



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN

**SMK NEGERI 1 UDANAWU**

Jl. Raya Slemanan Udanawu, Blitar, Jawa Timur 66154  
web : [www.smkn1udanawu.sch.id](http://www.smkn1udanawu.sch.id), email : [smkn1udanawu@yahoo.com](mailto:smkn1udanawu@yahoo.com)

---

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Udanawu
Mata Pelajaran	: Aplikasi Perangkat Lunak & Perancangan Interior Gedung
Bidang Keahlian	: Teknologi dan Rekayasa
Program Keahlian	: Teknik Konstruksi dan Properti
Kompetensi Keahlian	: Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB)
Kelas/Semester	: XII DPIB / 5
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 24 JP (3x Pertemuan)

**A. Kompetensi Inti**

- KI.3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional lanjut, dan metakognitif secara multidisiplin sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Desain Pemodelan 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. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Teknik Konstruksi dan Properti. 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**

- 3.16. Menerapkan perintah penggambaran 3D  
4.16. Mengoperasikan perintah penggambaran 3D

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

#### Pengetahuan

- 3.16.1. Menjelaskan perintah pada aplikasi untuk menggambar 3D dari gambar yang diberikan di lembar soal dengan benar sesuai kunci jawaban.
- 3.16.2. Menerapkan perintah pada aplikasi untuk menggambar 3D dari gambar yang diberikan di lembar soal dengan benar sesuai kunci jawaban.

#### Keterampilan

- 4.16.1 Menggunakan perintah pada aplikasi untuk menggambar 3D dari gambar yang diberikan di lembar soal dengan benar sesuai kunci jawaban.
- 4.16.2. Mendemonstrasikan perintah pada aplikasi untuk gambar 3D dari gambar yang diberikan (bidang sederhana) dengan tepat
- 4.16.3. Mempresentasikan proses penggambaran pada aplikasi untuk gambar 3D dari gambar yang diberikan (bidang sederhana) dengan tepat
- 4.16.4. Menunjukkan hasil gambar 3D dari gambar yang diberikan (bidang sederhana) dengan tepat

### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan model pembelajaran langsung Peserta didik mampu :

#### Pengetahuan

- 3.16.1.1. menjelaskan perintah pada aplikasi untuk menggambar 3D dari gambar yang diberikan di lembar soal dengan benar sesuai kunci jawaban
- 3.16.2.1. menerapkan perintah pada aplikasi untuk menggambar 3D dari gambar yang diberikan di lembar soal dengan benar sesuai kunci jawaban

#### Keterampilan

- 4.16.1.1. menggunakan perintah pada aplikasi untuk menggambar 3D dari gambar yang diberikan di lembar soal dengan benar sesuai kunci jawaban
- 4.16.2.1. mendemonstrasikan perintah pada aplikasi untuk gambar 3D dari gambar yang diberikan (bidang sederhana) dengan tepat
- 4.16.3.1. mempresentasikan perintah pada aplikasi untuk gambar 3D dari gambar yang diberikan (bidang sederhana) dengan tepat
- 4.16.4.1. menunjukkan hasil gambar 3D dari gambar yang diberikan (bidang sederhana) dengan tepat

### **E. Materi Pembelajaran**

1. Perintah-perintah pada aplikasi perangkat lunak untuk penggambaran 3 D (Google Sketchup)
  - a. Modeling Object 3D
  - b. 3D SketchUp Modification Tools:
    - Move
    - Push/Pull
    - Rotate
    - Follow Me
    - Mirror
    - Offset

## F. Pendekatan / Model / Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Pembelajaran langsung
3. Metode : Ceramah, demonstrasi, tanya jawab, penugasan

## G. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran
  - a. Bahan tayang (Slide Power Point)
  - b. Video Tutorial Pembelajaran
  - c. LMS Moodle (<http://elearning.smkn1udanawu.sch.id/>)
  - d. Google Meet
2. Alat Pembelajaran
  - a. Papan Tulis
  - b. Spidol
  - c. Laptop
  - d. LCD
3. Sumber Pembelajaran
  - a. Modul Workshop SketchUp basic bagi Guru SMA se-Jawa Timur – Surabaya 2010 (Rabbani Kharismawan, ST.MT.)
  - b. Youtube
  - c. Internet

