

**LAPORAN**  
**PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN 2**  
**DI SMK 1 KEDUNGWUNI KAB. PEKALONGAN**



Disusun oleh :

Nama : Ali Mustakim

NIM : 5101409001

Program studi : Pendidikan Teknik Bangunan, S1

**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**  
**TAHUN 2012**

## PENGESAHAN

Laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) 2 ini telah disusun sesuai dengan pedoman PPL Unnes.

Hari :

Tanggal : Oktober 2012

Disahkan oleh:

Koordinator Dosen Pembimbing



Ir. Ispen Safrel, M.Si.

NIP. 195704111988031001



Kepala SMK 1 Kedungwuni

Drs. Rose Kamto, M.Si

NIP. 19801261982031005

Kepala Pusat Pengembangan PPL UNNES

Drs. Masugino, M.Pd

NIP. 19520721 198012 1 001

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan, serta menyelesaikan penulisan laporan Praktik Pengalaman Lapangan 2 tepat pada waktunya.

Dalam penulisan Laporan PPL 2 ini, penulis tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing, sehingga penulisan Laporan PPL 2 ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih ini penulis haturkan kepada :

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmojo, M. Si., Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Drs. Masugino, M.Pd, selaku Kepala Pusat Pengembangan PPL Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. M. Harlanu, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
4. Drs. Sucipto, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Semarang.
5. Ir. Ispen Safrel, M.Si, sebagai Dosen Koordinator PPL di SMK 1 Kedungwuni.
6. Nur Qudus, S.Pd,M.T selaku Dosen Pembimbing mahasiswa praktikan yang selalu memberikan bimbingan dan nasehatnya selama PPL
7. Drs. Rose Kamto, M.Si selaku Kepala SMK 1 Kedungwuni yang telah memberikan izin untuk melaksanakan program PPL 2.
8. Handoko, S.T, selaku Wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan guru kordinator PPL.
9. Drs.M. Pratiwanggono selaku guru pamong mahasiswa praktikan yang telah memberikan bimbingan serta nasehatnya selama PPL di SMK 1 Kedungwuni.

10. Bapak, Ibu guru dan karyawan SMK 1 Kedungwuni serta Semua pihak yang telah membantu terlaksananya PPL di SMK 1 Kedungwuni.
11. Teman-teman PPL UNNES di SMK 1 Kedunguni Kabupaten Pekalongan
12. Siswa-siswi kelas X TGB 2 program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK 1 Kedungwuni.
13. Semua pihak yang telah membantu dari awal sampai akhir pelaksanaan PPL 2 serta dalam pembuatan laporannya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Praktek Pengalaman Lapangan 2 ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karenanya kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan.

Semoga laporan Praktik Pengalaman Lapangan 2 ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan dijadikan sebagai pedoman bagi adik-adik angkatan serta, penulis pada khususnya.

Kedungwuni, Oktober 2012

Praktikan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang PPL .....	1
1.2. Tujuan PPL .....	2
1.3. Manfaat PPL .....	2
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Pengertian Praktek Pengalaman Lapangan .....	4
2.2. Dasar Hukum PPL .....	5
2.3. Dasar Implementasi .....	5
2.4. Tinjauan tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ..	6
2.5. Status, Peserta, Bobot Kredit dan Tahapan Kegiatan .....	7
2.6. Persyaratan dan Tempat .....	8
2.7. Tugas Guru di Sekolah dan Kelas .....	8
2.8. Tugas Guru Praktikan .....	9
2.9. Kompetensi Guru .....	10

### **BAB III PELAKSANAAN**

3.1. Waktu Kegiatan .....	11
3.2. Tempat Kegiatan .....	11
3.3. Tahapan Kegiatan .....	11
3.4. Materi Kegiatan .....	12
3.5. Proses Bimbingan oleh Guru Pamong dan Dosen Pembimbing ...	13
3.6. Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Kegiatan PPL ...	13

