

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK Al-Iman
Mata Pelajaran : Pembuatan Hiasan Busana
Komp. Keahlian : Tata Busana
Kelas/Semester : XI/1
Materi Pokok : Pembuatan Sulaman Aplikasi
Alokasi Waktu : 3 pertemuan @ 3 X 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 3 (Pengetahuan):

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Tata Busana 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 Tata Busana. 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. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

3.7 Menerapkan sulaman aplikasi dalam suatu produk	3.7.1 Membandingkan (C4) berbagai macam penempatan sulaman aplikasi 3.7.2 Menganalisis (C4) macam-macam tusuk hias yang digunakan pada sulaman aplikasi 3.7.3 Menciptakan (C6) desain untuk sulaman aplikasi 3.7.4 Memilih (C5) alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan sulaman aplikasi
4.7 Membuat Sulaman aplikasi dalam suatu produk	4.7.1 Memeriksa (C4) alat dan bahan 4.7.2 Membuat(C6) sulaman aplikasi berdasarkan desain, jenis tusuk, bahan serta penempatan sulaman.

C. Tujuan Pembelajaran

- 3.7.1.1 Setelah siswa dan guru berdiskusi tentang macam-macam penempatan sulaman aplikasi, siswa dapat **membandingkan (C4)** berbagai macam penempatan sulaman aplikasi dengan baik dan benar.
- 3.7.2.1 Setelah siswa dan guru berdiskusi tentang macam-macam tusuk hias, siswa dapat **menganalisis (C4)** macam- macam tusuk hias yang digunakan pada sulaman aplikasi dengan kritis dan tanggung jawab
- 3.7.3.1 Setelah siswa dan guru berdiskusi tentang desain sulaman aplikasi, siswa dapat **menciptakan (C6)** desain untuk sulaman aplikasi dengan kreatif dan inovatif.
- 3.7.4.1 Melalui membaca handout dan pengamatan gambar , siswa dapat **menganalisis (C4)** alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan dengan kritis dan tanggung jawab
- 4.7.1.1 Melalui tanya jawab antara siswa dengan guru, siswa dapat **memeriksa (C4)** alat dan bahan pembuatan sulaman aplikasi dengan tepat.
- 4.7.2.1. Melalui praktik siswa dapat **membuat (C6)** sulaman aplikasi berdasarkan desain, jenis tusuk, bahan serta penempatan sulaman sesuai dengan kreatifitas masing-masing siswa (**art**)

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian sulaman aplikasi

2. Macam-macam penempatan hiasan pada sulaman aplikasi
3. Macam-macam tusuk hias yang digunakan pada sulaman aplikasi
4. Desain hiasan busana
5. Desain sulaman aplikasi
6. Alat dan bahan yang digunakan pada pembuatan sulaman aplikasi
7. Langkah-langkah pembuatan sulaman aplikasi

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Project Based Learning(PJBL)
- Metode : Demonstrasi, diskusi, penugasan, latihan terbimbing.

F. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Keterangan	Tatap muka	Online
Media	<ul style="list-style-type: none"> • Power point • Gambar macam-macam sulaman aplikasi • Video youtube pembuatan sulaman aplikasi • Handout materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Power point • Gambar macam-macam sulaman aplikasi • Video youtube pembuatan sulaman aplikasi • Handout materi
Alat	<ul style="list-style-type: none"> • Boodmarker • White board • Laptop • Proyektor • Alat tulis • Gunting kertas, gunting benang, gunting kain • Jarum sulam, jarum pentul • Rader • Midangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Handphone • Alat tulis • Gunting kertas, gunting benang, gunting kain • Jarum sulam, jarum pentul • Rader • Midangan
Bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas hvs, kertas tela, kertas karbon • Benang sulam • kain katun • kain flannel 	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas hvs, kertas tela, kertas karbon • Benang sulam • kain katun • kain flannel
Sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Ernawati, dkk. 2008. Tata Busana SMK Jilid 3. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan: Jakarta. - Materi: https://toriollo.com/sulaman-aplikasi/, https://id.wikihow.com/Membuat-Hiasan-Aplikasi - Video youtube : https://www.youtube.com/watch?v=-hWMB4MY60U 	<ul style="list-style-type: none"> - Ernawati, dkk. 2008. Tata Busana SMK Jilid 3. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan: Jakarta. - Materi: https://toriollo.com/sulaman-aplikasi/, https://id.wikihow.com/Membuat-Hiasan-Aplikasi - Video youtube : https://www.youtube.com/watch?v=-hWMB4MY60U

G. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
	Tatap Muka (Luring)	Online (Daring)
A. Kegiatan Pendahuluan		Alokasi Waktu
		Kegiatan
		Alokasi Waktu
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing (Communion) - Guru meminta salah seorang peserta didik yang datang paling awal untuk memimpin berdoa (religius-menghargai kedisiplinan siswa /PPK) 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing melalui WA group - Absensi siswa melalui google form - Guru mengingatkan siswa

	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa menyanyikan lagu Indonesia raya dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme - Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi absensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan) (peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab) 		untuk login ke ZOOM/Google Classroom	
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya dan peserta didik menyimak penjelasan guru (Comunication-4C) 	5 menit	- Lewat ZOOM/Google Classroom	5 menit
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru kembali memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 menit	- Lewat ZOOM/Google Classroom	5 menit
B. Kegiatan Inti				
Start With the Essential Question (Penentuan pertanyaan mendasar)	<ul style="list-style-type: none"> - Bersama-sama peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang sulaman aplikasi (Comunication, 4C-Colaboration, saintifik-Menanya) - Guru menayangkan powerpoint tentang sulaman aplikasi (rasa ingin tahu) - Peserta didik menyimak penjelasan guru melalui media pembelajaran tayangan power point tentang sulaman aplikasi (saintifik-mengamati) - Guru mendorong siswa untuk bertanya tentang materi yang ditayangkan (Critical Thingking) 	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Share power point tentang sulaman aplikasi - Siswa dan guru melakukan tanya jawab melalui ZOOM/Google Classroom 	15 menit
Design a Plan for the Project Statement (mendesain perencanaan proyek)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik berhitung dari 1-3 secara berurutan, setelah angka 3 kembali hitungan ke angka 1 (Comunication) - Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan kesamaan angka yang disebutkan 	5 menit	Diskusi group dengan WA group/ZOOM/Google Classroom	5 menit
Create a Schedule Data collection (menyusun jadwal)	<ul style="list-style-type: none"> - Setiap siswa berdiskusi dengan siswa lain dalam satu kelompok tentang penempatan hiasan pada sulaman aplikasi dan macam-macam tusuk hias dalam sulaman aplikasi (Comunication) - Setiap gagasan dari anggota kelompok di catat dan di diskusikan (Comuniacion, Creating-4C) - Peserta didik menuliskan jawaban pada buku masing-masing (Creating-4C) - Berdasarkan hasil membaca handout dan diskusi, siswa dapat menganalisis penempatan hiasan pada sulaman aplikasi dan macam-macam tusuk hias dalam sulaman aplikasi (Critical Thingking, Comuniacion, Colaboration) 	35 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Searching materi/bahan diskusi - Share hasil dikusi 	35 menit
Monitor the Students and the Progress of the Project Data processing (memonitor peserta didik dan kemajuan proyek)	<ul style="list-style-type: none"> - guru memonitoring terhadap aktivitas peserta didik selama melakukan diskusi kelompok 	10 menit	Share kegiatan siswa	10 menit
Assess the Outcome (menguji hasil)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil diskusi yang dibuat - Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argument, dan ide terhadap jawaban yang di dapat secara bergantian dengan kelompok lain (Critical Thingking, Comuniacion, Colaboration) - Guru telah melakukan penilaian selama 	30 menit	Vical dan Tanya jawab menggunakan zoom maupun WA	30 menit

	monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian			
Evaluate the Experience Generalization (mengevaluasi pengalaman)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik secara berkelompok melakukan refleksi terhadap aktifitas dan hasil diskusi yang sudah dijalankan. Hal-hal yang direfleksi adalah kesulitan-kesulitan yang dihadapi dan cara mengatasinya (Critical Thinking, Comunication, Colaboration) - Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyimpulkan hasil temuan barunya 	15 menit	Vical dan Tanya jawab menggunakan WA group / ZOOM / Google Classroom	15 menit
C. Kegiatan Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibantu oleh guru menyimpulkan materi tentang penempatan hiasan pada sulaman aplikasi dan macam-macam tusuk hias dalam sualam aplikasi (Critical Thinking, Comunication, Colaboration) - Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran dan pelajaran apa yang diperoleh setelah belajar tentang topik pembelajaran tersebut. (Critical Thinking, Communication, Colaboration) - Guru melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan mengajukan pertanyaan (Communication, Saintifik-menanya) - Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membaca materi pertemuan selanjutnya tentang desain sulaman aplikasi dan alat yang digunakan dalam pembuatan sulaman aplikasi - Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam (Religius) 	10 menit	Soal evaluasi menggunakan google form	10 menit

Pertemuan ke-2

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Alokasi Waktu	Online (Daring) Kegiatan	Alokasi Waktu
	Tatap Muka (Luring)				
A. Kegiatan Pendahuluan					
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing (Communication) - Guru meminta salah seorang peserta didik yang datang paling awal untuk memimpin berdoa (religius-menghargai kedisiplinan siswa /PPK) - Siswa menyanyikan lagu Indonesia raya dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme - Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi absensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan) (peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab) 	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing melalui WA group - Absensi siswa melalui google form - Guru mengingatkan siswa untuk login ke ZOOM/Google Classroom 	10 menit	
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya. (Comunication-4C) 	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Lewat ZOOM/Google Classroom 	5 menit	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru kembali memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar (kerja keras, rasa ingin tahu) - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Lewat ZOOM/Google Classroom 	5 menit	
B. Kegiatan Inti					
Start With the Essential Question (Penentuan pertanyaan mendasar)	<ul style="list-style-type: none"> - Bersama-sama peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang desain hiasan (Comunication, 4C-Colaboration, saitinfik-Menanya) - Guru menayangkan powerpoint tentang desain hiasan busana dan desain sulaman aplikasi (rasa ingin tahu) 	15 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Share power point tentang desain hiasan - Siswa dan guru melakukan tanya jawab melalui ZOOM/Google Classroom 	15 menit	

