

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
KELAS/ SEMESTER	: XI/ GANJIL	MATERI : 1. Prosedur keselamatan kerja menggambar dengan aplikasi perangkat lunak 2. Prosedur kesehatan kerja menggambar dengan aplikasi perangkat lunak
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU :DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menerapkan prosedur keselamatan kerja 2. Menerapkan prosedur kesehatan kerja 3. Melaksanakan keselamatan kerja pada menggambar dengan perangkat lunak 4. Melaksanakan kesehatan kerja pada menggambar dengan perangkat lunak	KD-3	KD-4
	Menerapkan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3)
	IPK-3	IPK-4
	1. Menerapkan prosedur keselamatan kerja 2. Menerapkan prosedur kesehatan kerja	1. Melaksanakan keselamatan kerja pada menggambar dengan perangkat lunak 2. Melaksanakan kesehatan kerja pada menggambar dengan perangkat lunak

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (5 menit) 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
--	--

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan.

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan scientific learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberika Rangsangan

- Guru meminta siswa untuk melihat berbagai jenis kesehatan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak melalui link : <http://wakelet.com/wake/t1Rc4jlmORaC4xBmVDC9K> KD 1 tentang K3 menggambar dengan perangkat Lunak .
- Guru memberikan tugas windows tentang K3 untuk mengidentifikasi berbagai bentuk K3 menggunakan perangkat lunak .
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru (google slide) klik : [Slide Paparan K3](#)
- Siswa membaca e-book berkaitan dengan K3 menggunakan perangkat lunak. [k3.pdf](#)

2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

- Siswa berdiskusi tentang berbagai jenis kegiatan K3 dalam menggunakan perangkat lunak , dengan menggunakan **grup WA**
- Siswa mengidentifikasi jenis-jenis kecelakaan kerja (K3) menggunakan perangkat lunak .
- Siswa menentukan langkah-langkah menerapkan K3 menggunakan perangkat lunak .
- Guru menugaskan siswa untuk mengidentifikasi penerapan K3 dalam menggunakan perangkat lunak serta langkah-langkah

menerapkan K3 dalam menggunakan perangkat lunak .

- Siswa membaca langkah-langkah penerapan K3 dalam menggunakan perangkat lunak
- Siswa mendiskusikan langkah-langkah penerapan K3 dalam langkah-langkah menerapkan K3 dalam menggunakan perangkat lunak .
- Berdasarkan hasil membaca buku dan diskusi siswa merumuskan hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam menerapkan K3 dalam menggunakan perangkat lunak .

3. Data Collection (Pengumpulan Data)

- Guru meminta siswa untuk menentukan prosedur K3 dalam menggunakan perangkat lunak .
- Siswa menggali informasi prosedur penerapan K3 dalam menggunakan perangkat lunak .
- Siswa mendiskusikan prosedur penerapan K3 dalam menggunakan perangkat lunak .
- Siswa menyampaikan dengan kelompok lain dan menanggapi berkaitan dengan menerapkan prosedur K3 dalam menggunakan perangkat lunak .
- Guru meminta siswa mencoba melakukan prosedur K3 dalam menggunakan perangkat lunak .
- Siswa mencoba menghidupkan komputer sesuai dengan aturan seperti contoh guru .
- Siswa mencoba menyimpan data dengan aturan data sesuai dengan contoh guru .
- Siswa mematikan komputer sesuai dengan contoh guru.

4. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)

- Guru menugaskan siswa untuk menilai prosedur menerapkan K3 dalam menggunakan perangkat lunak menggunakan format penilaian .
- Siswa menilai hasil penerapan prosedur K3 dalam menggunakan perangkat lunak menggunakan format penilaian .
- Guru menugaskan siswa untuk menghidupkan komputer,

menyimpan file Autocad dan mematikan komputer dengan benar .

- Siswa menghidupkan komputer, menyimpan file AutoCAD dan mematikan komputer. .

5. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

- Guru menugaskan siswa untuk menyajikan langkah-langkah prosedur menerapkan K3 dalam menggunakan perangkat lunak .
- Siswa membuat bahan presentasi tentang langkah-langkah prosedur menerapkan K3 dalam menggunakan perangkat lunak dalam bentuk PPT .
- Siswa menyajikan tentang langkah-langkah prosedur menerapkan K3 dalam menggunakan perangkat lunak .
- Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi .
- Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru .
- Guru memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. .

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Prosedur Keselamatan dan Kerja pada pekerjaan bangunan.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang Presentasi hasil diskusi Prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja pada meggambar dengan perangkat lunak.

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jlmORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

Mengetahui,
Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: XI / GANJIL	MATERI :
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Mengelompokkan kebutuhan pekerjaan desain interior 2. Menjelaskan manfaat desain interior 3. Mempresentasikan data kebutuhan pekerjaan desain interior	KD-3	KD-4
	Memahami kebutuhan pekerjaan desain interior	Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior
	IPK-3	IPK-4
	1. Mengelompokkan kebutuhan pekerjaan desain interior 2. Menjelaskan manfaat desain interior	Mempresentasikan data kebutuhan pekerjaan desain interior

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan 1. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
--	--

2. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
3. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

b. Kegiatan Inti kesatu (150 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan scientific learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberika Rangsangan

- Guru meminta siswa untuk melihat program ruang melalui internet lewat [website guru](#) dan mendownload materi KD 2 kebutuhan pekerjaan desain interior.
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk mengidentifikasi kebutuhan pekerjaan desain interior.
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Siswa membaca buku berkaitan dengan menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

- Siswa diminta untuk mencari ruang lingkup Program besaran ruang
- Siswa diminta untuk menganalisa kebutuhan ruang rumah tinggal yang diantara meliputi :

1. Menetapkan Pelaku,
2. Menetapkan Jenis Pelaku,
3. Jumlah Pelaku
4. Menetapkan Aktifitas Pelaku yang Akan Diakomodir
5. Pengelompokkan Pola Aktifitas yang seragam
6. Menetapkan Kebutuhan Ruang

- Siswa diminta untuk menganalisa kebutuhan besaran ruang rumah tinggal yang diantara meliputi :

1. Menetapkan besaran pelaku

2. Menetapkan besaran aktifitas pelaku
 3. menetapkan besaran furniture
 4. menetapkan luasan total kebutuhan ruang
3. Data Collection (Pengumpulan Data)
 - Siswa diminta untuk mencari data program ruang interior lewat internet , buku dan majalah
 - Siswa diminta untuk mencari data kebutuhan ruang rumah tinggal lewat internet , buku dan majalah
 - Siswa diminta untuk mencari data kebutuhan besaran ruang rumah tinggal lewat internet , buku dan majalah
 4. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)
 - Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan ruang lingkup program ruang interior
 - Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan kebutuhan ruang rumah tinggal
 - Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan kebutuhan besaran ruang rumah tinggal
 5. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan langkah-langkah prosedur pemrograman ruang interior
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang langkah-langkah kebutuhan ruang rumah tinggal
 - Siswa menyajikan tentang langkah-langkah prosedur menerapkan kebutuhan luas ruang rumah tinggal
 - Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
 - Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
 - Guru memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan.
- c. Penutup (15 menit)
 1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/

simpulan pelajaran

2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi kebutuhan pekerjaan desain interior
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang Presentasi hasil diskusi Prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja pada pekerjaan bangunan

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media

- [Hardware](#)

- Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop

- Software

- [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)

- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

[PRETEST APL KD 3.2](#)

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

Mengetahui,
Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP.1986302011011011

NIP. 196512231990031005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: XI/ GANJIL	MATERI : Prinsip-prinsip desain interior
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU :

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menjelaskan prinsip urutan (sequence) dalam desain interior 2. Menjelaskan prinsip keseimbangan (balance) dalam desain interior 3. Menjelaskan prinsip kesatuan (unity) dalam desain interior 4. Menjelaskan prinsip perbandingan (purpose) dalam desain interior 5. Menjelaskan prinsip ritme (rhitm) dalam desain interior 6. Menjelaskan prinsip skala (scale) dalam desain interior 7. Menjelaskan prinsip pusat perhatian (point of interest) dalam desain interior 8. Mempresentasikan prinsip-prinsip dalam desain interior	KD-3	KD-4
	Memahami prinsip desain interior	Menyajikan prinsip desain interior
	IPK-3	IPK-4
	1. Menjelaskan prinsip urutan (sequence) dalam desain interior 2. Menjelaskan prinsip keseimbangan (balance) dalam desain interior 3. Menjelaskan prinsip kesatuan (unity) dalam desain interior 4. Menjelaskan prinsip perbandingan (purpose) dalam desain interior 5. Menjelaskan prinsip ritme (rhitm) dalam desain interior 6. Menjelaskan prinsip skala (scale) dalam desain interior 7. Menjelaskan prinsip pusat perhatian (point of interest) dalam desain interior	1. Menjelaskan prinsip urutan (sequence) dalam desain interior 2. Menjelaskan prinsip keseimbangan (balance) dalam desain interior 3. Menjelaskan prinsip kesatuan (unity) dalam desain interior 4. Menjelaskan prinsip perbandingan (purpose) dalam desain interior 5. Menjelaskan prinsip ritme (rhitm) dalam desain interior 6. Menjelaskan prinsip skala (scale) dalam desain interior 7. Menjelaskan prinsip pusat perhatian (point of interest) dalam desain interior

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE

1. Pendekatan : scientific learning
2. Model/strategi : Discovery Learning
3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan Kesatu (Memahami prinsip desain interior)
 - a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)
 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
 2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
 3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
 4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan.