### **BAB IV PENUTUP**

4.1 Simpulan .....	15
4.2 Saran .....	15

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **REFLEKSI DIRI**

### **LAMPIRAN**

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. REFLEKSI DIRI
- Lampiran 2. STRUKTUR ORGANISASI SMK 1 KEDUNGWUNI
- Lampiran 3. KALENDER PENDIDIKAN
- Lampiran 4. SILABUS
- Lampiran 5. STRUKTUR KURIKULUM
- Lampiran 6. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )
- Lampiran 7. STANDART KOMPETENSI KEJURUAN
- Lampiran 8. PRESENSI MAHASISWA PPL
- Lampiran 9. KARTU BIMBINGAN MENGAJAR PRAKTIKAN
- Lampiran 10. DAFTAR SISWA KELAS X TGB 1
- Lampiran 14. SOAL LATIHAN

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Meningkatkan mutu dan kualitas Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) merupakan prioritas utama dalam rangka melaksanakan pembangunan di Indonesia. Universitas Negeri Semarang sebagai salah satu LPTK ikut bertanggungjawab mempersiapkan tenaga pendidik yang profesional dalam bidang pendidikan baik sebagai guru maupun sebagai tenaga kependidikan lain. Oleh karena itu, semua program pendidikan di UNNES menyelenggarakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang berupa praktik mengajar di sekolah latihan bagi calon guru. Program PPL ini adalah program pendidikan yang dipersiapkan untuk lulusan S1 kependidikan agar menguasai kompetensi guru secara utuh sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan (SNP) sehingga dapat memperoleh pengakuan sebagai tenaga pendidik profesional, yang mampu beradaptasi dan melaksanakan tugas pendidik yang unggul, bermartabat, dan dibanggakan lembaga pendidikan pengguna, masyarakat dan Bangsa Indonesia.

Guru adalah salah satu profesi yang didapat seseorang setelah menyelesaikan pendidikannya di LPTK. Profil guru sebagai sosok yang menjadi panutan dalam dunia pendidikan untuk selalu meningkatkan profesionalismenya untuk dapat memenuhi kompetensinya di bidang akademik, pribadi, dan kompetensi dalam bidang kemasyarakatan. Adapun kompetensi yang harus dimaksud adalah pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.

Mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan berdasarkan kompetensi yang termasuk di dalam struktur program kurikulum Universitas Negeri Semarang. Praktik Pengalaman Lapangan wajib dilaksanakan oleh semua mahasiswa program studi kependidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memenuhi syarat yang telah ditentukan.



PPL sebagai salah satu bentuk kuliah Praktik Pengajaran dilaksanakan dalam 2 tahap yaitu:

1. PPL 1, dengan materi PPL mencakup observasi fisik sekolah dan observasi tentang tugas-tugas sekolah.
2. PPL 2, dilaksanakan oleh mahasiswa yang telah mengambil SKS minimal 110.

Pelaksanaan PPL pada periode tahun ajaran 2012/2013 salah satunya dilaksanakan di SMK 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) 2 dilaksanakan setelah pelaksanaan PPL 1 dimana mahasiswa praktikan melaksanakan praktik mengajar di sekolah latihan dengan bimbingan dari guru pamong.

## **1.2 Tujuan**

Tujuan pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) 2 antara lain adalah sebagai berikut :

### **1.2.1 Tujuan Umum**

Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) bertujuan untuk membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan yang profesional, sesuai dengan prinsip – prinsip pendidikan berdasarkan kompetensi, yang meliputi : kompetensi profesional, kompetensi personal, dan kompetensi kemasyarakatan (sosial).

### **1.2.2 Tujuan Khusus**

1. Membentuk mahasiswa praktikan agar menjadi calon tenaga kependidikan (guru) yang profesional kompetensi sosial dan bermasyarakat.
2. Sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas mata kuliah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) 2 di Universitas Negeri Semarang.