## H. Kegiatan Pembelajaran

### Pertemuan 1

Kegiatan	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b><i>Mengamati, mengolah informasi</i></b>			
Pendahuluan	Orientasi	Peserta didik merespon salam yang diucapkan oleh guru dan mensyukuri anugerah Tuhan dengan berdoa. (LSM SMK)	20 menit
	Motivasi	Peserta didik menyimak informasi mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan (tujuan dan model yang digunakan). (LMS SMK)	
	1. Apersepsi / menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Peserta didik menerima informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. (LMS SMK)	
		Peserta didik diberikan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari. (LMS SMK)	
		Peserta didik bersama-sama membaca materi yang akan dipelajari (LMS SMK)	

Kegiatan Inti Pembelajaran	<b>Mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan</b>		
	2. Mempresentasikan dan Mendemonstrasikan Pengetahuan atau Keterampilan	Peserta didik mengamati guru yang sedang mempresentasikan dan mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan tentang perintah gambar 3D perangkat lunak (berupa bahan tayang / slide power point) di (LMS SMK)	320 menit
	3. Membimbing Pelatihan	Peserta didik dibagikan/download LKPD untuk berlatih mengenai kompetensi pengetahuan mengoperasikan perintah 3D pada perangkat lunak, dengan didampingi oleh guru pada (LMS SMK)	
	4. Mengecek Pemahaman dan umpan balik	Peserta didik diberikan kesempatan tanya jawab oleh guru, untuk mengukur pemahaman tentang materi perintah gambar 3D dan ditanggapi oleh peserta didik yang lain (LMS SMK)	
		Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi perintah gambar 3D tentang bagaimana seharusnya keterampilan itu dilakukan. (LMS SMK)	
Peserta didik mendengarkan guru memberikan umpan balik positif, sehingga kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang sudah baik akan dipertahankan (LMS SMK)			
5. Memberi Kesempatan Pelatihan Lanjutan dan Penerapan	Peserta didik membuka kembali LKPD untuk berlatih mengenai kompetensi keterampilan mengoperasikan perintah 3D pada perangkat lunak, dengan didampingi oleh guru di (LMS SMK)		
	Peserta didik berlatih untuk menerapkan keterampilan yang baru diperolehnya.		
Penutup	Peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan mengenai materi perintah penggambaran 3D yang telah disampaikan dengan panduan guru		20 menit
	Peserta didik mengevaluasi materi pembelajaran dengan tanya jawab dengan dipandu oleh guru		
	Peserta didik saling memberikan umpan balik hasil pembelajaran yang dicapai		
	Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberi pesan untuk tetap belajar dan menutup pembelajaran dengan berdoa.		

Pertemuan 2

Kegiatan	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b><i>Mengamati, mengolah informasi</i></b>			
Pendahuluan	Orientasi	Peserta didik merespon salam yang diucapkan oleh guru dan mensyukuri anugerah Tuhan dengan berdoa. (LMS SMK)	20 menit
	Motivasi	Peserta didik menyimak informasi mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan (tujuan dan model yang digunakan). (LMS SMK)	
	6. Apersepsi / menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Peserta didik menerima informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan (LMS SMK)	
		Peserta didik diberikan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari (LMS SMK)	
Kegiatan Inti Pembelajaran	<b><i>Mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan</i></b>		
	7. Mempresentasikan dan Mendemonstrasikan Pengetahuan atau Keterampilan	Peserta didik mengamati guru yang sedang mempresentasikan dan mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan tentang perintah gambar 3D perangkat lunak (berupa bahan tayang / slide power pont) di (LMS SMK)	320 menit
	8. Membimbing Pelatihan	Peserta didik dibagikan/download LKPD untuk berlatih mengenai kompetensi pengetahuan mengoperasikan perintah 3D pada perangkat lunak, dengan didampingi oleh guru pada (LMS SMK)	
	9. Mengecek Pemahaman dan umpan balik	Peserta didik diberikan kesempatan tanya jawab oleh guru, untuk mengukur pemahaman tentang materi perintah gambar 3D dan ditanggapi oleh peserta didik yang lain (LMS SMK)	
Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi perintah gambar 3D tentang bagaimana seharusnya keterampilan itu dilakukan. (LMS SMK) Peserta didik mendengarkan guru memberikan umpan balik positif, sehingga kemampuan pengetahuan dan			

