untuk membuat titik gunakan perintah point a. <i>command : point <enter>, atau melalui menu draw > point</i> b. star-all programs-accessories-command promp c. del [nama_file] d. A:\.copy/?	10
Jumlah Skor		100

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$