2. Kegiatan Inti kesatu (150 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberikan Rangsangan
 - Guru meminta siswa untuk melihat berbagai jenis prinsip desain interior melalui internet lewat [wakelet](#) dan mendownload materi Prinsip desain interior
 - Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk mengidentifikasi berbagai prinsip desain interior
 - Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
 - Siswa membaca buku berkaitan dengan prinsip interior
2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)
 - Siswa diminta untuk mencari gambar interior
 - Siswa diminta untuk mencari penerapan 7 prinsip desain interior pada ruang

- Siswa diminta untuk menjabarkan penerapan prinsip interior pada ruang.
3. Data Collection (Pengumpulan Data)
- Siswa diminta untuk mencari dasar penerapan prinsip interior lewat internet , buku dan majalah tentang :
1. Keseimbangan
 2. Irama
 3. Tekanan/Pusat perhatian
 4. Skala
 5. Proporsi
 6. Urutan/Sequence
 7. Kesatuan / Unity
4. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)
- Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan penerapan prinsip desain interior pada ruang
5. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)
- Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisa penerapan prinsip desain interior pada ruang.
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisa penerapan prinsip desain interior pada ruang.dalam bentuk PPT
 - Siswa menyajikan tentang analisa penerapan prinsip desain interior pada ruang.
 - Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
 - Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
 - Guru memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan.
3. Penutup (15 menit)
1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
 2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap

kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram

3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi prinsip desain interior.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media

- [Hardware](#)

- Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop

- Software

- [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)

- 2. Modul Estimasi Biaya Konstruksi : <https://wakelet.com/@nursholih354>

- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

[aplig3.3](#)

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

Mengetahui,
Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: XI/ GANJIL	MATERI : Gaya dan Tema Interior
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menerapkan desain interior dengan menggunakan gaya 2. Menerapkan desain interior dengan menggunakan tema 3. Membuat desain interior berdasarkan gaya 4. Membuat desain interior berdasarkan tema	KD-3	KD-4
	Menerapkan gaya dan tema	Membuat desain interior menggunakan gaya dan tema
	IPK-3	IPK-4
	1. Menerapkan desain interior dengan menggunakan gaya 2. Menerapkan desain interior dengan menggunakan tema	1. Membuat desain interior berdasarkan gaya 2. Membuat desain interior berdasarkan tema

<p>B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE</p> <ol style="list-style-type: none"> Pendekatan : scientific learning Model/strategi : Discovery Learning Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan 	<p>C. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Pertemuan Kesatu (Memahami prinsip desain interior) <ol style="list-style-type: none"> Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) <ol style="list-style-type: none"> Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan
---	---

pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan.

2. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberika Rangsangan

- Guru meminta siswa untuk melihat berbagai jenis Gaya dan tema Interior melalui internet lewat [wakelet](#) dan mendown materi Gaya dan tema Interior
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk mengidentifikasi berbagai Gaya dan tema Interior
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Siswa membaca buku berkaitan dengan Gaya dan tema Interior

2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

- Siswa diminta untuk mencari contoh gambar interior
- Siswa diminta untuk mencari penerapan 5 Gaya dan tema Interior pada ruang
- Siswa diminta untuk menjabarkan penerapan Gaya dan tema Interior pada ruang.

3. Data Collection (Pengumpulan Data)

- Siswa diminta untuk mencari dasar penerapan Gaya dan tema Interior lewat internet , buku dan majalah tentang :

1. Gaya rustik
2. Gaya Klasik

3. Gaya Minimalis
 4. Gaya Futuristik
 5. Gaya Combow/ekletik
4. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)
 - Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan penerapan Gaya dan tema Interior pada ruang
 5. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisa penerapa prinsip desain interior pada ruang.
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisa penerapa Gaya dan tema Interior pada ruang.dalam bentuk PPT
 - Siswa menyajikan tentang analisa penerapa Gaya dan tema Interior pada ruang.
 - Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
 - Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
 - Guru memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan.
3. Penutup (15 menit)
 1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
 2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
 3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pementapan
 4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Gaya dan tema Interior.
 5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jlmORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN
[postest 3.4](#)

Namlea, Juli 2020
Guru Mapel

Mengetahui,
Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: XI / GANJIL	MATERI : 1. Material pada desain interior 2. Ornament pada desain interior 3. Bahan finishing desain interior
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU :

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menjelaskan material pada desain interior 2. Menjelaskan ornament pada desain interior 3. Menjelaskan bahan finishing desain interior 4. Mempresentasikan material pada desain interior 5. Mepersentasikan ornament pada desain interior 6. Mempersentasikan bahan finishing desain interior	KD-3	KD-4
	Memahami material, ornament dan bahan finishing interior	Menyajikan material, ornament dan bahan finishing interior
	IPK-3	IPK-4
	1. Menjelaskan material pada desain interior 2. Menjelaskan ornament pada desain interior 3. Menjelaskan bahan finishing desain interior	1. Mempresentasikan material pada desain interior 2. Mepersentasikan ornament pada desain interior 3. Mempersentasikan bahan finishing desain interior

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara
--	---

3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan.

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberika Rangsangan

- Guru meminta siswa untuk melihat berbagai material, ornament dan bahan finishing interior melalui internet lewat [wakelet](#) dan mendown materi material, ornament dan bahan finishing interior
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk mengidentifikasi material, ornament dan bahan finishing interior
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Siswa membaca buku berkaitan dengan material, ornament dan bahan finishing interior

2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

- Siswa diminta untuk mencari gambar interior
- Siswa diminta untuk mencari penerapan material, ornament dan bahan finishing interior pada ruang
- Siswa diminta untuk menjabarkan penerapan material, ornament dan bahan finishing interior pada ruang.

3. Data Collection (Pengumpulan Data)

- Siswa diminta untuk mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang :

1. material,
2. ornament
3. bahan finishing interior

4. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)

- Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan material, ornament dan bahan finishing interior

5. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

- Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisa material, ornament dan bahan finishing interior
- Siswa membuat bahan presentasi tentang analisa penerapan material, ornament dan bahan finishing interior dalam bentuk PPT
- Siswa menyajikan tentang analisa penerapan material, ornament dan bahan finishing interior
- Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
- Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
- Guru memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan.

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja

- berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi material, ornament dan bahan finishing interior
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Namlea, Juli 2020
Guru Mapel



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
KELAS/ SEMESTER	: XI/ GANJIL	MATERI :Bahan-bahan finishing interior
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Memilih bahan finishing interior ruang tamu 2. Memilih bahan finishing ruang keluarga 3. Memilih bahan finishing kamar tidur 4. Memilih bahan finishing dapur 5. Memilih bahan finishing kamar mandi/ WC 6. Menentukan bahan finishing interior ruang tamu 7. Menentukan bahan finishing ruang keluarga 8. Menentukan bahan finishing kamar tidur 9. Menentukan bahan finishing dapur 10. Menentukan bahan finishing kamar mandi/WC	KD-3	KD-4
	Menganalisis bahan finishing interior	Menentukan bahan finishing interior
	IPK-3	IPK-4
	1. Memilih bahan finishing interior ruang tamu 2. Memilih bahan finishing ruang keluarga 3. Memilih bahan finishing kamar tidur 4. Memilih bahan finishing dapur 5. Memilih bahan finishing kamar mandi/WC	1. Menentukan bahan finishing interior ruang tamu 2. Menentukan bahan finishing ruang keluarga 3. Menentukan bahan finishing kamar tidur 4. Menentukan bahan finishing dapur 5. Menentukan bahan finishing kamar mandi/WC

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN 1. Pertemuan Kesatu (menganalisis bahan finishing interior) a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)
--	--

3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberikan Rangsangan

- Guru meminta siswa untuk melihat menganalisis bahan finishing interior melalui internet lewat [wakelet](#) dan mendownload bahan finishing interior
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk menganalisis bahan finishing interior
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Siswa membaca buku berkaitan dengan bahan finishing interior

2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

- Siswa diminta untuk mencari gambar interior ruang tamu, ruang keluarga, ruang tidur, ruang tamu dan ruang KM/WC
- Siswa diminta untuk mencari penerapan bahan finishing interior pada ruang di atas
- Siswa diminta untuk menjabarkan penerapan bahan finishing interior pada ruang di atas.

3. Data Collection (Pengumpulan Data)

- Siswa diminta untuk mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang bahan finishing interior di ruang :

1. Ruang tamu,
2. Ruang keluarga,
3. Ruang tidur,
4. Ruang tamu dan
5. ruang km/wc

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis bahan finishing interior pada ruang
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-dua (menganalisis bahan finishing interior)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru Melakukan Posttest Pembelajaran Minggu lalu

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)

- Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan analisis bahan finishing interior pada ruang

2. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

- Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisis bahan finishing interior pada ruang
- Siswa membuat bahan presentasi tentang analisis bahan finishing interior pada ruang dalam bentuk PPT
- Siswa menyajikan tentang analisis bahan finishing interior pada ruang
- Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
- Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
- Guru memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan.