		keterampilan yang sudah baik akan dipertahankan (LMS SMK)	
	10. Memberi Kesempatan Pelatihan Lanjutan dan Penerapan	<p>Peserta didik membuka kembali LKPD untuk berlatih mengenai kompetensi keterampilan mengoperasikan perintah 3D pada perangkat lunak, dengan didampingi oleh guru di (LMS SMK)</p> <p>Peserta didik berlatih untuk menerapkan keterampilan yang baru diperolehnya.</p>	
Penutup		<p>Peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan mengenai materi perintah penggambaran 3D yang telah disampaikan dengan panduan guru</p> <p>Peserta didik mengevaluasi materi pembelajaran dengan tanya jawab dengan dipandu oleh guru</p> <p>Peserta didik saling memberikan umpan balik hasil pembelajaran yang dicapai</p> <p>Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberi pesan untuk tetap belajar dan menutup pembelajaran dengan berdoa</p>	20 menit

### Pertemuan 3

Kegiatan	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b><i>Mengamati, mengolah informasi</i></b>			
Pendahuluan	Orientasi	Peserta didik merespon salam yang diucapkan oleh guru dan mensyukuri anugerah Tuhan dengan berdoa. (LMS SMK)	20 menit
	Motivasi	Peserta didik menyimak informasi mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan (tujuan dan model yang digunakan) (LMS SMK)	
	11. Apersepsi / menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Peserta didik menerima informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan (LMS SMK)	
		Peserta didik diberikan pertanyaan tentang materi yang akan dipelajari (LMS SMK)	
		Peserta didik bersama-sama membaca materi yang akan dipelajari (LMS SMK)	
Kegiatan Inti Pembelajaran	<b><i>Mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan</i></b>		
	12. Mempresentasikan dan	Peserta didik mengamati guru yang sedang mempresentasikan dan	320 menit

	Mendemonstrasikan Pengetahuan atau Keterampilan	mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan tentang perintah gambar 3D perangkat lunak (berupa bahan tayang / slide power point)	
	13. Membimbing Pelatihan	Peserta didik dibagikan/download LKPD untuk berlatih mengenai kompetensi pengetahuan mengoperasikan perintah 3D pada perangkat lunak, dengan didampingi oleh guru (LMS SMK)	
	14. Mengecek Pemahaman dan umpan balik	Peserta didik diberikan kesempatan tanya jawab oleh guru, untuk mengukur pemahaman tentang materi perintah gambar 3D dan ditanggapi oleh peserta didik yang lain (LMS SMK)	
		Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru mengenai materi perintah gambar 3D tentang bagaimana seharusnya keterampilan itu dilakukan (LMS SMK)	
		Peserta didik mendengarkan guru memberikan umpan balik positif, sehingga kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang sudah baik akan dipertahankan (LMS SMK)	
	15. Memberi Kesempatan Pelatihan Lanjutan dan Penerapan	Peserta didik membuka kembali LKPD untuk berlatih mengenai kompetensi keterampilan mengoperasikan perintah 3D pada perangkat lunak, dengan didampingi oleh guru (LMS SMK)	
		Peserta didik berlatih untuk menerapkan keterampilan yang baru diperolehnya.	
Penutup		Peserta didik bersama-sama menarik kesimpulan mengenai materi perintah penggambaran 3D yang telah disampaikan dengan panduan guru	20 menit
		Peserta didik mengevaluasi materi pembelajaran dengan tanya jawab dengan dipandu oleh guru	
		Peserta didik saling memberikan umpan balik hasil pembelajaran yang dicapai	
		Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberi pesan untuk tetap belajar dan menutup pembelajaran dengan berdoa	