## **1.3 Manfaat**

Ada berbagai manfaat yang bisa diambil dari pelaksanaan PPL 2 ini baik bagi mahasiswa praktikan maupun bagi UNNES sendiri. Manfaat yang bisa diambil dari pelaksanaan PPL 2 ini antara lain sebagai berikut :

### 1.3.1 Manfaat bagi mahasiswa

1. Sebagai sarana dalam mengaplikasikan mempraktikkan bekal ilmu kependidikan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam proses belajar mengajar yang sesungguhnya di tempat PPL.
2. Mengetahui dan mempraktikan secara langsung mengenai cara – cara pembuatan perangkat pembelajaran.
3. Mengetahui dan mengenal secara langsung kegiatan pembelajaran dan kegiatan lainnya di sekolah latihan yang dapat dijadikan sebagai modal untuk menjadi seorang tenaga pendidik.
4. Mendewasakan cara berpikir, meningkatkan daya penalaran mahasiswa dalam melakukan penelaahan, perumusan dan pemecahan masalah – masalah pendidikan yang ada di sekolah, serta memperdalam pengertian tentang pelaksanaan pendidikan.

### 1.3.2 Manfaat bagi Sekolah

1. Memperoleh masukan tentang kasus pendidikan yang dipakai sebagai bahan pertimbangan penelitian.
2. Meningkatkan jaringan dan kerjasama dengan sekolah yang terkait.
3. Memperoleh masukan tentang perkembangan pelaksanaan PPL sehingga kurikulum, metode, dan pengelolaan proses belajar mengajar di instansi atau sekolah dapat disesuaikan dengan tuntutan yang ada di lapangan.

### 1.3.3 Manfaat bagi Universitas Negeri Semarang

1. Memperoleh masukan tentang masalah pendidikan yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan penelitian.
2. Memperluas dan meningkatkan hubungan kerjasama dengan sekolah-sekolah latihan, serta sebagai bahan evaluasi pelaksanaan pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Praktik Pengalaman Lapangan**

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah semua kegiatan kulikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester – semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau di tempat latihan lainnya. Kegiatan PPL meliputi praktik mengajar, kegiatan administrasi, bimbingan dan konseling serta kegiatan yang bersifat kulikuler atau ekstra kulikuler yang berlaku di sekolah tempat latihan.

Berdasarkan Ketentuan Umum Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang No. 14 Tahun 2012 tentang Pedoman Praktik Pengalaman Lapangan bagi mahasiswa program Kependidikan UNNES antara lain :

1. Praktik Pengalaman Lapangan yang selanjutnya disebut PPL adalah semua kegiatan kurikuler yang harus dilakukan oleh mahasiswa praktikan, sebagai pelatihan untuk menerapkan teori yang diperoleh dalam semester – semester sebelumnya, sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan agar mereka memperoleh pengalaman dan keterampilan lapangan dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di sekolah atau di tempat latihan lainnya.
2. Tenaga pembimbing adalah tenaga kependidikan yang tugas utamanya menyelenggarakan layanan bimbingan konseling untuk peserta didik di sekolah.
3. Tenaga pelatih adalah tenaga kependidikan yang tugas utamanya memberikan layanan pelatihan kepada peserta didik di sekolah.
4. Tenaga pengajar adalah tenaga kependidikan yang tugas utamanya memberikan layanan pendidikan dan pengajaran di sekolah.

5. Tenaga kependidikan lainnya adalah perancang kurikulum, ahli teknologi pendidikan, ahli administrasi pendidikan, analisator hasil belajar, dan tutor pamong belajar yang bertugas menurut kewenangan masing-masing.

PPL berfungsi memberikan bekal kepada mahasiswa praktikan agar mereka memiliki kompetensi profesional, personal, dan kemasyarakatan. Sedangkan sasarannya adalah agar praktikan memiliki seperangkat pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dapat menunjang tercapainya penguasaan kompetensi kepribadian, profesional, personal, dan kemasyarakatan.