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis bahan finishing interior pada ruang
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk

pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media

- [Hardware](#)

- Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop

- Software

- [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)

- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jlmORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

[Material Finishing Interior](#)

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

Mengetahui,
Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
KELAS/ SEMESTER	: XI / GANJIL	MATERI : 1. Material dekorasi interior 2. Ornament dekorasi interior
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Memilih material dekorasi interior 2. Memilih ornament dekorasi interior 3. Menentukan material dekorasi interior 4. Menentukan ornament dekorasi interior	KD-3	KD-4
	Menganalisis material dan ornament dekorasi interior	Menentukan material dan ornament dekorasi interior
	IPK-3	IPK-4
	1. Memilih material dekorasi interior 2. Memilih ornament dekorasi interior	1. Menentukan material dekorasi interior 2. Menentukan ornament dekorasi interior

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN 1. Pertemuan Kesatu (menganalisis material dan ornament dekorasi interior) a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa,
--	--

memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

2. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberika Rangsangan

- Guru meminta siswa untuk melihat menganalisis material dan ornament dekorasi interior melalui internet lewat [Wakelet](#) dan mendownload bahan material dan ornament dekorasi interior
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk menganalisis material dan ornament dekorasi interior
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Siswa membaca buku berkaitan dengan material dan ornament dekorasi interior

2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

- Siswa diminta untuk mencari gambar interior ruang tamu, ruang keluarga, ruang tidur, ruang tamu dan ruang KM/WC
- Siswa diminta untuk mencari penerapan material dan ornament dekorasi interior pada ruang di atas
- Siswa diminta untuk menjabarkan penerapan material dan ornament dekorasi interior pada ruang diatas.

3. Data Collection (Pengumpulan Data)

- Siswa diminta untuk mencari materi pendukung lewat internet

, buku dan majalah tentang material dan ornament dekorasi interior di ruang :

1. Ruang tamu,
2. Ruang keluarga,
3. Ruang tidur,
4. Ruang tamu dan
5. ruang km/wc

3. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis material dan ornament dekorasi interior pada ruang
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

2. Pertemuan Ke-2 (menganalisis material dan ornament dekorasi interior)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)
 - Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan analisis material dan ornament dekorasi interior pada ruang

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis material dan ornament dekorasi interior pada ruang
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

3. Pertemuan Ke-3 (menganalisis material dan ornament dekorasi interior)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

b. Kegiatan Inti ke-3 (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisis material dan ornament dekorasi interior pada ruang
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisis material dan ornament dekorasi interior pada ruang dalam bentuk PPT
 - Siswa menyajikan tentang analisis material dan ornament dekorasi interior pada ruang
 - Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
 - Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
 - Guru memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan.
3. Penutup (15 menit)
 1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
 2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
 3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pementapan

4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis material dan ornament dekorasi interior pada ruang
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media

- [Hardware](#)

- Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop

- Software

- [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)

- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Namlea, Juli 2020
Guru Mapel



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
KELAS/ SEMESTER	: XI / GANJIL	MATERI : 1. Menggambar interior ruang tamu 2. Menggambar interior ruang keluarga 3. Menggambar interior kamar tidur 4. Menggambar interior dapur 5. Menggambar interior kamar mandi/ WC
ALOKASI WAKTU	:	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menerapkan menggambar interior ruang tamu 2. Menerapkan menggambar interior kamar tidur 3. Menerapkan menggambar interior ruang keluarga 4. Menerapkan menggambar interior dapur 5. Menerapkan menggambar interior kamar mandi/ WC 6. Membuat gambar interior ruang tamu 7. Membuat gambar interior kamar tidur 8. Membuat gambar interior ruang keluarga 9. Membuat gambar interior dapur 10. Membuat gambar interior kamar mandi/	KD-3	KD-4
	Menerapkan gambar interior	Membuat gambar interior
	IPK-3	IPK-4
	1. Menerapkan menggambar interior ruang tamu 2. Menerapkan menggambar interior kamar tidur 3. Menerapkan menggambar interior ruang keluarga 4. Menerapkan menggambar interior dapur 5. Menerapkan menggambar interior kamar mandi/ WC	1. Membuat gambar interior ruang tamu 2. Membuat gambar interior kamar tidur 3. Membuat gambar interior ruang keluarga 4. Membuat gambar interior dapur 5. Membuat gambar interior kamar mandi/WC

WC		
----	--	--

<p>B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan 	<p>C. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertemuan Kesatu (menerapkan gambar interior) <ol style="list-style-type: none"> a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan 2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz 3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide. 4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan b. Kegiatan Inti ke-satu (375 menit) <p>Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati penerapan gambar interior untuk membuat gambar obyek 3 dimensi dengan media Sketchup . • Guru mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan siswa mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang penerapan gambar interior dengan media Sketchup . • Siswa Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui membaca buku dan internet) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang penerapan
--	---

gambar interior dengan media Sketchup .

- Siswa mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait penerapan gambar interior .
- Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang penerapan gambar interior .

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menrapkan gambar interior.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

2. Pertemuan Ke-2 (menerapkan gambar interior)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.

4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

b. Kegiatan Inti ke- dua (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:

2. Mendesain Perencanaan Proyek

- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai mekanisme desain perencanaan proyek yang ditugaskan .
- Siswa membuat desain perencanaan sesuai dengan desain individu yaitu :

1. Menggambar interior ruang tamu
2. Menggambar interior ruang keluarga
3. Menggambar interior kamar tidur
4. Menggambar interior dapur
5. Menggambar interior kamar mandi/ WC

- Siswa mencari referensi data (internet, majalah) berupa gambar atau informasi untuk mendukung pembuatan desain perencanaan masing-masing .

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah menerapkan gambar interior

5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang
3. Pertemuan Ke-3 (menerapkan gambar interior)
 - a. **Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)**
 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
 2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
 3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
 4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
 5. Guru menanyakan capaian hasil belajar minggu lalu
 - b. **Kegiatan Inti ke-3 (375 menit)**

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

 3. Menyusun Jadwal
 - Siswa diberi informasi mengenai alokasi waktu, batas waktu akhir,.
 - Siswa diarahkan menyusun jadwal dengan persepsi masing-masing siswa dalam penyelesaian gambar interior sesuai target. .
 - Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek .
 - c. **Penutup (15 menit)**
 1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran

2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan gambar interior
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

4. Pertemuan Ke-4 (menerapkan gambar interior)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian KBM minggu lalu

b. Kegiatan Inti ke-4 (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek
 - Guru melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek dengan menggunakan ceklist .

- Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan pekerjaan proyek .

c. **Penutup (15 menit)**

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan gambar interior
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

5. **Pertemuan Ke-5 (menerapkan gambar interior)**

a. **Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian KBM minggu lalu

- **Kegiatan Inti ke-5 (375 menit)**

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

5. Menguji Hasil

- Guru menilai melalui pengecekan kemajuan masing- masing siswa serta hasil portofolio/laporan tugas siswa .

c. **Penutup (15 menit)**

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan gambar interior
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

6. **Pertemuan Ke-6 (menerapkan gambar interior)**

a. **Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian

tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

5. Guru menanyakan capaian KBM minggu lalu

b. Kegiatan Inti ke-6 (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

6. Mengevaluasi Pengalaman

- Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil pekerjaan penerapan gambar interior untuk membuat gambar obyek 3 dimensi sederhana yang sudah dijalankan.

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan gambar interior
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)

- quizizz.com
 - [Google Classroom](https://classroom.google.com)
 - [Soho Form](https://forms.gle)
 - [Googleform](https://forms.google.com)
 - [Google Sheet](https://sheets.google.com)
 - [Google Slide](https://slides.google.com)
 - [Mentimeter](https://www.mentimeter.com)
 - [Nearpod](https://nearpod.com)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](https://meet.google.com)
 - [Wakelet.com](https://wakelet.com)
 - [Chalk.com](https://www.chalk.com)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

Mengetahui,
Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
KELAS/ SEMESTER	: XI/ GANJIL	MATERI : Jenis-jenis aplikasi perangkat lunak untuk menggambar
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU :DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menjelaskan jenis-jenis perangkat lunak 2. Mengklasifikasikan jenis-jenis perangkat lunak 3. Mempresentasikan jenis-jenis aplikasi perangkat lunak untuk menggambar	KD-3	KD-4
	Memahami jenis-jenis perangkat lunak	Menyajikan jenis-jenis perangkat lunak
	IPK-3	IPK-4
	1. Menjelaskan jenis-jenis perangkat lunak 2. Mengklasifikasikan jenis-jenis perangkat lunak	Mempresentasikan jenis-jenis aplikasi perangkat lunak untuk menggambar

<p>B. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE</p> <p>1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan</p>	<p>C. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>1. Pertemuan Kesatu (Memahami kebutuhan pekerjaan desain interior)</p> <p>a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)</p> <p>1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan</p> <p>2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz</p>
--	---

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan scientific learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberika Rangsangan

- Guru meminta siswa untuk melihat program ruang melalui internet lewat [Wakelet](#) dan mendown materi KD 9 jenis-jenis perangkat lunak
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk mengidentifikasi jenis-jenis perangkat lunak
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Siswa membaca buku berkaitan dengan jenis-jenis perangkat lunak

2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

- Siswa diminta untuk mencari jenis-jenis perangkat lunak
- Siswa diminta mencari kelebihan jenis-jenis perangkat lunak
- Siswa diminta mencari kekurangan jenis-jenis perangkat lunak

3. Data Collection (Pengumpulan Data)

- Siswa diminta untuk mencari data jenis-jenis perangkat lunak untuk menggambar lewat internet , buku dan majalah

Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)

- Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan jenis-jenis perangkat lunak untuk menggambar
- Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan kelebihan jenis-jenis perangkat lunak untuk menggambar
- Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan kekurangan jenis-jenis perangkat lunak untuk menggambar

5. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

- Guru menugaskan siswa untuk menyajikan jenis-jenis perangkat lunak untuk menggambar
- Siswa membuat bahan presentasi tentang jenis-jenis perangkat lunak untuk menggambar
- Siswa menyajikan tentang jenis-jenis perangkat lunak untuk menggambar
- Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
- Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
- Guru memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan.