	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menyimak penjelasan guru melalui media pembelajaran tayangan power point tentang desain sulaman aplikasi (saintifik-mengamati) - Guru mendorong Peserta didik untuk bertanya tentang materi yang ditayangkan (Critical Thingking) 			
Design a Plan for the Project Statement (mendesain perencanaan proyek)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan kesamaan angka yang sudah di bentuk pada pertemuan sebelumnya. (Collaboration) - Guru dan peserta didik membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek 	5 menit	Diskusi group dengan WA group/ZOOM/Google Classroom	5 menit
Create a Schedule Data collection (menyusun jadwal)	<ul style="list-style-type: none"> - Setiap siswa berdiskusi dengan siswa lain dalam satu kelompok tentang alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan sulaman aplikasi (Comunication) - Setiap gagasan dari anggota kelompok di catat dan di diskusikan (Comuniacion, Creating-4C) - Peserta didik menuliskan jawaban pada buku masing-masing (Creating-4C) - Berdasarkan hasil membaca handout dan diskusi, siswa dapat menganalisis alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan sulaman aplikasi (LITERASI, Critical Thingking, Comuniacion, Colaboration) 	35 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Searching materi/bahan diskusi - Share hasil dikusi 	35 menit
Monitor the Students and the Progress of the Project Data processing (memonitor peserta didik dan kemajuan proyek)	<ul style="list-style-type: none"> - guru memonitoring terhadap aktivitas peserta didik selama melakukan diskusi kelompok 	10 menit	Share kegiatan siswa	10 menit
Assess the Outcome (menguji hasil)	<ul style="list-style-type: none"> - Guru membantu siswa dalam menyiapkan presentasi dari hasil diskusi yang dibuat - Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argument, dan ide terhadap jawaban yang di dapat secara bergantian dengan kelompok lain (Critical Thingking, Comuniacion, Colaboration) - Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian 	30 menit	Vical dan Tanya jawab menggunakan zoom maupun WA	30 menit
Evaluate the Experience Generalization (mengevaluasi pengalaman)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik secara berkelompok melakukan refleksi terhadap aktifitas dan hasil diskusi yang sudah dijalankan. Hal-hal yang direfleksi adalah kesulitan-kesulitan yang dihadapi dan cara mengatasinya (Critical Thingking, Comuniacion, Colaboration) - Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyimpulkan hasil temuan barunya. 	15 menit	Vical dan Tanya jawab menggunakan WA group / ZOOM / Google Classroom	15 menit
C. Kegiatan Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dibantu oleh guru menyimpulkan materi tentang desain sulaman aplikasi dan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan sulaman aplikasi (Critical Thingking, Comunication, Colaboration) - Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran dan pelajaran apa yang diperoleh setelah belajar tentang topik pembelajaran tersebut. (Critical Thingking, Comunication, Colaboration) - Guru melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan mengajukan pertanyaan (Communication, Saintifik-menanya) 	10 menit	Soal evaluasi menggunakan google form	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menciptakan desain sulaman aplikasi terbaik secara manual dengan kreatifitas masing-masing siswa (art) serta membawa alat dan bahan untuk pembuatan sulaman aplikasi - Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam (Religius) 			
--	--	--	--	--

Pertemuan ke-3

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran		Online (Daring)	
	Tatap Muka (Luring)			
B. Kegiatan Pendahuluan		Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi Waktu
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama peserta didik saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing (Communication) - Guru meminta salah seorang peserta didik yang datang paling awal untuk memimpin berdoa (religius-menghargai kedisiplinan siswa /PPK) - Siswa menyanyikan lagu Indonesia raya dan mendengarkan penjelasan guru tentang pentingnya menanamkan rasa Nasionalisme - Mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar (kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi absensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan) (peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab) 	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing melalui WA group - Absensi siswa melalui google form - Guru mengingatkan siswa untuk login ke ZOOM/Google Classroom 	10 menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya. (Comunication-4C) 	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Lewat ZOOM/Google Classroom 	5 menit
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> - Guru kembali memberikan motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar (kerja keras, rasa ingin tahu) - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Lewat ZOOM/Google Classroom 	5 menit
C. Kegiatan Inti				
Start With the Essential Question (Penentuan pertanyaan mendasar)	<ul style="list-style-type: none"> - Bersama-sama peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang langkah-langkah pembuatan sulaman aplikasi (Comunication, 4C-Colaboration, saintifik-Menanya) - Guru menayangkan powerpoint tentang langkah-langkah pembuatan sulaman aplikasi (rasa ingin tahu) - Peserta didik menyimak penjelasan guru melalui media pembelajaran tayangan power point tentang langkah-langkah pembuatan sulaman aplikasi (saintifik-mengamati) - Guru mendorong siswa untuk bertanya tentang materi yang ditayangkan (Critical Thinking) 	10 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Share power point tentang pembuatan sulaman aplikasi - Siswa dan guru melakukan tanya jawab melalui ZOOM/Google Classroom 	15 menit
Design a Plan for the Project Statement (mendesain perencanaan proyek)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan kesamaan angka yang sudah di bentuk pada pertemuan sebelumnya. (Collaboration) - Guru dan siswa membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek. 	5 menit	Diskusi group dengan WA group/ZOOM/Google Classroom	5 menit
Create a Schedule Data collection (menyusun jadwal)	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik dengan siswa lain dalam satu kelompok memeriksa alat dan bahan dalam pembuatan sulaman aplikasi (Communication, Collaboration) - Peserta didik membuat sulaman aplikasi pada bahan yang sudah disiapkan sesuai kreatifitas masing-masing - Berdasarkan hasil menyulam dan diskusi, siswa dapat membuat sulaman aplikasi pada suatu produk 	60 menit	<ul style="list-style-type: none"> - Searching materi/bahan diskusi - Share hasil dikusi 	35 menit

