

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 1 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.1 Menerapkan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	4.1 Melaksanakan prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3)
--	--

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dalam penggunaan komputer/ laptop.
2. Memahami prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dalam kegiatan pekerjaan konstruksi

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan tayangan video tentang prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dalam penggunaan komputer/ laptop dan kegiatan pekerjaan konstruksi melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati tayangan video tentang prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dalam penggunaan komputer/ laptop dan kegiatan pekerjaan konstruksi.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus dirangkum dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### **C. Penilaian Pembelajaran**

1. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
2. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*..

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
Alokasi Waktu : Pertemuan 2 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
Kompetensi Dasar :

3.2 Memahami kebutuhan pekerjaan desain interior

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Memahami gambaran proses dalam kebutuhan pekerjaan desain interior

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li></ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan tayangan video tentang gambaran proses dalam kebutuhan pekerjaan desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Siswa mengamati tayangan video tentang gambaran proses dalam kebutuhan pekerjaan desain interior.</li><li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li><li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini.</li></ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd  
NIP. 196602131988121001

Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 3 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.2 Memahami kebutuhan pekerjaan desain interior

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Memahami tentang dasar ukuran perbandingan gerak manusia.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan sebuah gambar dari buku data arsitek melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati gambar tentang dasar ukuran perbandingan gerak manusia.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus digambar dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
2. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 4 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.2 Memahami kebutuhan pekerjaan desain interior

### D. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Memahami macam-macam pemintakatan ruang (zonasi ruang), hubungan ruang dan cara menghitung kebutuhan pekerjaan desain interior

### E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang macam-macam pemintakatan ruang (zonasi ruang), hubungan ruang dan cara menghitung kebutuhan pekerjaan desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus dirangkum dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### F. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
2. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
Alokasi Waktu : Pertemuan 5 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
Kompetensi Dasar :

4.2 Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Mengadaptasikan kebutuhan pekerjaan desain interior di kehidupan sehari-hari, kolaborasi dengan mata pelajaran PKK

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li></ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang cara berbenah dan menata desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Siswa mengamati PPT.</li><li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li><li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus dipraktikkan di rumah dan jika sudah selesai siswa memfotokan hasil pekerjaannya.</li><li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 6 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.2 Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Mengadaptasikan kebutuhan pekerjaan desain interior di kehidupan sehari-hari, kolaborasi dengan mata pelajaran PKK

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang cara berbenah dan menata desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus dipraktikkan di rumah dan jika sudah selesai siswa memfotokan hasil pekerjaannya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 7 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.2 Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior secara terperinci.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mengerjakan tugas yang diperintahkan dan jika sudah selesai siswa memfotokan hasil pekerjaannya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
Alokasi Waktu : Pertemuan 8 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
Kompetensi Dasar :

4.2 Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior secara terperinci.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li></ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Siswa mengamati PPT.</li><li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li><li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mengerjakan tugas yang diperintahkan dan jika sudah selesai siswa memfotokan hasil pekerjaannya.</li><li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 9 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.2 Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior secara terperinci.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mengerjakan tugas yang diperintahkan dan jika sudah selesai siswa memfotokan hasil pekerjaannya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 10 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.2 Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior secara terperinci.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mengerjakan tugas yang diperintahkan dan jika sudah selesai siswa memfotokan hasil pekerjaannya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 11 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.2 Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior secara terperinci.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mengerjakan tugas yang diperintahkan dan jika sudah selesai siswa memfotokan hasil pekerjaannya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
Alokasi Waktu : Pertemuan 12 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
Kompetensi Dasar :

4.2 Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior secara terperinci.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li></ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Siswa mengamati PPT.</li><li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li><li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mengerjakan tugas yang diperintahkan dan jika sudah selesai siswa memfotokan hasil pekerjaannya.</li><li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 13 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.2 Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior secara terperinci.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mengerjakan tugas yang diperintahkan dan jika sudah selesai siswa memfotokan hasil pekerjaannya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 14 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.2 Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior secara terperinci.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan sebuah PPT tentang menyajikan data kebutuhan pekerjaan desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mengerjakan tugas yang diperintahkan dan jika sudah selesai siswa memfotokan hasil pekerjaannya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 15 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.3 Memahami prinsip desain interior
--------------------------------------

### D. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> sehingga peserta didik dapat:
---

- |  |
|--|
| 1. Memahami prinsip-prinsip pada desain interior |
|--|

### E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang prinsip – prinsip desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT tentang prinsip – prinsip desain interior.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus dirangkum dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### F. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
2. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 16 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.3 Menyajikan prinsip desain interior
--