c. **Penutup (15 menit)**

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi jenis-jenis perangkat lunak untuk menggambar
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)

- quizizz.com
 - [Google Classroom](https://classroom.google.com)
 - [Soho Form](https://forms.gle)
 - [Googleform](https://forms.google.com)
 - [Google Sheet](https://sheets.google.com)
 - [Google Slide](https://slides.google.com)
 - [Mentimeter](https://www.mentimeter.com)
 - [Nearpod](https://nearpod.com)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](https://meet.google.com)
 - [Wakelet.com](https://wakelet.com)
 - [Chalk.com](https://www.chalk.com)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
KELAS/ SEMESTER	: XI / GANJIL	MATERI : 1. Tampilan file pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar 2. Manajemen pengelola file pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menjelaskan tampilan file pada perangkat lunak untuk menggambar 2. Menjelaskan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar 3. Mempresentasikan tampilan file pada perangkat lunak untuk menggambar 4. Mempresentasikan pengelolaan file pada perangkat lunak untuk menggambar	KD-3	KD-4
	Memahami tampilan dan manajemen pengelola file	Menyajikan tampilan dan mengelola file
	IPK-3	IPK-4
	1. Menjelaskan tampilan file pada perangkat lunak untuk menggambar 2. Menjelaskan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar	1. Mempresentasikan tampilan file pada perangkat lunak untuk menggambar 2. Mempresentasikan pengelolaan file pada perangkat lunak untuk menggambar

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN 1. Pertemuan Kesatu (Memahami kebutuhan pekerjaan desain interior) a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)
--	---

3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberikan Rangsangan

- Guru meminta siswa untuk melihat program ruang melalui internet lewat blog guru nananggb.blogspot.com dan mendownload materi KD 10 Tampilan dan manajemen file pada aplikasi perangkat lunak
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk mengidentifikasi Tampilan dan manajemen file pada aplikasi perangkat lunak
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Siswa membaca buku berkaitan dengan Tampilan dan manajemen file pada aplikasi perangkat lunak

2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

- Siswa diminta mencari masalah yang muncul pada tampilan file pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar
- Siswa diminta mencari masalah yang muncul pada manajemen pengelola file pada aplikasi perangkat lunak untuk

menggambar

3. Data Collection (Pengumpulan Data)

- Siswa diminta untuk mencari data terkait teori pengelolaan tampilan dan manajemen file pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar lewat internet , buku dan majalah

4. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)

- Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan masalah yang muncul pada tampilan file pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar
- Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan masalah yang muncul pada manajemen pengelola file pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar

5. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

- Guru menugaskan siswa untuk menyajikan hasil diskusi tampilan dan manajemen file pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar
- Siswa membuat bahan presentasi tentang tampilan dan manajemen file pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar
- Siswa menyajikan tentang tampilan dan manajemen file pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar
- Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
- Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
- Guru memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan.

3. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan

pemantapan

4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Tampilan dan manajemen file pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media

- [Hardware](#)

- Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop

- Software

- [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)

- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Namlea, Juli 2020
Guru Mapel



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: XI / GANJIL	MATERI :Prinsip-prinsip dasar gmabar 2 D
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menjelaskan prinsip dasar gambar 2 D 2. Mencontohkan prinsip dasar gambar 2 D 3. Menyajikan hasil-hasil gambar 2 d	KD-3	KD-4
	1. Memahami prinsip dasar gambar 2 D	Menyajikan hasil penggambaran 2 D
	IPK-3	IPK-4
	1. Memahami prinsip dasar gambar 2 D 2. Mencontohkan prinsip dasar gambar 2 D	Menyajikan hasil-hasil gambar 2 D

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan 2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang
--	---

berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

a. Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Stimulation/ Memberikan Rangsangan

- Guru meminta siswa untuk melihat materi memahami prinsip-prinsip dasar 2D melalui internet lewat [Wakelet](#) dan mendownload bahan materi memahami prinsip-prinsip dasar 2D
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk memahami prinsip-prinsip dasar 2D
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Siswa membaca buku berkaitan dengan memahami prinsip-prinsip dasar 2D

b. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

- Siswa diminta untuk mengidentifikasi masalah tentang sistem koordinat dalam penggambaran di AutoCAD
- Siswa diminta untuk mengidentifikasi masalah tentang sistem sudut dalam penggambaran di AutoCAD
- Siswa diminta untuk mengidentifikasi masalah tentang sistem seleksi objek dalam penggambaran di AutoCAD
- Siswa diminta untuk mengidentifikasi masalah tentang sistem Unit dan limits dalam penggambaran di AutoCAD
- Siswa diminta untuk mengidentifikasi masalah tentang sistem Object Snap dalam penggambaran di AutoCAD

c. Data Collection (Pengumpulan Data)

- Siswa diminta untuk mencari materi pendukung lewat internet, buku dan majalah tentang memahami prinsip-prinsip dasar 2D

c. Penutup (15 menit)

- Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
 - Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
 - Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
 - Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi memahami prinsip-prinsip dasar 2D.
 - Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-2 (memahami prinsip-prinsip dasar 2D)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning, melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)

- Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan memahami prinsip-prinsip dasar 2D tentang :
 1. Sistem koordinat dalam penggambaran di autocad
 2. Sistem sudut dalam penggambaran di autocad
 3. Sistem seleksi objek dalam penggambaran di autocad
 4. Sistem Unit dan limits dalam penggambaran di autocad
 - 5.
 6. Tentang sistem Object Snap dalam penggambaran di autocad

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi memahami prinsip-prinsip dasar 2D pada AutoCAD/ Panner 5
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

2. Pertemuan Ke-3 (memahami prinsip-prinsip dasar 2D)

1. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)
6.
 - a. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pe
 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara

menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
 3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
 4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
2. Kegiatan Inti ke-3 (375 menit)
- Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning, melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 1. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)
 - - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan prinsip-prinsip dasar 2D pada AutoCAD.
 - Siswa membuat latihan prinsip-prinsip dasar 2D pada AutoCAD objek sederhana dalam bentuk file DWG.
 - Siswa menyajikan gambar tentang prinsip-prinsip dasar 2D pada AutoCAD.
 - Guru mengoreksi hasil pekerjaan siswa dan membuat simpulan pada materi menyajikan prinsip-prinsip dasar 2D.
3. Penutup (15 menit)
1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
 2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
 3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan

4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis memahami prinsip-prinsip dasar 2D pada AutoCAD.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media

- [Hardware](#)

- Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop

- Software

- [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)

- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Namlea, Juli 2020
Guru Mapel



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH NEGERI 7 BURU	: SMK	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: XI / GANJIL	MATERI : Perintah-perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk penggambaran 2 D
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menggunakan perintah pada aplikasi untuk menggambaran 2 D 2. Menerapkan perintah pada aplikasi untuk gambar 2 D 3. Menunjukkan perintah pada aplikasi gambar 2 D 4. Mengoperasikan perintah pada aplikasi untuk gambar 2 D	KD-3	KD-4
	Menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D	Mengoperasikan perintah aplikasi penggambaran 2D
	IPK-3	IPK-4
	1. Menggunakan perintah pada aplikasi untuk menggambaran 2 D 2. Menerapkan perintah pada aplikasi untuk gambar 2 D	1. Menunjukkan perintah pada aplikasi gambar 2 D 2. Mengoperasikan perintah pada aplikasi untuk gambar 2 D

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Problem Based learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN 1. Pertemuan Kesatu (menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D) a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan 2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-
--	---

pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pebelajaran Problem Based learning (PBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Orientasi Siswa Pada Masalah

- Guru menjelaskan Tujuan pembelajaran terkait dengan menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D
- Guru menjelaskan logistik penerapan perintah aplikasi penggambaran 2D
- Siswa diminta untuk mencari gambar 2 D sederhana yang berkaitan dengan bangunan sebagai bahan latihan menggambar 2D.
- Siswa diminta untuk mencari penerapan prinsip prinsip gambar 2 D yang berkaitan dengan bangunan .
- Siswa diminta untuk menjabarkan menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D pada objek bangunan sederhana.
- Guru memotivasi siswa terhadap masalah yang dipilih.

2. Mengorganisasi siswa untuk belajar

- Guru meminta siswa untuk melihat materi menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D melalui internet lewat [Wakelet](#) dan mendown bahan materi menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Guru membantu mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yg berhubungan dg masalah tersebut

3. Membimbing penyelidikan individual/kelompok

- Guru mendorong siswa utk mengumpulkan informasi yg sesuai, melaksanakan eksperimen utk mendapatkan pen-jelasan dan pemecahan masalah
- Siswa mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D pada gambar objek sederhana.

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang 2.