## I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Penilaian Pembelajaran
  - a. Penilaian Sikap
  - b. Penilaian Pengetahuan
  - c. Penilaian Keterampilan

## LEMBAR PENILAIAN SIKAP

- Instrumen dan Rubrik Penilaian

No	Nama Siswa	Disiplin				Jujur				Tanggung Jawab				Santun				Nilai Akhir
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
N																		

- Rubrik Penilaian

Peserta didik memperoleh skor:

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

### Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak mencontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencantumkan sumber belajar dari yang dikutip/dipelajari

### TanggungJawab

- Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- Mengajukan usul pemecahan masalah.
- Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan

### Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- Berperilaku sopan

Nilai akhir sikap diperoleh dari modus (skor yang paling sering muncul) dari keempat aspek sikap di atas.

a. Kategori nilai sikap:

- Sangat Baik jika memperoleh nilai di atas 90
- Baik jika memperoleh nilai 75 - 90
- Cukup jika memperoleh nilai 60 - 75
- Kurang jika memperoleh nilai <60



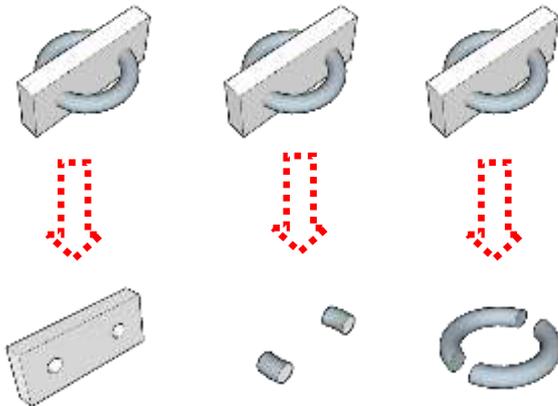
### LEMBAR PENILAIAN KI-3

**Jawablah pertanyaan di bawah ini !**

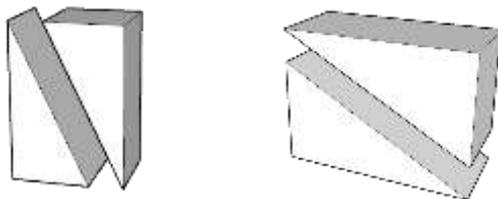
1. Urutkanlah langkah menggunakan perintah 3D (Follow Me) untuk menjadi bidang atap limas, dengan alas 12 x 8 satuan, dengan sudut kemiringan atap 35 °!
2. Urutkanlah langkah menggunakan perintah Push/Pull, untuk membuat Balok!
3. Lengkapi table **3D SketchUp Modification Tools** berikut !

Lambang	Nama Lambang	Shortcut Keyboard	Fungsi
	.....	.....	.....
	.....	.....	.....
	.....	.....	.....
	.....	.....	.....

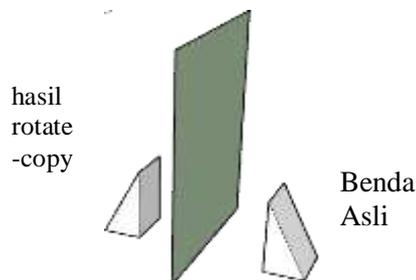
4. Jelaskan dan gambarkan langkah membuat objek dibawah !



