

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Negeri Ngraho
Program Keahlian	: Teknik Konstruksi dan Properti
Kompetensi Keahlian	: Desain Permodelan dan Informasi Bangunan
Mata Pelajaran	: Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
Kelas/ Semester	: XI/ II (Dua)
Tahun Pelajaran	: 2020/ 2021
Durasi	: 27 x 45 Menit (Pertemuan 1)/9 x 45 Menit

A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional..

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10.Memahami tampilan dan manajemen pengelola file	3.10.1. Menganalisa tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar
4.10.Menyajikan tampilan dan mengelola file	4.10.1. Menyajikan tampilan dan mengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran:

1. Peserta didik MAMPU MENGANALISA tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar dengan baik dan benar UNTUK RANAH PENGETAHUAN
2. Peserta didik MAMPU Menyajikan tampilan dan mengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar DENGAN BAIK DAN BENAR UNTUK RANAH KETERAMPILAN
3. Melalui kegiatan pembelajaran dengan model Luring , dan menyaksikan tayangan video maupun ppt peserta didik MAMPU MENGANALISA DAN MENYAJIKAN tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar dengan bahasa sendiri DENGAN BAIK DAN BENAR SERTA BERSYUKUR ATAS KESEHATAN YANG DIBERI OLEH.-NYA..

D. Materi Pembelajaran

Tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar

E. Pendekatan, Metode dan Model Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Praktek dan Penugasan
3. Model : *Discovery Learning*

F. Alat dan Media Pembelajaran

- 1 Video Pembelajaran
- 2 Slide Powerpoint, LCD Proyektor, Whiteboard, Spidol, Komputer, Software AutoCAD, Flashdisk

G. Sumber Belajar

1. Modul Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung untuk SMK kelas XI, Kemendikbud, Tahun 2013
2. Internet

H. Langkah Pembelajaran

Tahap pembelajaran	Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Langkah Saintifik					Waktu
			M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	
Pendahuluan		1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran						
		2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin						
		3. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.						
		4. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.						
		5. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung						
		6. Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan Materi sebelumnya,						
		7. Guru menyampaikan tatacara sistem penilaian dalam belajar.						
Inti	Stimulus	1. Guru menampilkan tayangan tentang tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk						

Tahap pembelajaran	Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Langkah Saintifik					Waktu
			M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	
		menggambar melalui LCD Proyektor						
		2. Siswa mengamati dan memahami tayangan tentang tampilan dan manajemen pengelola file, pada perangkat lunak untuk menggambar						
	Identifikasi masalah	3. Guru menanyakan maksud dari tayangan tentang tampilan dan manajemen pengelola file, pada perangkat lunak untuk menggambar						
		4. Siswa secara berkelompok mendiskusikan tentang tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar						
	Pengumpulan data	1. Guru meminta siswa mengali informasi tentang tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar						
		2. Siswa menggali informasi tentang tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar						

Tahap pembelajaran	Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Langkah Saintifik					Waktu
			M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	
	Pembuktian	1. Guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkenaan tentang tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar						
		2. Siswa menjawab dan mendiskusikan pertanyaan yang diberikan guru secara mandiri maupun berkelompok.						
		3. Siswa menyajikan dalam bentuk hasil diskusi kelompok tentang tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar						
		4. Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok mengenai tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar						
		5. Siswa menerima tanggapan dari siswa lain dan guru						
		6. Siswa menyimpulkan materi tentang tentang tampilan dan						

Tahap pembelajaran	Sintaks Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Langkah Saintifik					Waktu
			M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	
		menejemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar						
Penutup	Menarik kesimpulan	1. Guru menyimpulkan pelajaran yang sudah dibahas						
		2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis.						
		3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya.						
		4. Siswa melakukan pembersihan peralatan, media dan ruangan						
		5. Guru mengarahkan siswa untuk berdo'a sebelum selesai pembelajaran.						

Analisis Hasil Penilaian

KD 3.10. Memahami Tampilan dan manajemen file

A. Nilai sikap

Nama Sekolah : SMK Negeri Ngraho
Program Keahlian : Teknologi Konstruksi dan Properti
Kompetensi Keahlian : Desain Permodelan dan Informasi Bangunan
Mata Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
KI/KD 3.10/4.10 : Tampilan dan menejemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar

NO	NAMA		KARAKTER YANG DIBANGUN	DESKRIPSI	CATATAN PERKEMBANGAN KARAKTER
1		1	Integritas	Ananda memiliki pola kehidupan kemasyarakatan yang tinggi di lingkungan sekolah	Ananda menunjukkan perkembangan karakter yang baik pada pembelajaran semester ini
		2	Religius	Ananda menunjukkan ketakwaan pada agama yang dianut dan toleran pada penganut agama yang berbeda	
		3	Nasionalis	Ananda aktif dalam kegiatan Upacara hari besar Nasional di Sekolah	
		4	Mandiri	Ananda sering membantu temannya di lingkungan sekolah	
		5	Gotong Royong	Ananda menunjukkan sikap gotong royong sebagai relawan dalam kegiatan bakti sosial di lingkungan masyarakat sekitar sekolah	