Pertemuan Ke-2 (menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam

pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

5. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

b. Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL), melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Guru membantu siswa dlm merencanakan dan menyiapkan tugas gambar 2D
- Siswa menyiapkan tugas gambar 2D

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D objek sederhana
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-3 (menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan

suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

2. Kegiatan Inti ke-3 (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisis menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D objek sederhana
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisis menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D objek sederhana dalam bentuk PPT
 - Siswa menyajikan tentang menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D objek sederhana
 - Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
 - Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
 - Guru membantu siswa utk melakukan refleksi atau evaluasi thd penyelidikan mereka dan proses-proses yg mereka gunakan

3. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan

	<p>terprogram</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan 4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D objek sederhana 5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang
--	---

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Namlea, Juli 2020
Guru Mapel



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH NEGERI 7 BURU	: SMK	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: X /	MATERI : Menggambar konstruksi dengan aplikasi perangkat lunak : 1. Gambar denah 2. Gambar potongan 3. Gambar tampak 4. Gambar denah pondasi 5. Gambar denah lantai 6. Gambar denah atap 7. Gambar denah plafond
ALOKASI WAKTU	: 9 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar Denah 2. Menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar Potongan 3. Menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar Tampak 4. Menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar Denah Pondasi 5. Menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar Denah lantai	KD-3	KD-4
	Menerapkan aplikasi perangkat lunak pada gambar konstruksi	Membuat gambar konstruksi dengan perangkat lunak
	IPK-3	IPK-4
	1. Mengelompokkan perintah-perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk menggambar konstruksi 2. Menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi	1. Membuat gambar konstruksi dengan perangkat lunak 2. Merawat perangkat lunak 3. Menyimpan hasil gambar konstruksi

<p>6. Menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar Denah Atap</p> <p>7. Menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar Denah Plafond</p>		
--	--	--

<p>B. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Project Based Learning (PjBL)s 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan 	<p>C. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>Pertemuan Kesatu (menerapkan gambar interior)</p> <p>A. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan 2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz 3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide. 4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan <p>B. Kegiatan Inti ke-satu (375 menit)</p> <p>Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penentuan Pertanyaan Mendasar <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi . • Guru mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan siswa mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi . • Siswa Mengumpulkan informasi yang dipertanyakan dan menentukan
---	---

sumber (melalui membaca buku dan internet) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi .

- Siswa mengkatagorikan informasi dan menentukan hubungannya, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai pada yang lebih kompleks terkait menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi .
- Menyampaikan hasil konseptualisasi tentang menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi .

C. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi .
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-2 (menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi)

A. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

B. Kegiatan Inti ke- dua (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:

2. Mendesain Perencanaan Proyek

- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai mekanisme desain perencanaan proyek yang ditugaskan .
- Siswa membuat desain perencanaan sesuai dengan desain individu yaitu :

1. Menggambar denah
2. Menggambar potongan
3. Menggambar tampak
4. Menggambar denah pondasi
5. Menggambar denah lantai
6. Menggambar denah atap
7. Menggambar denah plafond

- Siswa mencari referensi data (internet, majalah) berupa gambar atau informasi untuk mendukung pembuatan desain perencanaan masing-masing .

C. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan

4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-3 (menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizzz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian hasil belajar minggu lalu

b. Kegiatan Inti ke-3 (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3. Menyusun Jadwal

- Siswa diberi informasi mengenai alokasi waktu, batas waktu akhir,.
- Siswa diarahkan menyusun jadwal dengan persepsi masing-masing siswa dalam penyelesaian gambar interior sesuai target. .
- Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam

menyelesaikan proyek . .

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-4, 5 dan 6 (menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (3 x 15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian hasil belajar minggu lalu

b. Kegiatan Inti ke-4 (3x 375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek

- Guru melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek dengan menggunakan ceklist .
- Guru membimbing siswa dalam menyelesaikan pekerjaan proyek .

c. Penutup (3 x 15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-7 (menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi)

a. **Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian hasil belajar minggu lalu

b. Kegiatan Inti ke-5 (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

5. Menguji Hasil

- Guru menilai melalui pengecekan kemajuan masing- masing siswa serta hasil portofolio/laporan tugas siswa .

c. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-8 dan 9 (menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi)

a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (2x 15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/

Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian hasil belajar minggu lalu

b. Kegiatan Inti ke-6 (2 x 375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Project based learning (PjBL), dengan langkah-langkah sebagai berikut:

6. Mengevaluasi Pengalaman

- Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil pekerjaan menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi untuk membuat gambar konstruksi yang sudah dijalankan.

c. Penutup (2 x 15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk gambar konstruksi
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

Mengetahui,

Plt. Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: X /	MATERI : Prosedur Mencetak gambar dengan perangkat lunak
ALOKASI WAKTU	:	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menganalisis prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan 2. Menerapkan prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan 3. Mengevaluasi hasil print out gambar 4. Memeriksa hasil print out gambar 5. Merawat hasil print out gambar	KD-3	KD-4
	Mengevaluasi hasil print out gambar	Memeriksa print out gambar
	IPK-3	IPK-4
	1. Menganalisis prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan 2. Menerapkan prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan 3. Mengevaluasi hasil print out gambar	1. memeriksa hasil print out gambar 2. Merawat hasil print out gambar

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN 1. <i>Pertemuan Kesatu (mengevaluasi hasil prin out gambar)</i> Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan
--	--

suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberika Rangsangan
 - Guru meminta siswa untuk melihat materi mengevaluasi hasil print out gambar melalui internet lewat [Wakelet](#) dan mendownload bahan materi Prosedur Mencetak gambar dengan perangkat lunak
 - Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk Prosedur Mencetak gambar dengan perangkat lunak
 - Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
 - Siswa membaca buku berkaitan dengan Prosedur Mencetak gambar dengan perangkat lunak
2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)
 - Siswa diminta untuk identifikasi masalah tentang prosedur mencetak gambar dengan perangkat lunak lewat model
 - Siswa diminta untuk identifikasi masalah tentang prosedur mencetak gambar dengan perangkat lunak layout
3. Data Collection (Pengumpulan Data)
 - Siswa diminta untuk mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang mengevaluasi hasil print out gambar

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/

simpulan pelajaran

2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi mengevaluasi hasil print out gambar .
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-2 (mengevaluasi hasil print out gambar)

1. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)
 - a. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
 - b. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
 - c. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
 - d. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
 - e. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu
2. Kegiatan Inti ke dua (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning, melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)
 - Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan

mengevaluasi hasil print out gambar tentang :

- Prosedur mencetak dengan AutoCAD model dan Layout
- Fungsi tab seting plot pada AutoCAD
- Ukuran kertas gambar dalam mencetak dengan AutoCAD
- Fungsi tab plot area pada AutoCAD
- Scale pada AutoCAD

3. Penutup (15 menit)

- a. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
- b. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
- c. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
- d. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi mengevaluasi hasil print out gambar pada AutoCAD.
- e. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

• Pertemuan Ke-3 (mengevaluasi hasil print out gambar)

- a. Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)
- b. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
- c. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
- d. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus

dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.

- e. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

2. Kegiatan Inti ke-3 (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning, melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

1. Guru menugaskan siswa untuk menyajikan Prosedur mencetak dengan AutoCAD model dan Layout dengan benar
2. Siswa mencetak gambar dengan Prosedur mencetak dengan AutoCAD model dan Layout dengan benar
3. Siswa menyajikan printout gambar kerja dalam bentuk hard copy dan soft copy
4. Siswa menyimpan hasil printout gambar dalam bentuk hard copy dan soft copy
5. Guru mengoreksi hasil pekerjaan siswa dan membuat simpulan pada materi mengevaluasi hasil print out gambar.

3. Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis mengevaluasi hasil print out gambar pada AutoCAD.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

Mengetahui,
Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH : SMK NEGERI 7 BURU	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER : X /	MATERI : Prinsip-prinsip dasar gambar 3 D 1. Tool bar 3D 2. Tipe pemodelan 3D 3. Parameter 3D 4. Ciri garis polyline 5. Perintah ekstrusi 6. UCS
ALOKASI WAKTU : 8 x 45 menit	
PERTEMUAN KE :	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menjelaskan prinsip dasar gambar 3 D 2. Mencontohkan prinsip dasar gambar 3 D 3. Menyajikan hasil-hasil gambar 3 D	KD-3	KD-4
	Memahami prinsip dasar gambar 3 D	Menyajikan hasil penggambaran 3 D
	IPK-3	IPK-4
	1. Menjelaskan prinsip dasar gambar 3 D 2. Mencontohkan prinsip dasar gambar 3 D	1. Menyajikan hasil-hasil gambar 3 D

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Discovery Learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk
--	---

salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

Kegiatan Inti kesatu (375 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberika Rangsangan
 - Guru meminta siswa untuk melihat materi memahami prinsip-prinsip dasar 3 D melalui internet lewat blog guru nanangb.blogspot.co.id dan mendown bahan materi memahami prinsip-prinsip dasar 3 D
 - Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk memahami prinsip-prinsip dasar 3 D
 - Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
 - Siswa membaca buku berkaitan dengan memahami prinsip-prinsip dasar 3 D
2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)
 - Siswa diminta untuk identifikasi Prinsip-prinsip dasar gambar 3 D
 - Siswa diminta untuk identifikasi Tool bar 3D
 - Siswa diminta untuk identifikasi Tipe pemodelan 3D
 - Siswa diminta untuk identifikasi Parameter 3D
 - Siswa diminta untuk identifikasi Ciri garis polyline
 - Siswa diminta untuk identifikasi Perintah ekstrusi
 - Siswa diminta untuk identifikasi UCS
3. Data Collection (Pengumpulan Data)

- Siswa diminta untuk mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang memahami prinsip-prinsip dasar 3 D

4. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)

- Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan memahami prinsip-prinsip dasar 3 D tentang :

1. Tool bar 3D
2. Tipe pemodelan 3D
3. Parameter 3D
4. Ciri garis polyline
5. Perintah ekstrusi
6. UCS

1. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

- Guru menugaskan siswa untuk menyajikan prinsip-prinsip dasar 3 D pada AutoCAD.
- Siswa membuat latihan prinsip-prinsip dasar 3 D pada AutoCAD objek sederhana dalam bentuk file DWG.
- Siswa menyajikan gambar tentang prinsip-prinsip dasar 3 D pada AutoCAD.
- Guru mengoreksi hasil pekerjaan siswa dan membuat simpulan pada materi menyajikan prinsip-prinsip dasar 3 D.