## **2.2 Dasar Hukum PPL**

Adapun dasar hukum pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yaitu :

- 2.2.1 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 14 Tahun 2012 tentang Pedoman Praktik Pengalaman Lapangan bagi mahasiswa Program Kependidikan Universitas Negeri Semarang. Dalam peraturan tersebut terdapat 23 pasal yang memuat semua peraturan mengenai pelaksanaan PPL di sekolah latihan baik PPL 1 maupun PPL 2.
- 2.2.2 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 05 Tahun 2009 tentang Pedoman Praktik Pengalaman Lapangan bagi mahasiswa Program Kependidikan Universitas Negeri Semarang.
- 2.2.3 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

## **2.3 Dasar Implementasi**

Pembentukan dan pengembangan sebagai seorang guru merupakan usaha untuk menunjang keberhasilan dalam menjalankan profesinya sangat diperlukan. Mengingat guru adalah petugas profesional yang melaksanakan proses belajar – mengajar secara profesional dan dapat menunjang keberhasilan kompetensi yang telah disebutkan diatas. Salah satu kegiatan tersebut adalah Praktik Pengalaman Lapangan.

Belajar dan pemelajaran adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar, manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dibawa sejak lahir. Aktualisasi potensi ini sangat berguna bagi manusia untuk dapat menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhannya. Kebutuhan manusia makin lama makin bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tanpa belajar, manusia tidak mungkin dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut.

#### **2.4 Tinjauan tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya sangat berpengaruh terhadap perubahan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia. Perubahan yang terjadi terus menerus ini menuntut perlunya perbaikan sistem pendidikan nasional termasuk penyempurnaan kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu itu meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah. Kurikulum yang dikembangkan oleh masing-masing satuan pendidikan inilah yang dinamakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus.

KTSP dikembangkan sesuai dengan relevansinya oleh setiap kelompok satuan pendidikan di bawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan atau kantor

Departemen Agama Kabupaten/Kota untuk pendidikan dasar dan provinsi untuk pendidikan menengah. Pengembangan KTSP mengacu pada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan berpedoman pada panduan penyusunan kurikulum yang disusun oleh BSNP, serta memperhatikan pertimbangan komite sekolah/madrasah.

KTSP dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.
2. Beragam dan terpadu, tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
3. Relevan dengan kebutuhan kehidupan.
4. Menyeluruh dan berkesinambungan.
5. Belajar sepanjang hayat.
6. Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah.

Adapun strategi dalam pengembangan KTSP perlu memperhatikan :

1. Sosialisasi KTSP di sekolah
2. Menciptakan suasana yang kondusif
3. Menyiapkan sumber belajar
4. Membina disiplin, membangun katakter guru

Komponen KTSP adalah sebagai berikut:

1. Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan.
2. Struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan.
3. Kalender pendidikan.

## **2.5 Status, Peserta, Bobot Kredit dan Tahapan Kegiatan**

Setiap mahasiswa program kependidikan Universitas Negeri Semarang wajib melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Mahasiswa yang wajib mengikuti PPL ini meliputi mahasiswa program SI. Mata kuliah ini mempunyai

bobot kredit 6 SKS, dengan perincian PPL I sebanyak 2 SKS dan PPL II sebanyak 4 SKS. Sedangkan 1 SKS setara dengan  $4 \times 1 \text{ Jam (60 menit)} \times 18 = 72 \text{ Jam}$ .

Tahapan kegiatan PPL dibagi menjadi dua tahap, yaitu PPL 1 dan PPL 2. PPL 1 meliputi kegiatan pembekalan *micro teaching*, orientasi PPL di kampus, serta observasi dan orientasi di sekolah tempat latihan. Sedangkan PPL 2 meliputi kegiatan pembuatan perencanaan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran terbimbing dan mandiri, melaksanakan refleksi pembelajaran, serta melaksanakan kegiatan non pembelajaran.

