

DESAIN PEMBELAJARAN
APLIKASI PERANGKAT LUNAK & PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG
KELAS XI-DPIB

No	TAHAPAN DESAIN PEMBELAJARAN	DESKRIPSI TAHAPAN DESAIN PEMBELAJARAN
1	MENENTUKAN/ PEMETAAN KOMPETENSI	3.4 Menerapkan gaya dan tema 4.4 Membuat desain interior menggunakan gaya dan tema Pengalaman bermakna : Membaca, observasi dan browsing contoh penerapan gaya dan tema interior Kecakapan Hidup : Membuat interior ruang tamu dan ruang keluarga dengan menerapkan gaya dan tema PERUMUSAN TUJUAN 1. Menerapkan desain interior dengan menggunakan gaya dan tema 2. Membuat desain interior ruang tamu dan ruang keluarga berdasarkan gaya dan tema
2	PENYUSUNAN STRATEGI/PROSES PENCAPAIAN KOMPETENSI	1. Peserta didik membaca modul tentang prinsip, gaya dan tema pada desain interior 2. Peserta didik melakukan observasi tentang penerapan gaya dan tema desain interior di perumahan sekitarnya dan browsing internet 3. Peserta didik membuat desain interior pada ruang tamu dan ruang keluarga dengan menerapkan gaya dan tema SEMUA KEGIATAN SISWA DAPAT DILAKUKAN BERSAMA DENGAN BANTUAN KELUARGA (BAPAK/IBU/SAUDARA)
3	PENYUSUNAN ALAT EVALUASI	Penilaian Kualitatif 1. Siswa membuat laporan hasil observasi penerapan gaya dan tema di perumahan sekitarnya dan browsing internet 2. Siswa membuat desain interior dengan menerapkan gaya dan tema pada ruang tamu dan ruang keluarga secara gambar manual atau menggunakan aplikasi 3D Google Sketch Up

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(Format sesuai dengan SE Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SMKN 2 Kuripan
Kelas / Semester : XI-DPIB / 1
Alokasi Waktu : 18 JP

Kompetensi Dasar

- 3.4 Menerapkan gaya dan tema
- 4.4 Membuat desain interior menggunakan gaya dan tema

Tujuan pembelajaran

1. Menerapkan desain interior dengan menggunakan gaya dan tema
2. Membuat desain interior ruang tamu dan ruang keluarga berdasarkan gaya dan tema

Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Peserta didik membaca modul tentang prinsip, gaya dan tema pada desain interior
2. Peserta didik melakukan observasi tentang penerapan gaya dan tema desain interior di perumahan sekitarnya dan browsing internet
3. Peserta didik membuat desain interior pada ruang tamu dan ruang keluarga dengan menerapkan gaya dan tema

SEMUA KEGIATAN SISWA DAPAT DILAKUKAN BERSAMA DENGAN BANTUAN KELUARGA (BAPAK/IBU/SAUDARA)

Penilaian Pembelajaran

Penilaian Kualitatif

1. Siswa membuat laporan hasil observasi penerapan gaya dan tema di perumahan sekitarnya dan hasil dari browsing internet
2. Siswa membuat desain interior dengan menerapkan gaya dan tema pada ruang tamu dan ruang keluarga secara gambar manual atau menggunakan aplikasi 3D Google Sketch Up



Mengetahui:
Kepala Sekolah,

Moh. Tauhid, S.Pd
NIP. 196201301989021002

Kuripan, 24 juli 2020

Guru Mata Pelajaran,

Irpan Jauhari, ST.
NIP. 198201142009011006