	(Critical Thinking, Comuniacion, Colaboration)			
Monitor the Students and the Progress of the Project Data processing (memonitor peseerta didik dan kemajuan proyek)	- guru memonitoring terhadap aktivitas peserta didik selama membuat sulaman aplikasi	10 menit	Share kegiatan siswa	10 menit
Assess the Outcome (menguji hasil)	- Guru membantu siswa dalam menyiapkan hasil sulaman yang dibuat - Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argument, dan ide terhadap hasil sulaman aplikasi yang sudah dibuat secara bergantian dengan peserta didik kelompok lain (Comuniacion, Colaboration) - Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu kepada rubrik penilaian	15 menit	Vical dan Tanya jawab menggunakan zoom mapun WA	30 menit
Evaluate the Experience Generalization (mengevaluasi pengalaman)	- Peserta didik secara berkelompok melakukan refleksi terhadap aktifitas dan hasil kegiatan yang sudah dijalankan. Hal-hal yang direfleksi adalah kesulitan-kesulitan yang dihadapi dan cara mengatasinya (Critical Thinking, Comuniacion, Colaboration) - Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyimpulkan hasil temuan barunya.	5 menit	Vical dan Tanya jawab menggunakan WA group / ZOOM / Google Classroom	15 menit
C. Kegiatan Penutup				
	- Peserta didik dibantu oleh guru menyimpulkan materi tentang langkah-langkah pembuatan sulaman aplikasi (Critical Thinking, Communication, Colaboration) - Peserta didik melakukan refleksi tentang pelaksanaan pembelajaran dan pelajaran apa yang diperoleh setelah belajar tentang topik pembelajaran tersebut. (Critical Thinking, Communication, Colaboration) - Guru melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, misalnya dengan mengajukan pertanyaan (Communication, Saintifik-menanya) - Guru melakukan evaluasi terhadap hasil pembuatan sulaman aplikasi - Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menjahit produk yang menerapkan sulaman aplikasi tersebut, melakukan finishing serta pengemasan produk - Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam (Religius)	10 menit	Soal evaluasi menggunakan google form	10 menit

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

No	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk penilaian
1.	Sikap	Pengamatan	Lembar pengamatan
2.	Pengetahuan	Tes tertulis	Pilihan ganda
3.	Keterampilan	Produk	Portofolio

2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

KD	IPK	REMIDIAL
3.7 Menerapkan sulaman	Sesuai dengan	Guru memberi tugas memperbaiki hasil desain sulaman

<p>aplikasi dalam suatu produk</p> <p>4.7 Membuat Sulaman aplikasi dalam suatu produk</p>	<p>RPP</p>	<p>aplikasi</p> <hr/> <p>PENGAYAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagi peserta didik yang sudah menguasai materi ini diminta melakukan kegiatan keilmuan yang dapat memperkaya wawasan keilmuan • Bentuk pengayaan peserta didik diberikan tugas untuk membuat desain sulaman aplikasi dengan desain yang berbeda • Bahan bisa dari majalah, koran, jenis bacaan dan media yang lain.
---	------------	--

Mengetahui,
Kepala SMK Al-Iman

MARJUKI, S.HI. M.Pd.I.