## **2.6 Persyaratan dan Tempat**

Persyaratan yang harus dipenuhi oleh mahasiswa sebelum untuk dapat mengikuti PPL 2.

1. Mahasiswa telah menempuh minimal 110 SKS, dibuktikan dengan KHS dan KRS pada semester 6, termasuk didalamnya lulus mata kuliah MKDK, Strategi Belajar Mengajar, Evaluasi PTK, dan *micro teaching*.
2. Mendaftarkan diri sebagai calon peserta PPL secara *online* di Sikadu.
3. PPL 2 dilaksanakan setelah PPL 1.

Tempat Praktik ditetapkan berdasarkan persetujuan Rektor dengan Kepala Dinas P dan K Propinsi Jawa Tengah atau pimpinan lain yang setara dan terkait dengan tempat latihan, yang selanjutnya ditentukan oleh UPT PPL UNNES Yang perlu diperhatikan, mahasiswa praktikan menempati tempat latihan yang sama sejak PPL 1 sampai PPL 2.

## **2.7 Tugas Guru di Sekolah dan Kelas**

Guru sebagai tenaga pengajar di jenjang pendidikan dasar maupun menengah harus mempunyai kualitas diri sendiri serta mengembangkan kepribadiannya sebagai salah satu upaya mencapai tujuan pendidikan nasional. Selain itu guru perlu menjaga citra dirinya sehingga dapat dijadikan teladan bagi siswa dan lingkungan. Berikut ini adalah tugas dan tanggung jawab guru di

sekolah dan di kelas sebagai pengajar, pendidik, anggota sekolah maupun sebagai anggota masyarakat. Tugas dan kewajiban guru selaku pengajar

1. Mengadakan persiapan mengajar seperlunya sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
2. Datang mengajar di sekolah setiap hari kerja serta ikut memelihara tata tertib kelas dan sekolah.
3. Mengadakan evaluasi pelajaran secara teratur dan kontinu sesuai teknik evaluasi yang berlaku.
4. Membina hubungan baik antara sekolah dengan berbagai golongan masyarakat dan pemerintah daerah setempat.

Tugas dan kewajiban guru sebagai pendidik

1. Senantiasa menjunjung tinggi dan mewujudkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila,
2. Guru wajib mencintai anak didik dan profesinya serta selalu menjadikan dirinya teladan bagi anak didiknya.
3. Guru wajib selalu menyelaraskan pengetahuan dan meningkatkan pengetahuan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
4. Guru senantiasa memperhatikan norma-norma, etika, dan estetika dalam berpakaian dan berhias.
5. Guru senantiasa wajib meningkatkan keselarasan, kesenian, dan keseimbangan jasmani dan rohaninya sehingga terwujud penampilan pribadi yang baik.

## **2.8 Tugas Guru Praktikan**

Tugas guru praktikan selama mengikuti Praktik Pengalaman Lapangan 2 adalah:

1. Observasi dan orientasi di tempat praktik;
2. Pengajaran model atau pelatihan pengajaran terbimbing;



3. Pelatihan pengajaran mandiri dan ujian mengajar;
4. Kegiatan kurikuler seijin kepala sekolah tempat praktik;
5. Membantu memperlancar arus informasi dari UNNES ke sekolah latihan dan sebaliknya;
6. Menyusun laporan hasil observasi dan orientasi di tempat praktik;
7. Menyusun pengurus kelompok praktikan di tempat praktik;
8. Mengisi format rencana kegiatan dan format bimbingan PPL yang dijadwalkan.

## **2.9 Kompetensi Guru**

Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru agar profesional dalam tugasnya, adalah:

1. Memahami landasan pendidikan, yaitu landasan filosofis, sosiologis, kultural, psikologis, ilmiah dan teknologis;
2. Memahami wawasan pendidikan, yaitu wawasan tentang asas-asas pendidikan, aliran-aliran pendidikan secara garis besar, teori belajar, perkembangan anak didik, tujuan pendidikan nasional, kebijakan-kebijakan pemerintah di bidang pendidikan;
3. Menguasai materi pembelajaran;
4. Menguasai pengelolaan pembelajaran; Menguasai evaluasi pembelajaran;
5. Memiliki kepribadian, wawasan profesi dan pengembangannya.