5. Jelaskan dan gambarkan langkah membuat objek dibawah !

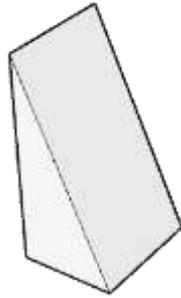


6. Jelaskan dan gambarkan langkah membuat objek dengan perintah **Rotate-Copy** dan bidang cermin di bawah ini !

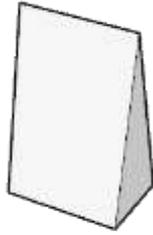


7. Jelaskan dan gambarkan langkah membuat objek dibawah dengan perintah *Rotate 90°* !

Benda asli



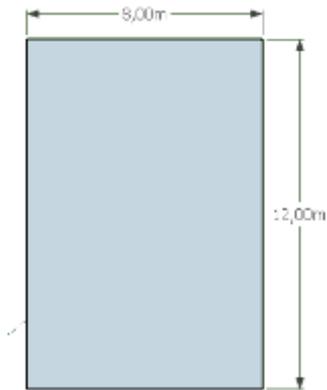
Hasilnya



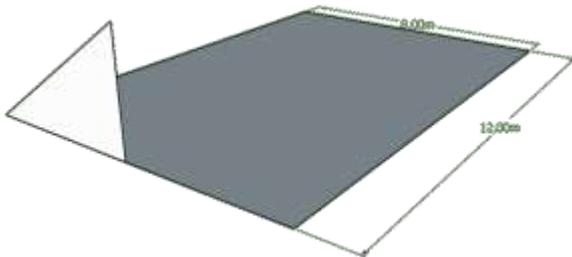
### KUNCI LEMBAR PENILAIAN KI-3

1. Urutkanlah langkah menggunakan perintah 3D (Follow Me) untuk menjadi bidang atap limas, dengan alas 12 x 8 satuan, dengan sudut kemiringan atap 35 °!

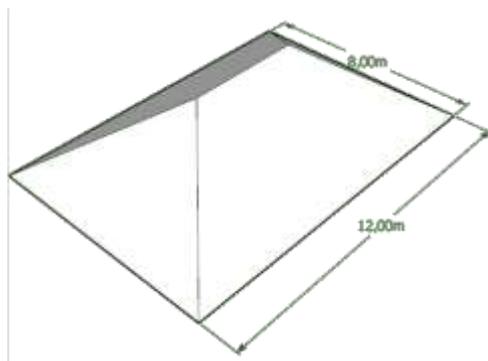
a. Gunakan perintah rectangle dengan ukuran 12 x 8



b. Buat segitiga dengan sudut 35° pada ujung tengah rectangle .



c. Klik rectangle yang sudah kita buat dan klik *Follow me* pada segitiga tersebut.



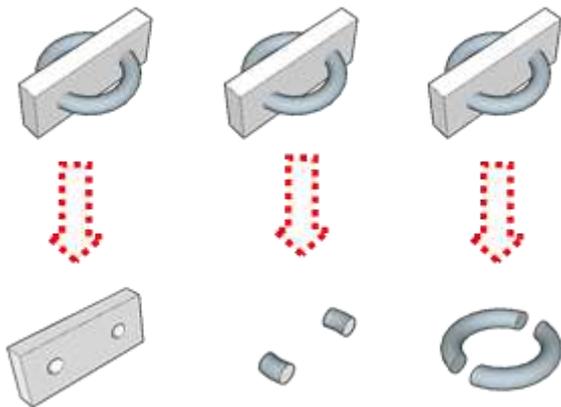
2. Urutkanlah langkah menggunakan perintah Push/Pull, untuk membuat Balok!

- Buat persegi panjang dengan ukuran tertentu
- Gunakan perintah Push/Pull pada persegi panjang tadi
- Push / pull ke atas dengan ukuran tertentu

3. Lengkapi table *3D SketchUp Modification Tools* berikut !

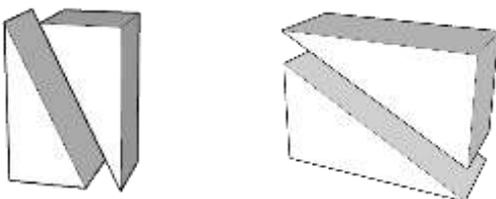
Lambang	Nama Lambang	Shortcut Keyboard	Fungsi
	Move	M	Untuk memindahkan dan meng-copy objek 3D
	Push/Pull	Push / Pull	Untuk membuat obejek 3D, atau menarik objek 3D serta melubangi objek 3D
	Follow Me	-	Untuk membuat objek tertentu dengan mengikuti garis bantu/patch yang telah ditentukan
	Rotate	Q	Untuk memutar/merotasi objek