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja

- berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis memahami prinsip-prinsip dasar 3 D pada AutoCAD.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media

- [Hardware](#)

- Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop

- Software

- [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)

- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: X /	MATERI : Perintah-perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk penggambaran 3 D <ul style="list-style-type: none"> • Modeling Object 3D • Mesh • Solid Editing • Modify 3D: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Move/copy 3D ◦ Mirror 3D ◦ Rotate 3D ◦ 3D Array • Section
ALOKASI WAKTU	: 8 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menggunakan perintah pada aplikasi untuk menggambar 3 D 2. Menerapkan perintah pada aplikasi untuk menggambar 3 D 3. Menunjukkan perintah pada aplikasi untuk gambar 3 D 4. Mengoperasikan perintah pada aplikasi untuk gambar 3 D	KD-3	KD-4
	Menerapkan perintah penggambaran 3D	Mengoperasikan perintah penggambaran 3D
	IPK-3	IPK-4
	1. Menggunakan perintah pada aplikasi untuk menggambar 3 D 2. Menerapkan perintah pada aplikasi untuk menggambar 3 D	1. Menunjukkan perintah pada aplikasi untuk gambar 3 D 2. Mengoperasikan perintah pada aplikasi untuk gambar 3 D

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE

1. Pendekatan : scientific learning
2. Model/strategi : Problem Based learning
3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pertemuan Kesatu (menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Orientasi Siswa Pada Masalah
 - Guru menjelaskan Tujuan pembelajaran terkait dengan menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D
 - Guru menjelaskan logistik penerapan perintah aplikasi penggambaran 3D
 - Siswa diminta untuk mencari gambar 2D sederhana yang berkaitan dengan bangunan sebagai bahan latihan menggambar 3D.
 - Siswa diminta untuk mencari penerapan prinsip prinsip gambar 3D yang berkaitan dengan bangunan .
 - Siswa diminta untuk menjabarkan menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D pada objek bangunan sederhana.
 - Guru memotivasi siswa terhadap masalah yang dipilih.
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar

- Guru meminta siswa untuk melihat materi menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D melalui internet lewat [Wakelet](#). dan mendown bahan materi menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Guru membantu mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yg berhubungan dengan masalah tersebut

3. Membimbing penyelidikan individual/kelompok

- Guru mendorong siswa utk mengumpulkan informasi yg sesuai, melaksanakan eksperimen utk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
- Siswa mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D pada gambar objek sederhana.

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pementapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

II. Pertemuan Ke-2 (menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan
5. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL), melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - Guru membantu siswa dlm merencanakan dan menyiapkan tugas gambar 3D
 - Siswa menyiapkan tugas gambar 3D

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa

manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D objek sederhana

5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

III. Pertemuan Ke-3 (menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

Kegiatan Inti ke-3 (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisis menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D objek sederhana
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisis menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D objek sederhana dalam bentuk PPT
 - Siswa menyajikan tentang menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D objek sederhana

- Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
- Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
- Guru membantu siswa utk melakukan refleksi atau evaluasi thd penyelidikan mereka dan proses-proses yg mereka gunakan

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis menerapkan perintah aplikasi penggambaran 3D objek sederhana
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)

- [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Plt. Kepala Sekolah



MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: X /	MATERI : Material editor untuk penggambaran 3 D
ALOKASI WAKTU	: 8 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

<p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Dengan kegiatan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung ini diharapkan peserta didik terlibat aktif dan disiplin dalam kegiatan pembelajaran dan mampu bekerja sama serta toleran dalam kelompok serta bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, menyampaikan pertanyaan, memberi saran dan kritik serta dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan menggambar 3 D dengan menggunakan fungsi material editor 2. Membuat gambar 3 D menggunakan fungsi material editor 3. Menyimpan hasil gambar 3 D yang menggunakan fungsi material editor 	KD-3	KD-4
	Menerapkan material editor penggambaran 3D	Membuat gambar 3D menggunakan fungsi material editor
	IPK-3	IPK-4
	Menerapkan menggambar 3 D dengan menggunakan fungsi material editor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat gambar 3 D menggunakan fungsi material editor 2. Menyimpan hasil gambar 3 D yang menggunakan fungsi material editor

<p>B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Problem Based learning 	<p>C. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>I. Pertemuan Kesatu (Menerapkan material editor penggambaran 3D)</p> <p>Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)</p>
--	--

3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Orientasi Siswa Pada Masalah
 - Guru menjelaskan Tujuan pembelajaran terkait dengan menerapkan material editor penggambaran 3D
 - Guru menjelaskan logistik penerapan perintah material editor penggambaran 3D
 - Siswa diminta untuk mencari gambar 3D sederhana yang berkaitan dengan bangunan sebagai bahan latihan material editor penggambaran 3D
 - Siswa diminta untuk mencari penerapan prinsip prinsip material editor penggambaran 3D yang berkaitan dengan bangunan .
 - Siswa diminta untuk menjabarkan menerapkan material editor penggambaran 3D pada objek 3D sederhana.
 - Guru memotivasi siswa terhadap masalah yang dipilih.
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar
 - Guru meminta siswa untuk melihat materi menerapkan material editor penggambaran 3D melalui internet lewat blog guru nananggb.blogspot.com. dan mendownload bahan materi

menerapkan material editor penggambaran 3D

- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk menerapkan material editor penggambaran 3D
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Guru membantu mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yg berhubungan dengan masalah tersebut

3. Membimbing penyelidikan individual/kelompok

- Guru mendorong siswa utk mengumpulkan informasi yg sesuai, melaksanakan eksperimen utk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
- Siswa mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang menerapkan material editor penggambaran 3D pada gambar objek sederhana.

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan material editor penggambaran 3D.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-2 (menerapkan material editor penggambaran 3D)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan

suasana kelas yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, kebersihan dan kerapian kelas.

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari
3. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL), melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - Guru membantu siswa dalam mengembangkan penerapan material editor tugas gambar 3D
 - Siswa melaksanakan pengerjaan tugas penerapan material editor pada objek 3D sederhana.

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi menerapkan material editor penggambaran 3D objek sederhana
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-3 (menerapkan material editor penggambaran 3D)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana kelas yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, kebersihan dan kerapian kelas.
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan.

Kegiatan Inti ke-3 (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisis menerapkan material editor penggambaran 3D objek sederhana
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisis menerapkan material editor penggambaran 3D objek sederhana dalam bentuk PPT
 - Siswa menyajikan tentang menerapkan material editor penggambaran 3D objek sederhana
 - Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
 - Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
 - Guru membantu siswa utk melakukan refleksi atau evaluasi thd penyelidikan mereka dan proses-proses yg mereka gunakan

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap

kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram

3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis menerapkan material editor penggambaran 3D objek sederhana
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media

- [Hardware](#)

- Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop

- Software

- [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)

- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jlmORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Plt. Kepala Sekolah

MUNAWIR TOMU, S.Pd.
NIP.1986302011011011

Guru Mapel

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH
NIP. 196512231990031005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE

SEKOLAH : SMK NEGERI 7 BURU	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER : X /	MATERI : <ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis rendering untuk penggambaran 3 D Gambar 3 D dengan rendering
ALOKASI WAKTU :	
PERTEMUAN KE :	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN <ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan menggambar 3 D dengan rendering 2. Memilih rendering yang cocok dalam menggambar 3 D 3. Membuat gambar 3 D dengan rendering 4. Memeriksa hasil rendering pada gambar 3 D 5. Memperbaiki hasil rendering pada gambar 3 D 	KD-3	KD-4
	Menganalisis hasil rendering penggambaran 3D	Memeriksa hasil rendering penggambaran 3D
	IPK-3	IPK-4
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan menggambar 3 D dengan rendering 2. Memilih rendering yang cocok dalam menggambar 3 D 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat gambar 3 D dengan rendering 2. Memeriksa hasil rendering pada gambar 3 D 3. Memperbaiki hasil rendering pada gambar 3 D

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE <ul style="list-style-type: none"> Pendekatan : scientific learning Model/strategi : Discovery Learning Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan 	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN Pertemuan Kesatu (Menganalisis hasil rendering penggambaran 3D) Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran
---	---

peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Stimulation/ Memberika Rangsangan
 - Guru meminta siswa untuk melihat materi Menganalisis hasil rendering penggambaran 3D melalui internet lewat blog guru nananggb.blogspot.com dan mendownload bahan materi membuat maket interior
 - Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk Prosedur membuat maket interior
 - Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
 - Siswa membaca buku berkaitan dengan membuat maket interior
 2. Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)
 - Siswa diminta untuk identifikasi contoh hasil printout gambar 3 D
 - Siswa diminta untuk identifikasi langkah render dalam membuat gambar 3D
1. Set camera
 2. Set light
 3. Set sun and location
 4. Set mateial on
 5. Set Global illumination

6. Proses Render
 7. Save Dokumen render
 8. Set Hasil render ke Layout
 9. Print Dokumen render.
3. Data Collection (Pengumpulan Data)
- Siswa diminta untuk mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang Menganalisis hasil rendering penggambaran 3D

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menganalisis hasil rendering penggambaran 3D .
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-2 (Menganalisis hasil rendering penggambaran 3D)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan

pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

5. **Kegiatan Inti ke dua (330 menit)**

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning, melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

4. Verification (Pengolahan Data dan Pembuktian)
 - Siswa diminta untuk mendiskusikan kaitan dengan menganalisis hasil rendering penggambaran 3D terkait tentang langkah-langkah dalam penerapan render 3D

Penutup (15 menit)

- Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
- Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
- Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
- Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menganalisis hasil rendering penggambaran 3D pada AutoCAD.
- Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-3 (Menganalisis hasil rendering penggambaran 3D)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

Kegiatan Inti ke-3 (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran discovery learning, melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

5. Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan Prosedur rendering penggambaran 3D dengan benar
 - Siswa memeriksa hasil fisik hasil rendering penggambaran 3D
 - Siswa menyajikan hasil rendering penggambaran 3D
 - Guru mengoreksi hasil pekerjaan siswa dan membuat simpulan pada materi mengevaluasi hasil hasil desain maket desain interior.