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> sehingga peserta didik dapat:
---

- |   |
|---|
| 1. Menyajikan prinsip-prinsip desain interior di lingkungan sekitarnya. |
|---|

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang contoh dalam kehidupan sehari-hari prinsip – prinsip desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT tentang contoh prinsip – prinsip desain interior.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi tugas yang harus digambar dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 17 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.3 Menerapkan gaya dan tema
------------------------------

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> sehingga peserta didik dapat:
---

- |   |
|---|
| 1. Memahami sejarah gaya arsitektur secara umum |
|---|

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan video tentang sejarah gaya arsitektur secara umum melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati video tentang seluruh gaya arsitektur sejak awal hingga terkini.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus dirangkum secara tulisan dan gambar sketsa sederhana dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 18 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.4 Menerapkan gaya dan tema
------------------------------

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> sehingga peserta didik dapat:
---

- |   |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami gaya dan tema arsitektur pada desain interior</li> </ol> |
|---|

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang gaya dan tema pada desain interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT..</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus dirangkum dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*..

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 19 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.4 Membuat desain interior dengan gaya dan tema

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menentukan gaya dan tema untuk desain interior yang akan dirancang

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang penerapan gaya dan tema melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT..</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mencari referensi gaya dan tema yang akan digunakan beserta alasannya, jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*..

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 20 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.4 Membuat desain interior dengan gaya dan tema

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menentukan gaya dan tema untuk desain interior yang akan dirancang

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang penerapan gaya dan tema melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT..</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mencari referensi gaya dan tema yang akan digunakan beserta alasannya, jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*..

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 21 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.5 Memahami material, ornament dan bahan finishing interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Memahami macam-macam material

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang memahami macam-macam material melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus dirangkum dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 22 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.5 Memahami material, ornament dan bahan finishing interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Memahami ornament pada interior

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang memahami ornament interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus dirangkum dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 23 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.5 Memahami material, ornament dan bahan finishing interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Memahami bahan finishing interior

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang memahami bahan finishing interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan materi yang harus dirangkum dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 24 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.5 Menyajikan material, ornament dan bahan finising interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menyajikan material, ornament dan bahan finishing desain interior yang akan dirancang

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang cara menyajikan material, ornament dan bahan finishing desai interior yang akan dirancang melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan mencari referensi material, ornament dan bahan finishing yang akan digunakan beserta alasannya, jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 25 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.6 Menganalisis bahan finishing interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menganalisis bahan finishing interior.
2. Memahami kekurangan dan kelebihan masing-masing finishing interior

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang menganalisis bahan finishing interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menulis rangkuman materi dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

## DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
Alokasi Waktu : Pertemuan 26 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
Kompetensi Dasar :

3.6 Menganalisis bahan finishing interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menganalisis bahan finishing interior.
2. Memahami kekurangan dan kelebihan masing-masing finishing interior

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li></ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan PPT tentang menganalisis bahan finishing interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Siswa mengamati PPT.</li><li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li><li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan membuat hasil analisis bahan finishing interior yang ada di rumah masing-masing dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li><li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
Alokasi Waktu : Pertemuan 27 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
Kompetensi Dasar :

4.6 Menentukan bahan finishing interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menentukan bahan finishing interior yang akan dirancang

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li></ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan PPT tentang cara menentukan bahan finishing desain interior yang akan dirancang melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Siswa mengamati PPT.</li><li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li><li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menentukan bahan finishing interior jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li><li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
Alokasi Waktu : Pertemuan 28 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
Kompetensi Dasar :

4.6 Menentukan bahan finishing interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menentukan bahan finishing interior yang akan dirancang

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li></ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan PPT tentang cara menentukan bahan finishing desain interior yang akan dirancang melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Siswa mengamati PPT.</li><li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li><li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menentukan bahan finishing interior jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li><li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 29 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.7 Menganalisis material dan ornament dekorasi interior

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Discovery Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menganalisis material yang akan digunakan untuk mendesain interior.
2. Menganalisis ornament dekorasi yang akan digunakan dalam desain interior.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang menganalisis material dan ornament dekorasi interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan membuat rangkuman materi dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 30 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.7 Menganalisis material dan ornamen dekorasi interior
---

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menganalisis material yang akan digunakan untuk mendesain interior.
2. Menganalisis ornamen dekorasi yang akan digunakan dalam desain interior.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang menganalisis material dan ornamen dekorasi interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan membuat hasil analisis material dan ornamen dekorasi interior di rumah masing-masing dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 31 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.7 Menentukan material dan ornament dekorasi interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menentukan material dan ornament dekorasi interior yang akan dirancang