4. Jelaskan dan gambarkan langkah membuat objek dibawah !



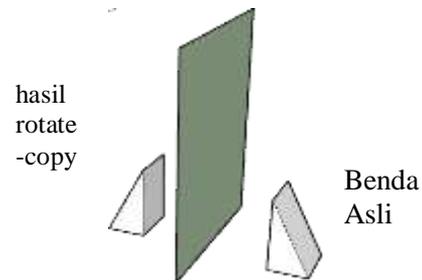
- Buat objek balok dan lingkaran 3D kemudian gabungan kedua objek tersebut- Klik kanan pada lingkaran ***intersect faces with model*** – hapus semua garis lingkaran.
- Buat objek balok dan lingkaran 3D kemudian gabungan kedua objek tersebut- Klik kanan pada lingkaran ***intersect faces with model*** – hapus semua garis balok dan lingkaran luar.
- Buat objek balok dan lingkaran 3D kemudian gabungan kedua objek tersebut- Klik kanan pada lingkaran ***intersect faces with model*** – hapus garis balok dan objek lingkaran dalam.

5. Jelaskan dan gambarkan langkah membuat objek dibawah !

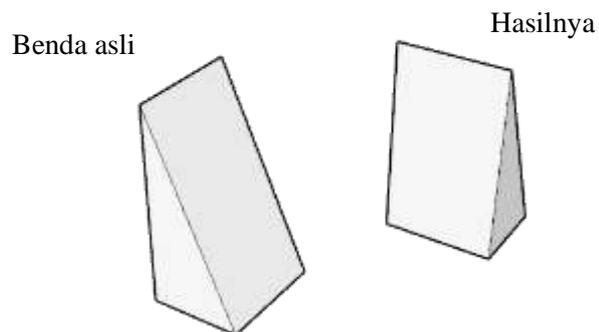


- Buatlah objek 3D balok
- Garis diagonal balok tersebut dengan line
- Push/Pull hingga akhir dan jadikan group
- Copy dan mirror objek tadi

6. Jelaskan dan gambarkan langkah membuat objek dengan perintah **Rotate-Copy** dan bidang cermin di bawah ini !



- Buatlah objek 3D balok dan potong searah diagonal dan jadikan group
  - Buatlah bidang pencerminan
  - Seleksi objek balok
  - Klik Rotate pada sumbu tengah cermin dan arahkan  $180^{\circ}$
7. Jelaskan dan gambarkan langkah membuat objek dibawah dengan perintah **Rotate 90°** !



- Buatlah objek 3D balok potong searah diagonalnya dan jadikan group
- Seleksi objek
- Klik Rotate, klik objeknya putar  $90^{\circ}$