B. Penilaian Pengetahuan

Nama Sekolah : SMK Negeri Ngraho
 Program Keahlian : Teknik Konstruksi dan Properti
 Kompetensi Keahlian : Desain Permodelan dan Informasi Bangunan
 Mata Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
3.10.Memahami tampilan dan manajemen pengelola file	3.10.1. Menganalisa tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar	Tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar	1. Siswa dapat Menganalisa tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar	esai	1

Instrumen Soal Pengetahuan :

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	<p>1. Jelaskan istilah yang muncul dalam tampilan AUtoCAD berikut ini :</p> <ol style="list-style-type: none"> Menu bar Toolbar Comand line Display <p>2. Ada berapa cara memasukkan perintah di AutoCAD, jelaskan</p>	<p>Kunci Jawaban Soal:</p> <p>:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menu bar: tampilan menu yang berada di atas, seperti, home, insert, view, manage dll Toolbar : menu menu yang biasanya berad di bawah menu bar, berisi menu draw, modify dan lain lain Comand line : menu yang di gunakan untuk memasukan input perintah Display : menu yang digunakan untuk melihat objek gambar <p>1. Ada tiga cara memasukkan perintah pada AutoCAD :</p>	<p>Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai</p> <ol style="list-style-type: none"> Nilai 5 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban Nilai 4 : jika jawaban sesuai kunci jawaban Nilai 3 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban Nilai 2 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor																													
<p>Kegiatan Diskusi</p>	<p>3. Jelaskan fungsi dari toolbar zoom dibawah ini pada AutoCAD :</p> <p>a. <i>Zoom in</i> b. <i>Zoom out</i> c. <i>Zoom all</i> d. <i>Zoom windows</i> e. <i>Zoom extend</i></p> <p>4. Jelaskan fungsi keyboard di bawah ini :</p> <p>a. F3 = b. F8 = c. F9 = d. F10 = e. F11 =</p> <p>5. Jelaskan cara menyimpan file AutoCAD yang benar</p>	<p>a. Mengetik perintah tersebut pada <u>command line</u> dengan keyboard. Command : line <input type="checkbox"/> tekan tombol <ENTER></p> <p>b. Meng-klik pada menu bar (menu pull down) Klik Draw <input type="checkbox"/> klik line</p> <p>c. Meng- klik pada toolbar <input type="checkbox"/> klik </p> <p>2. penjelasan perintah zoom pada  AutoCAD</p> <p> <i>Zoom in</i> : memperbesar 2 kali tampilan gambar</p> <p> <i>Zoom out</i> : memperkecil 1/2 kali tampilan gambar</p> <p> <i>Zoom all</i> : menampilkan seluruh tampilan gambar yang terletak dalam batas bidang kerja (limit)</p> <p> <i>Zoom windows</i> : memberikan tampilan gambar dengan kotak jendela</p> <p> <i>Zoom extents</i> : memberikan tampilan secara maksimum</p> <p>3. Penjelasan fungsi keyboard</p> <p>a. F3 = Osnap (ON / OFF) b. F8 = Ortho (ON/OFF) c. F9 = Snap (ON/OFF) d. F10 = Polar (ON/OFF) e. F11 = Object Snap Tracking (ON/OFF)</p> <p>4. Klik File <input type="checkbox"/> Save <input type="checkbox"/> Cari Lokasi File di drive D: , Buat folder baru <input type="checkbox"/> ketik nama file <input type="checkbox"/> klik save.</p>	<table border="1" data-bbox="1682 386 2394 1218"> <thead> <tr> <th colspan="4" data-bbox="1682 386 2394 438">Contoh Pengolahan Nilai</th> </tr> <tr> <th data-bbox="1682 495 1846 592">IPK</th> <th data-bbox="1846 495 2013 592">No Soal</th> <th data-bbox="2013 495 2197 592">Skor Penilaian 1</th> <th data-bbox="2197 495 2394 592">Nilai</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1682 592 1846 657">1.</td> <td data-bbox="1846 592 2013 657">1</td> <td data-bbox="2013 592 2197 657">5</td> <td data-bbox="2197 592 2394 657"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1682 657 1846 714">2.</td> <td data-bbox="1846 657 2013 714">2</td> <td data-bbox="2013 657 2197 714">5</td> <td data-bbox="2197 657 2394 714" rowspan="5"> Nilai perolehan KD pegetahuan : rerata dari nilai IPK (20/20) * 100 = 100,00 KKM: 78 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1682 714 1846 763">3.</td> <td data-bbox="1846 714 2013 763">3</td> <td data-bbox="2013 714 2197 763">5</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1682 763 1846 868">4</td> <td data-bbox="1846 763 2013 868">4</td> <td data-bbox="2013 763 2197 868">5</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1682 868 1846 917">5.</td> <td data-bbox="1846 868 2013 917">5</td> <td data-bbox="2013 868 2197 917">5</td> </tr> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1682 917 2013 1218">Jumlah</td> <td data-bbox="2013 917 2197 1218"></td> <td data-bbox="2197 917 2394 1218"></td> </tr> </tbody> </table>	Contoh Pengolahan Nilai				IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai	1.	1	5		2.	2	5	Nilai perolehan KD pegetahuan : rerata dari nilai IPK (20/20) * 100 = 100,00 KKM: 78	3.	3	5	4	4	5	5.	5	5	Jumlah			
Contoh Pengolahan Nilai																																
IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai																													
1.	1	5																														
2.	2	5	Nilai perolehan KD pegetahuan : rerata dari nilai IPK (20/20) * 100 = 100,00 KKM: 78																													
3.	3	5																														
4	4	5																														
5.	5	5																														
Jumlah																																