Ponorogo, Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

WAHYU DWI SURYANDARI, S.Pd

LAMPIRAN

1. PENILAIAN SIKAP

PENILAIAN SIKAP

Mata Pelajaran :
 Kelas / Semester :
 Pertemuan / Tanggal :

Bubuhkan tanda pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan

No	Nama siswa	Religious			Tanggung jawab			Disiplin			Proaktif			Santun			Skor
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1																	
2																	
3																	
4																	
Dst																	

Rubric Penilaian

No	Aspek Yang dinilai	Skor dan Kriteria
1	Mensyukuri karunia Tuhan (Religius)	3. Menunjukkan sikap bersyukur terhadap Tuhan akan karunianya 2. Belum secara eksplisit menunjukkan atau mengucapkan ungkapan syukur, namun menaruh minat terhadap pengetahuan yang akan diberikan 1. belum menunjukkan ekspresi rasa syukur teradap karunia Tuhan.
2	Menunjukkan sikap tanggung jawab	3. Menunjukkan sikap tanggung jawab yang besar dalam mengerjakan tugas 2. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas 1. Tidak menunjukkan tanggung jawab dalam mengerjakan tugas
3	Menunjukkan sikap disiplin	3. Menunjukkan sikap disiplin yang besar dalam menyelesaikan tugas tepat waktu, dan terlibat aktif dalam kegiatan kelompok 2. Menunjukkan sikap kurang disiplin dalam menyelesaikan tugas tepat waktu, serta kurang aktif dalam kelompok 1. Tidak menunjukkan sikap disiplin dalam menyelesaikan tugas secara tepat waktu, sulit terlibat aktif dalam kegiatan kelompok,
4	Menunjukkan sikap proaktif atau bertanya jawab	3. Menunjukkan sikap responsif dalam dalam kegiatan pembelajaran atau bertanya jawab 2. Belum menunjukkan sikap responsif dalam kegiatan pembelajaran atau bertanya jawab 1. Tidak menunjukkan sikap responsive dalam kegiatan pembelajaran atau bertanya jawab
5	Menunjukkan sikap santun dalam menggunakan bahasa Indonesia	3. Menunjukkan sikap santun berbahasa atau bertanya jawab 2. Menunjukkan sikap santun berbahasa atau bertanya jawab namun belum menyeluruh selama kegiatan berlangsung 1. Tidak menunjukkan sikap santun berbahasa atau bertanya jawab

2. PENILAIAN PENGETAHUAN

Kisi-kisi tes tertulis

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	No soal	Instrument	Skor
1	3.7 Menerapkan sulaman aplikasi dalam suatu produk	Macam-macam penempatan sulaman aplikasi	Tes tulis	Pilihan ganda	1-3	Butir soal 1 Butir soal 2 Butir soal 3	30
		Macam -macam tusuk hias yang digunakan pada sulaman aplikasi			4-6	Butir soal 4 Butir soal 5 Butir soal 6	30
		Desain untuk sulaman aplikasi			7-8	Butir soal 7 Butir soal 8	20
		Alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan sulaman aplikasi			9-10	Butir soal 9 Butir soal 10	20
Total							100

3. PENILAIAN KETERAMPILAN

PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran :

Kelas / Semester :

Pertemuan / Tanggal :

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai						Jumlah skor (600)	Nilai
		Desain (0-100)	Kelengkapan alat dan bahan (0-100)	Kesesuaian desain dengan produk (0-100)	Kerapihan hasil (0-100)	Finishing (0-100)	Pengemasan produk (0-100)		
<u>1</u>									
<u>2</u>									
<u>3</u>									
<u>dst</u>									

$$\text{Nilai} = \frac{\text{score}}{\text{score maksimum}} \times 100$$

Keterangan Nilai:

Nilai <75 = tidak tuntas

75 Nilai <85 = Tuntas, kriteria baik.

85 Nilai = Tuntas, kriteria sangat baik