Karakteristik guru yang profesional antara lain selalu membuat perencanaan konkret dan rinci untuk dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran; menempatkan peserta didik sebagai arsitek pembangun gagasan dan guru berfungsi melayani dan berperan sebagai mitra peserta didik; bersikap kritis dan berani menolak kehendak yang kurang edukatif; bersikap kreatif dalam membangun dan menghasilkan karya pendidikan seperti pembuatan alat bantu belajar, analisis materi pembelajaran, penyusunan alat penilaian, dan lainnya.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN**

#### **3.1 Waktu Kegiatan**

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2012 sampai dengan 20 Oktober 2012. Pelaksanaan PPL dibagi menjadi 2 tahap, yaitu PPL 1 dan PPL 2. PPL I dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus 2012 sampai dengan 11 Agustus 2012 (2 minggu), PPL 2 dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2012 sampai dengan 20 Oktober 2012. Kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan dilaksanakan setiap hari Senin sampai Sabtu pukul 07.00 – 14.00 WIB kecuali hari Jumat, kegiatan dimulai pukul 07.00 – 11.30 WIB, namun selama bulan Ramadhan dimulai pada pukul 07.30 – 13.15 WIB.

#### **3.2 Tempat Kegiatan**

Kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan dilaksanakan di SMK 1 Kedungwuni yang berlokasi di Jl. Paesan Utara Kedungwuni, Kabupaten Pekalongan.

#### **3.3 Tahapan Kegiatan**

Program Praktik Pengalaman Lapangan ini terdiri atas 2 (dua) kegiatan sekaligus, yaitu program PPL 1 dan Program PPL 2. Secara tahapan / urutan kegiatan yang dilaksanakan adalah :

##### **3.3.1 Kegiatan di Universitas**

###### *1. Microteaching*

Mata kuliah 2 SKS yang harus ditempuh oleh mahasiswa praktikan untuk melatih kesiapan menjadi seorang pendidik.

###### **2. Pembekalan**

Pembekalan merupakan kegiatan pendukung kemantapan Mahasiswa dalam pelaksanaan PPL agar mampu menjadi tenaga pengajar yang

memiliki kompetensi profesional, personal, dan kemasyarakatan. Pembekalan PPL dilaksanakan pada tanggal 24 sampai 26 Juli 2012.

### 3. Upacara Penerjunan

Upacara penerjunan merupakan simbolis pelepasan mahasiswa praktikan yang siap diterjunkan di sekolah - sekolah dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2012 di Lapangan depan gedung Rektorat UNNES.

#### 3.3.2 Kegiatan di Sekolah

1. Upacara penerimaan merupakan serah terima mahasiswa disekolah latihan SMK 1 Kedungwuni tanggal 31 Juli 2012
2. Observasi yaitu melakukan observasi dan orientasi di sekolah atau tempat latihan selama 2 (dua) minggu efektif selama tanggal 31 Juli sampai 11 Agustus 2012.
3. Pengamatan yaitu melakukan pengamatan model-model pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam proses belajar pembelajaran.
4. Membuat laporan PPL 1 dan diupload dalam 1 kelompok sekolah latihan. Berkoordinasi dengan sekolah atau tempat latihan tentang pembagian tugas dan fungsi pengurus kelompok mahasiswa praktikan.
5. Melakukan latihan pengajaran minimal 7 kali (tidak termasuk ujian) atas bimbingan guru pamong. Melaksanakan ujian mengajar sebanyak 1 kali tampilan yang dinilai oleh guru pamong dan dosen pembimbing.
6. Menyusun laporan PPL 2 secara individual.
7. Penarikan mahasiswa PPL dari sekolah tempat latihan SMK 1 Kedungwuni tanggal 20 Oktober 2012.