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja

- berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis Menganalisis hasil rendering penggambaran 3D pada AutoCAD.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Plt. Kepala Sekolah

MUNAWIR TOMU, S.Pd.
NIP.1986302011011011

Namlea, Juli 2020
Guru Mapel

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH
NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: X /	MATERI : Prosedur membuat gambar desain interior dengan skema warna
ALOKASI WAKTU	: 8 x 45 menit	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menjelaskan skema warna 2. Menerapkan menggambar desain interior dengan skema warna 3. Membuat gambar desain interior dengan skema warna 4. Menyimpan gambar desain interior dengan skema warna	KD-3	KD-4
	Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna	Membuat gambar desain interior dengan skema warna
	IPK-3	IPK-4
	1. Menjelaskan skema warna 2. Menerapkan menggambar desain interior dengan skema warna	1. Membuat gambar desain interior dengan skema warna 2. Menyimpan gambar desain interior dengan skema warna

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Problem Based learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan	C KEGIATAN PEMBELAJARAN Pertemuan Kesatu (Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna) Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan 2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan
--	---

pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Orientasi Siswa Pada Masalah

- Guru menjelaskan Tujuan pembelajaran terkait dengan Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna
- Guru menjelaskan logistik Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna
- Siswa diminta untuk melihat gambar 3D interior peserta didik yang sebagai bahan penerapan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna
- Siswa diminta untuk mencari penerapan prinsip prinsip prosedur pembuatan gambar dengan skema warna yang berkaitan dengan interior .
- Siswa diminta untuk menjabarkan penerapan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna pada interior sesuai dengan tema
- Guru memotivasi siswa terhadap masalah yang dipilih.

2. Mengorganisasi siswa untuk belajar

- Guru meminta siswa untuk melihat materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna melalui internet lewat blog guru nananggb.blogspot.com. dan mendown bahan materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan

skema warna

- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
 - Guru membantu mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yg berhubungan dengan masalah tersebut
3. Membimbing penyelidikan individual/kelompok
- Guru mendorong siswa utk mengumpulkan informasi yg sesuai, melaksanakan eksperimen utk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
 - Siswa mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna pada gambar objek sederhana.

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-2 (Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk

mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL), melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - Guru membantu siswa dalam mengembangkan penerapan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna pada tugas interior
 - Siswa melaksanakan pengerjaan tugas penerapan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna pada tugas interior

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna interior bangunan

5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-3 (Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Kelas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide

Kegiatan Inti ke-3 (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisis Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna interior bangunan
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisis Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna interior bangunan dalam bentuk PPT
 - Siswa menyajikan tentang Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna interior bangunan
 - Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
 - Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
 - Guru membantu siswa utk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yg mereka

gunakan

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis Menerapkan prosedur pembuatan gambar dengan skema warna interior bangunan
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)

- [Chalk.com](https://www.chalk.com)

- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Plt. Kepala Sekolah

MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: X /	MATERI :Prosedur menggambar interior dengan pencahayaan buatan (artificial)
ALOKASI WAKTU x pertemuan)	: 8 x 45 menit (3	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menjelaskan pencahayaan buatan (artificial) 2. Menerapkan menggambar desain interior dengan pencahayaan buatan (artificial) 3. Membuat gambar desain interior dengan pencahayaan buatan (artificial) 4. Menyimpan hasil gambar desain interior dengan pencahayaan buatan	KD-3	KD-4
	Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial)	Membuat gambar desain interior dengan pencahayaan buatan (Artificial)
	IPK-3	IPK-4
	1. Menjelaskan pencahayaan buatan (artificial) 2. Menerapkan menggambar desain interior dengan pencahayaan buatan (artificial)	1. Membuat gambar desain interior dengan pencahayaan buatan (artificial) 2. Menyimpan hasil gambar desain interior dengan pencahayaan buatan

B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Problem Based learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN Pertemuan Kesatu (Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan
--	--

suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan

2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Orientasi Siswa Pada Masalah
 - Guru menjelaskan Tujuan pembelajaran terkait dengan Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial)
 - Guru menjelaskan logistik Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial)
 - Siswa diminta untuk melihat gambar 3D interior peserta didik yang sebagai bahan penerapan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial)
 - Siswa diminta untuk mencari penerapan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) yang berkaitan dengan interior .
 - Siswa diminta untuk menjabarkan penerapan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) pada interior sesuai dengan tema
 - Guru memotivasi siswa terhadap masalah yang dipilih.
2. Mengorganisasi siswa untuk belajar
 - Guru meminta siswa untuk melihat materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) melalui internet lewat blog guru nananggb.blogspot.com. dan

mendown bahan materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial)

- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial)
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Guru membantu mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yg berhubungan dengan masalah tersebut

3. Membimbing penyelidikan individual/kelompok

- Guru mendorong siswa utk mengumpulkan informasi yg sesuai, melaksanakan eksperimen utk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
- Siswa mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) pada gambar interior ruang

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial).
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-2 (Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL), melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - Guru membantu siswa dalam mengembangkan penerapan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) pada tugas interior
 - Siswa melaksanakan pengerjaan tugas penerapan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) pada tugas interior

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pematapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk

membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi
Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) interior bangunan

5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-3 (Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide

Kegiatan Inti ke-3 (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisis Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) interior bangunan
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisis Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial)

interior bangunan dalam bentuk PPT

- Siswa menyajikan tentang Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) interior bangunan
- Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
- Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
- Guru membantu siswa utk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yg mereka gunakan

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/ simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis Menerapkan prosedur pembuatan gambar pencahayaan buatan (Artificial) interior bangunan
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)

- [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Plt. Kepala Sekolah

MUNAWIR TOMU, S.Pd.
NIP.1986302011011011

Namlea, Juli 2020
Guru Mapel

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH
NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH NEGERI 7 BURU	: SMK	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: X /	MATERI :Prosedur menggambar akustik ruang
ALOKASI WAKTU menit (3 x pertemuan)	: 8 x 45	
PERTEMUAN KE	:	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menjelaskan akustik ruang 2. Menerapkan menggambar desain akustik ruang 3. Membuat gambar desain akustik ruang 4. Menyimpan hasil gambar desain akustik ruang	KD-3	KD-4
	Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang	Membuat gambar desain akustik ruang
	IPK-3	IPK-4
	1. Menjelaskan akustik ruang 2. Menerapkan menggambar desain akustik ruang	1. Membuat gambar desain akustik ruang 2. Menyimpan hasil gambar desain akustik ruang

B PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Problem Based learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan	C. KEGIATAN PEMBELAJARAN Pertemuan Kesatu (Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang) Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit) 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan 2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan
---	---

dipelajari melalui quizizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Orientasi Siswa Pada Masalah

- Guru menjelaskan Tujuan pembelajaran terkait dengan Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang
- Guru menjelaskan logistik Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang
- Siswa diminta untuk melihat gambar 3D interior peserta didik yang sebagai bahan penerapan prosedur prosedur pembuatan gambar akustik ruang
- Siswa diminta untuk mencari penerapan prosedur prosedur pembuatan gambar akustik ruang yang berkaitan dengan interior .
- Siswa diminta untuk menjabarkan penerapan prosedur prosedur pembuatan gambar akustik ruang pada interior sesuai dengan tema
- Guru memotivasi siswa terhadap masalah yang dipilih.

2. Mengorganisasi siswa untuk belajar

- Guru meminta siswa untuk melihat materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang melalui internet lewat [Wakelet](#) dan mendown bahan materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Guru membantu mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yg berhubungan dengan masalah tersebut

3. Membimbing penyelidikan individual/kelompok

- Guru mendorong siswa utk mengumpulkan informasi yg sesuai,

melaksanakan eksperimen utk mendapatkan pen-jelasan dan pemecahan masalah

- Siswa mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang pada gambar interior ruang

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang .
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-2 (Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru menanyakan capaian kegiaitan KBM minggu lalu

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL), melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Guru membantu siswa dalam mengembangkan penerapan prosedur prosedur pembuatan gambar akustik ruang pada tugas interior
- Siswa melaksanakan pengerjaan tugas penerapan prosedur prosedur pembuatan gambar akustik ruang pada tugas interior

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang interior bangunan
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-3 (Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para

peserta didik melalui paparan google slide.