### RUBRIK PENILAIAN LP KI-3: KOGNITIF

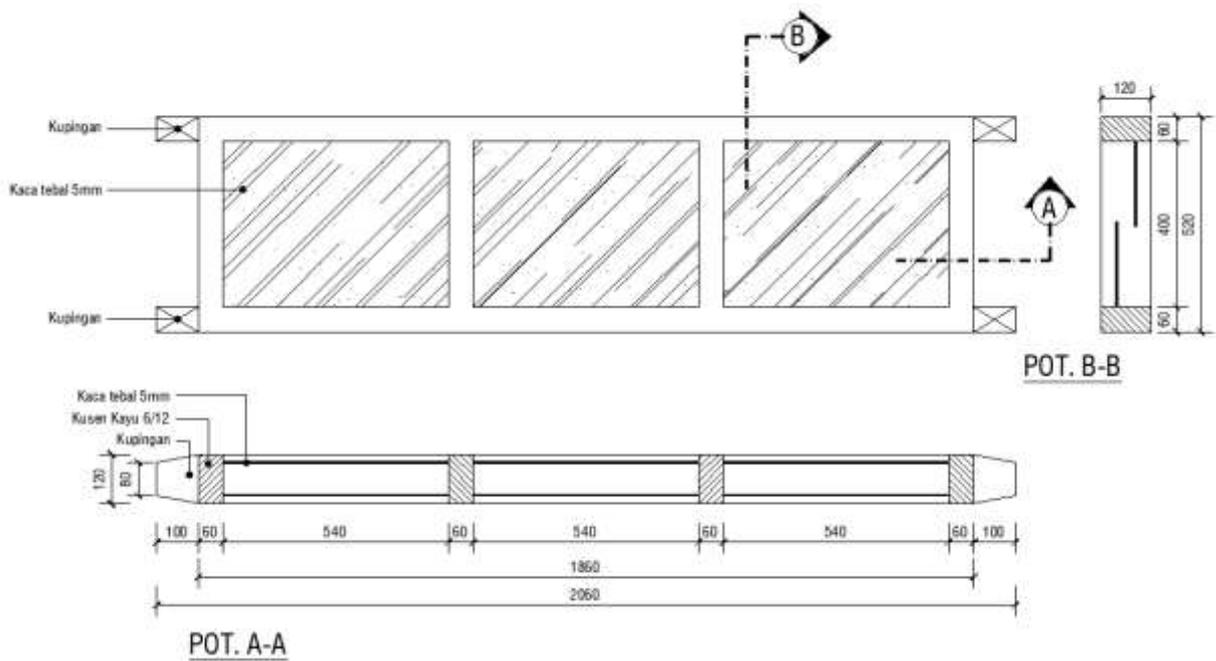
<b>Nomor Butir Soal</b>	<b>Skor Maksimum</b>	<b>Kriteria Penyelesaian</b>
1	15	15 : Jika mampu menyebutkan tiga jawaban benar 0 : Jika tidak menjawab atau jawaban salah
2	15	15 : Jika mampu menyebutkan jawaban dengan lengkap 0 : Jika tidak menjawab atau jawaban salah
3	10	10 : Jika mampu menyebutkan jawaban dengan lengkap 0 : Jika tidak menjawab atau jawaban salah
4	15	15 : Jika mampu menyebutkan jawaban dengan lengkap 0 : Jika tidak menjawab atau jawaban salah
5	15	15 : Jika mampu menyebutkan jawaban dengan lengkap 0 : Jika tidak menjawab atau jawaban salah
6	15	15 : Jika mampu menyebutkan jawaban dengan lengkap 0 : Jika tidak menjawab atau jawaban salah
7	15	15 : Jika mampu menyebutkan jawaban dengan lengkap 0 : Jika tidak menjawab atau jawaban salah
<b>SKOR TOTAL</b>	100	

## LEMBAR PENILAIAN KI.4

### TUGAS 1:

Dari perintah dasar penggambaran 3D yang sudah dipelajari, kembangkan lah dalam bentuk gambar 3D kusen boven dengan gambar seperti di bawah !