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
	Analisa Software Autocad yang ada di laptop kalian masing masing Ambil salah satu Software, untuk Satu Kelompok, silahkan di Analisa bagaimana tampilan dan menu menu yang ada di dalam Software tersebut.		

C. Penilaian Keterampilan

Nama Sekolah : SMK Negeri Ngraho
Program Keahlian : Teknik Konstruksi dan Properti
Kompetensi Keahlian : Desain Permodelan dan Informasi Bangunan
Mata Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
4.10. Menyajikan tampilan dan mengelola file	4.10.1. Menyajikan tampilan dan mengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar 4.10.2. Menjelaskan tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar	Menyajikan tampilan dan mengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar	1. Siswa dapat Menyajikan tampilan dan mengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar 2. Siswa dapat Menjelaskan tampilan dan manajemen pengelola file pada perangkat lunak untuk menggambar	Lembar Praktek/presentasi	1

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor		
1	Persiapan Kerja				
		a. Penggunaan alat dan bahan	Penggunaan alat dan bahan sesuai prosedur	91 - 100	
			Penggunaan alat dan bahan kurang sesuai prosedur	80 - 90	
			Penggunaan alat dan bahan tidak sesuai prosedur	70 - 79	
		b. Ketersediaan alat dan bahan	Ketersediaan alat dan bahan lengkap	91 - 100	
			Ketersediaan alat dan bahan cukup lengkap	80 - 90	
Ketersediaan alat dan bahan kurang lengkap	70 - 79				
2	Proses dan Hasil Kerja				
		a. Kemampuan Menyajikan tampilan dan mengelola file	Kemampuan Menyajikan tampilan dan mengelola file tinggi	91 - 100	
			Kemampuan Menyajikan tampilan dan mengelola file cukup	80 - 90	
			Kemampuan Menyajikan tampilan dan mengelola file kurang	70 - 79	
		b. Kemampuan Menjelaskan tampilan dan manajemen pengelola file	Kemampuan Menjelaskan tampilan dan manajemen pengelola file tinggi	91 - 100	
			Kemampuan Menjelaskan tampilan dan manajemen pengelola file cukup	80 - 90	
			Kemampuan Menjelaskan tampilan dan manajemen pengelola file kurang	70 - 79	
		c. Kemampuan mendapatkan informasi	Kemampuan mendapatkan informasi lengkap	91 - 100	
			Kemampuan mendapatkan informasi cukup lengkap	80 - 90	
			Kemampuan mendapatkan informasi kurang lengkap	70 - 79	
		d. Kemampuan dalam bekerja	Kemampuan dalam bekerja tepat	91 - 100	
			Kemampuan dalam bekerja cukup tepat	80 - 90	
			Kemampuan dalam bekerja kurang tepat	70 - 79	
		e. Laporan	Hasil Laporan disusun rapih	91 - 100	
			Hasil Laporan disusun cukup rapih	80 - 90	
			Hasil Laporan disusun kurang rapih	70 - 79	
		3	Sikap kerja		
				a. Keterampilan dalam bekerja	Bekerja dengan terampil
Bekerja dengan cukup terampil	80 - 90				
Bekerja dengan kurang terampil	70 - 79				
b. Kedisiplinan dalam bekerja	Bekerja dengan disiplin			91 - 100	
	Bekerja dengan cukup disiplin			80 - 90	
	Bekerja dengan kurang disiplin	70 - 79			

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor
	c. Tanggung jawab dalam bekerja	Bertanggung jawab	91 - 100
		Cukup bertanggung jawab	80 - 90
		Kurang bertanggung jawab	70 - 79
	d. Konsentrasi dalam bekerja	Bekerja dengan konsentrasi	91 - 100
		Bekerja dengan cukup konsentrasi	80 - 90
		Bekerja dengan kurang konsentrasi	70 - 79
4	Waktu Penyelesaian pekerjaan		
		Selesai sebelum waktu berakhir	91 - 100
		Selesai tepat waktu	80 - 90
		Selesai setelah waktu berakhir	70 - 79

Pengolahan Nilai Keterampilan :

	Nilai Praktik(NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	Σ NK
	1	2	3	5	6
Skor Perolehan					
Skor Maksimal					
Bobot	10%	60%	20%	10%	
NK					

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimal** merupakan skor maksimal per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimal

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Bobot}$$

- **NP = Nilai Praktik** merupakan penjumlahan dari NK