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang cara menentukan material dan ornament dekorasi desain interior yang akan dirancang melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menentukan material dan ornament dekorasi interior yang akan dirancang, jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 32 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.7 Menentukan material dan ornament dekorasi interior.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menentukan material dan ornament dekorasi interior yang akan dirancang

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang cara menentukan material dan ornament dekorasi desain interior yang akan dirancang melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menentukan material dan ornament dekorasi interior yang akan dirancang, jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 33 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.8 Menerapkan gambar interior

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Menerapkan gambar interior

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang cara menerapkan gambar interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan membuat rangkuman berupa tulisan dan gambar sketsa dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 34 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

3.8 Menerapkan gambar interior
--------------------------------

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> sehingga peserta didik dapat:
---

- |                               |
|-------------------------------|
| 1. Menerapkan gambar interior |
|-------------------------------|

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang cara menerapkan gambar interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan membuat rangkuman berupa tulisan dan gambar sketsa dan jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
 Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 35 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.8 Membuat gambar interior
-----------------------------

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> sehingga peserta didik dapat:
---

- |                              |
|------------------------------|
| 1. Membuat denah interior 2D |
|------------------------------|

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang cara membuat gambar interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menentukan material dan ornament dekorasi interior yang akan dirancang, jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

## DALAM JARINGAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
Alokasi Waktu : Pertemuan 36 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
Kompetensi Dasar :

4.8 Membuat gambar interior

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Membuat potongan interior 2D

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li></ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan PPT tentang cara membuat gambar interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Siswa mengamati PPT.</li><li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li><li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menentukan material dan ornament dekorasi interior yang akan dirancang, jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li><li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
DALAM JARINGAN**

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh

Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
 Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
 Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
 Alokasi Waktu : Pertemuan 37 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
 Kompetensi Dasar :

4.8 Membuat gambar interior

**A. Tujuan Pembelajaran**

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:  
 1. Membuat detail interior

**B. Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang cara membuat gambar interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menentukan material dan ornament dekorasi interior yang akan dirancang, jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

**C. Penilaian Pembelajaran**

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
 Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
 Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
 NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
 NIP. -

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
DALAM JARINGAN**

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 /2021

Alokasi Waktu : Pertemuan 38 (4 Jam pelajaran @20 Menit)

Kompetensi Dasar :

4.8 Membuat gambar interior

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

1. Membuat perspektif interior

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li></ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menampilkan PPT tentang cara membuat gambar interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li><li>• Siswa mengamati PPT.</li><li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li><li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menentukan material dan ornament dekorasi interior yang akan dirancang, jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li><li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li></ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd  
NIP. 196602131988121001

Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd  
NIP. -

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
DALAM JARINGAN**

Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungguruh  
Pelajaran : Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung  
Kelas/Semester : XI DPIB/ Ganjil  
Tahun Pelajaran : 2020 /2021  
Alokasi Waktu : Pertemuan 39 (4 Jam pelajaran @20 Menit)  
Kompetensi Dasar :

4.8 Membuat gambar interior
-----------------------------

**A. Tujuan Pembelajaran**

Melalui tahapan pembelajaran model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga peserta didik dapat:

- Membuat denah interior 2D
- Membuat potongan interior 2D
- Membuat detail interior
- Membuat perspektif interior

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pelajaran dengan salam pembuka melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Guru memberikan orientasi, apersepsi, motivasi, dan pemberian acuan pembelajaran hari ini.</li> </ul>
Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menampilkan PPT tentang cara membuat gambar interior melalui <i>Google Classroom</i>.</li> <li>• Siswa mengamati PPT.</li> <li>• Siswa diarahkan untuk bertanya atau berdiskusi di kolom komentar tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah didapatkan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Guru membimbing siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dengan menentukan material dan ornament dekorasi interior yang akan dirancang, jika sudah selesai siswa memfotokan tugasnya.</li> <li>• Pengumpulan tugas dikirim melalui laman tugas kelas <i>Google Classroom</i>.</li> </ul>

### C. Penilaian Pembelajaran

- a. Penilaian sikap dilakukan dengan observasi melalui keaktifan siswa dalam berkomentar sesuai konten.
- b. Penilaian pengetahuan berupa tugas yang dikumpulkan melalui *Google Classroom*.

Mengetahui,  
Kepala SMK N 1 Gunungguruh

Sukabumi, 29 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Ade Rusliana, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 196602131988121001

**Nisrina Q. El Yusuf, S.Pd**  
NIP. -