- Spesifikasi : Bahan kayu  
Ukuran : Seperti pada gambar

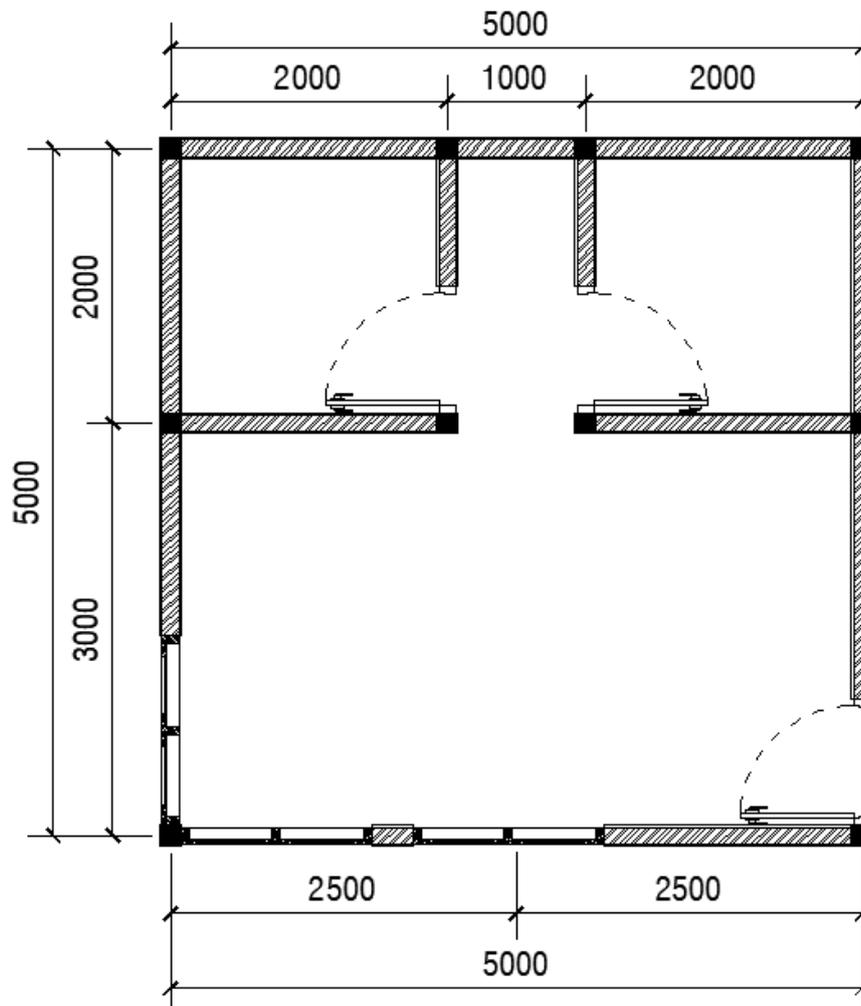


## LEMBAR PENILAIAN KI.4

### TUGAS 2:

Dari perintah dasar penggambaran 3D yang sudah dipelajari, kembangkan lah dalam bentuk gambar 3D bangunan pos satpam sederhana dengan denah seperti di bawah !

- Spesifikasi :
- Ukuran denah bangunan : Seperti pada gambar
- Tinggi bangunan : 3 M
- Ukuran kusen pintu/jendela : Menyesuaikan (bentuk sendiri)
- Bentuk Atap : Limas (Kemiringan sudut  $30^\circ$ )
- Gimbal atap : 50 Cm



## RUBRIK PENILAIAN KINERJA PRAKTIK

Satuan Pendidikan : .....

Nama Peserta Didik : .....

Kelas : .....

Rincian Tugas Kinerja	Pencapaian KD			
	0	7,0 – 7,9	8,0–8,9	9,0–10
1	2	3	4	5
1. Persiapan Alat a. Persiapan tempat (Duduk ditempat seharusnya) b. Persiapan alat dan bahan (Membawa peralatan yang dibutuhkan) c. Mengecek Fungsi Peralatan (Mengecek perangkat yang akan digunakan)				
<b>Skor Komponen</b>				
2. Proses a. Sistematika cara penggunaan alat (Efisien penggunaan Perangkat Keras maupun Lunak) b. Proses Menggambar (Ketepatan dan Kesesuaian Waktu Penggambaran)				
<b>Skor Komponen</b>				
3. Hasil Kerja a. Kelengkapan Gambar (Symbol, Ukuran, Notasi, Etiket) b. Ketepatan Garis (Tebal/Tipis Garis) c. Kesesuaian Gambar dengan Standar Normalisasi Gambar				
<b>Skor Komponen</b>				
4. Sikap/Etos Kerja a. Tanggung Jawab b. Ketelitian c. Inisiatif d. Kemandirian				
<b>Skor Komponen</b>				
<b>Skor total</b>				

Keterangan :

0 : Tidak dapat menunjukkan

- 7,0 – 7,9 : Dapat menunjukkan tetapi lambat  
 8,0 – 8,9 : Dapat menunjukkan tetapi sedang  
 9,0 – 10 : Dapat menunjukkan dengan cepa

**8. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan**

<b>KD</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Pengayaan</b>
3.16. Menerapkan perintah penggambaran 3D	Tes Tertulis	Mengulangi soal tes tertulis yang sama
4.16. Mengoperasikan perintah penggambaran 3D	Tes praktik demonstrasi	Menyempurnakan praktek Mengoperasikan perintah aplikasi penggambaran 3D

Guru Pamong  
 SMK Negeri 1 ,.....

Guru Mata Pelajaran

.....  
 NIP. -

**RAHMAT HANAFLI, S.Pd**

Mengetahui,  
 Kepala SMK Negeri 1 Udanawu

**Drs. SUPRIYONO**  
 NIP. 19691022 199412 1 002