Kegiatan Inti ke-3 (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisis Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang interior bangunan
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisis Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang interior bangunan dalam bentuk PPT
 - Siswa menyajikan tentang Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang interior bangunan
 - Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
 - Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
 - Guru membantu siswa utk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yg mereka gunakan

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis Menerapkan prosedur pembuatan gambar akustik ruang interior bangunan
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark

- Komputer/laptop
- Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Plt. Kepala Sekolah

MUNAWIR TOMU, S.Pd.
NIP.1986302011011011

Namlea, Juli 2020
Guru Mapel

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH
NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH : SMK NEGERI 7 BURU	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER : X /	MATERI : 1. Gambar desain interior dengan elemen-elemen 2. Gambar desain interior dengan material, 3. Gambar desain interior dengan model, 4. Gambar desain interior dengan aksesoris
ALOKASI WAKTU : 8 x 45 menit (3 x pertemuan)	
PERTEMUAN KE :	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menerapkan menggambar desain interior dengan elemen-elemen di setiap ruang 2. Menerapkan menggambar desain interior dengan material- material di setiap ruang, 3. Menerapkan menggambar desain interior dengan model di setiap ruangnya, 4. Menerapkan menggambar desain interior dengan aksesoris di setiap ruang 5. Membuat gambar desain interior ruang dengan elemen-elemen, 6. Membuat gambar desain interior ruang dengan material, 7. Membuat gambar desain interior ruang dengan model, 8. Membuat gambar desain interior	KD-3	KD-4
	Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang	Membuat desain interior dengan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang
	IPK-3	IPK-4
	1. Menerapkan menggambar desain interior dengan elemen-elemen di setiap ruang 2. Menerapkan menggambar desain interior dengan material-material di setiap ruang, 3. Menerapkan menggambar desain interior dengan model di setiap ruangnya, 4. Menerapkan menggambar desain interior dengan aksesoris di setiap ruang	1. Membuat gambar desain interior ruang dengan elemen-elemen, 2. Membuat gambar desain interior ruang dengan material, 3. Membuat gambar desain interior ruang dengan model, 4. Membuat gambar desain interior ruang dengan aksesoris

ruang dengan aksesoris		
------------------------	--	--

<p>B. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan : scientific learning 2. Model/strategi : Problem Based learning 3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan 	<p>C. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>Pertemuan Kesatu (Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang)</p> <p>Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan 2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz 3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide. 4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan <p>Kegiatan Inti kesatu (330 menit)</p> <p>Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi Siswa Pada Masalah <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan Tujuan pembelajaran terkait dengan Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang • Guru menjelaskan logistik Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang • Siswa diminta untuk melihat gambar 3D interior peserta didik yang sebagai bahan penerapan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang • Siswa diminta untuk mencari penerapan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang yang berkaitan dengan interior . • Siswa diminta untuk menjabarkan penerapan elemen-elemen, material,
---	---

model dan aksesoris disetiap ruang pada interior sesuai dengan tema

- Guru memotivasi siswa terhadap masalah yang dipilih.

2. Mengorganisasi siswa untuk belajar

- Guru meminta siswa untuk melihat materi Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang melalui internet lewat blog guru nananggb.blogspot.com. dan mendown bahan materi Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Guru membantu mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yg berhubungan dengan masalah tersebut

3. Membimbing penyelidikan individual/kelompok

- Guru mendorong siswa utk mengumpulkan informasi yg sesuai, melaksanakan eksperimen utk mendapatkan pen-jelasan dan pemecahan masalah
- Siswa mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang pada gambar interior ruang

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang .
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-2 (Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide
4. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL), melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - Guru membantu siswa dalam mengembangkan penerapan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang pada tugas interior
 - Siswa melaksanakan pengerjaan tugas penerapan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang
 - pada tugas interior

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan

4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang interior bangunan
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-3 (Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide

Kegiatan Inti ke-3 (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisis Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang interior bangunan
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisis Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang interior bangunan dalam bentuk PPT
 - Siswa menyajikan tentang Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris disetiap ruang interior bangunan

- Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
- Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
- Guru membantu siswa utk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yg mereka gunakan

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis Menerapkan elemen-elemen, material, model dan aksesoris di setiap ruang interior bangunan
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)

- [Chalk.com](https://www.chalk.com)

- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jImORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Plt. Kepala Sekolah

MUNAWIR TOMU, S.Pd.

NIP.1986302011011011

Namlea, Juli 2020

Guru Mapel

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

NIP. 196512231990031005

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PEMBELAJARAN DARING/ ONLINE**

SEKOLAH 7 BURU	: SMK NEGERI	MATA PELAJARAN : APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERENCANAAN INTERIOR GEDUNG
KELAS/ SEMESTER	: X /	MATERI :Prosedur pembuatan lay out desain interior
ALOKASI WAKTU	:	
PERTEMUAN KE x pertemuan)	: 8 x 45 menit (3	NAMA GURU : DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH

A. TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Menjelaskan lay out desain interior 2. Menerapkan menggambar lay out desain interior 3. Menggambar lay out desain interior 4. Menyimpan gambar lay out desain interior	KD-3	KD-4
	Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior	Menggambar lay out desain interior
	IPK-3	IPK-4
	1. Menjelaskan lay out desain interior 2. Menerapkan menggambar lay out desain interior	1. Menggambar lay out desain interior 2. Menyimpan gambar lay out desain interior

<p>B. PENDEKATAN, MODEL DAN METHODE</p> <p>1. Pendekatan : scientific learning</p> <p>2. Model/strategi : Problem Based learning</p> <p>3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan</p>	<p>C. KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>Pertemuan Kesatu (Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior)</p> <p>Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)</p> <p>1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan</p> <p>2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz</p>
---	---

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru mengingatkan kepada peserta didik bahwa di dalam pembelajaran ini menekankan kebermaknaan pencapaian tujuan dan kompetensi, bukan hafalan

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL) , dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Orientasi Siswa Pada Masalah

- Guru menjelaskan Tujuan pembelajaran terkait dengan Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior
- Guru menjelaskan logistik/ alat dan bahan Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior
- Siswa diminta untuk melihat gambar perencanaan interior peserta didik yang sebagai bahan penerapan prosedur pembuatan lay out desain interior
- Siswa diminta untuk mencari penerapan prosedur pembuatan lay out desain interior yang berkaitan dengan interior .
- Siswa diminta untuk menjabarkan penerapan prosedur pembuatan lay out desain interior pada interior sesuai dengan tema
- Guru memotivasi siswa terhadap masalah yang dipilih.

2. Mengorganisasi siswa untuk belajar

- Guru meminta siswa untuk melihat materi Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior melalui internet lewat blog guru nananggb.blogspot.com. dan mendownload bahan materi Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior
- Guru menugaskan siswa untuk membaca buku hasil download untuk Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior
- Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh guru
- Guru membantu mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yg berhubungan dengan masalah tersebut

3. Membimbing penyelidikan individual/kelompok

- Guru mendorong siswa utk mengumpulkan informasi yg sesuai, melaksanakan eksperimen utk mendapatkan pen-jelasan dan pemecahan masalah
- Siswa mencari materi pendukung lewat internet , buku dan majalah tentang Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior pada gambar interior ruang

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior.
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-2 (Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz
3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.
4. Guru menanyakan capaian kegiatan KBM minggu lalu

Kegiatan Inti kesatu (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pembelajaran Problem Based learning (PBL), melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - Guru membantu siswa dalam mengembangkan penerapan prosedur pembuatan lay out desain interior pada tugas interior
 - Siswa melaksanakan pengerjaan tugas penerapan prosedur pembuatan lay out desain interior pada tugas interior

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior interior bangunan
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

Pertemuan Ke-3 (Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior)

Pendahuluan/Kegiatan Awal (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan cara menciptakan suasana Klas (Meet/ Zoom) yang kondusif dengan menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa, memeriksa kehadiran peserta didik, mematikan mic bila tidak digunakan
2. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan-

pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari melalui quizizz

3. Guru menyampaikan tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik melalui paparan google slide.

Kegiatan Inti ke-3 (330 menit)

Pendekatan yang digunakan adalah model pebelajaran Problem Based learning (PBL) , melanjutkan sintak minggu lalu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
 - Guru menugaskan siswa untuk menyajikan analisis Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior interior bangunan
 - Siswa membuat bahan presentasi tentang analisis Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior interior bangunan dalam bentuk PPT
 - Siswa menyajikan tentang Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior interior bangunan
 - Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi
 - Siswa memberikan tanggapan dari siswa lain dan guru
 - Guru membantu siswa utk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yg mereka gunakan

Penutup (15 menit)

1. Peserta didik bersama-sama guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran
2. Peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
3. Peserta didik diberikan penugasan sebagai penguatan dan pemantapan
4. Sebagai refleksi, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang pelajaran yang baru saja berlangsung serta menanyakan kepada peserta didik apa manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi analisis Menerapkan prosedur pembuatan lay out desain interior interior bangunan
5. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan yang akan datang

D. ALAT ,BAHAN DAN MEDIA

- Media
 - [Hardware](#)
 - Mic Alctron, Smartphone Webcam
 - Headset Numark
 - Komputer/laptop
 - Software
 - [Aplikasi DroidCam](#)
 - [Obs Studio](#)
 - [quizizz.com](#)
 - [Google Classroom](#)
 - [Soho Form](#)
 - [Googleform](#)
 - [Google Sheet](#)
 - [Google Slide](#)
 - [Mentimeter](#)
 - [Nearpod](#)
 - Zoom Meeting/ [Google Meet](#)
 - [Wakelet.com](#)
 - [Chalk.com](#)
- Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung <https://wakelet.com/wake/t1Rc4jlmORaC4xBmVDC9K>

ASSASMEN

Mengetahui,
Plt. Kepala Sekolah

MUNAWIR TOMU, S.Pd.
NIP.1986302011011011

Namlea, Juli 2020
Guru Mapel

DRS. MOH. MUHDIR NURSALEH
NIP. 196512231990031005