### 3.4 Materi Kegiatan

Materi yang digunakan oleh mahasiswa praktikan selama proses kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan berasal dari kegiatan pembekalan PPL dan kuliah *microteaching* yang meliputi berbagai aspek tentang materi mengenai kegiatan

PPL yang nantinya akan dilaksanakan. Sedangkan untuk materi untuk kegiatan dalam Praktik Pengalaman Lapangan 2 diperoleh dari :

1. Membuat perangkat pembelajaran atas bimbingan guru pamong.
2. Materi yang lain diberikan juga oleh dosen pembimbing, guru pamong, serta berbagai pihak yang mendapat tugas dari UPT PPL UNNES.
3. Materi dari guru pamong tentang mata pelajaran yang di ajarkan.

### **3.5 Proses Bimbingan oleh Guru Pamong dan Dosen Pembimbing**

Bimbingan dengan guru pamong dilaksanakan di ruang guru dan di dalam kelas. Bimbingan tersebut dilaksanakan secara berkelanjutan dalam rangka mempersiapkan mahasiswa praktikan dalam melaksanakan praktek mengajar di kelas. Bimbingan tersebut lebih menekankan pada persiapan materi yang akan diajarkan, sikap didepan kelas, cara membuat soal latihan untuk siswa, penyusunan RPP, serta cara menangani siswa yang bermasalah di dalam kelas. Sedangkan bimbingan dosen pembimbing dilaksanakan di ruang PPL setelah mahasiswa praktikan melaksanakan praktek mengajar di kelas. Bimbingan dari dosen pembimbing tersebut lebih menekankan pada mental dari praktikan dan masalah administrasi kelengkapan PPL, masalah – masalah yang menghambat selama PPL serta penyusunan laporan PPL.

Evaluasi pengajaran juga dilakukan oleh guru pamong dan mahasiswa setelah kegiatan pengajaran selesai sebagai pedoman untuk pertemuan selanjutnya. Guru pamong memberikan saran – saran atau masukan atas kekurangan praktikan selama proses mengajar di dalam kelas.

### **3.6 Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Kegiatan PPL**

Sebagai mahasiswa praktikan yang berwenang mengajarkan mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) untuk kelas X jurusan Teknik Gambar Bangunan di SMK 1 Kedungwuni, selama kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas banyak ditemukan banyak hal baik

faktor yang mendukung maupun faktor yang menghambat proses kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).

#### 3.6.1 Faktor Pendukung

1. Pihak dari SMK 1 Kedungwuni yang menerima baik mahasiswa praktikan selama kegiatan PPL dari awal sampai penarikan.
2. Keباikan dari guru pamong yang selalu memberi kami motivasi dan bimbingan dengan tulus selama kegiatan PPL dilaksanakan, sehingga mahasiswa dapat melaksanakan semua kegiatan dengan lancar.
3. Komunikasi yang baik dengan guru pamong serta dosen pembimbing.
4. Semua warga sekolah SMK Negeri 3 Semarang menerima dan memperlakukan mahasiswa praktikan di lingkungan sekolah dengan baik, mulai dari kepala sekolah, guru – guru, TU maupun para siswa SMK Negeri 1 Kedungwuni.

#### 3.6.2 Faktor Penghambat

1. Sarana dan prasarana yang kurang mendukung (terdapat komputer yang terkadang *error* ) sehingga mengganggu saat praktik di kelas.
2. Belum adanya buku pelajaran yang digunakan sebagai buku panduan siswa dalam pelajaran MDPL.
3. Siswa kurang aktif dalam bertanya dalam kelas.
4. Sikap siswa yang kurang hormat atau memperhatikan mahasiswa praktikan saat proses belajar mengajar di dalam kelas.
5. Kekurangan pada diri praktikan adalah kemampuan membuat variasi pembelajaran baru yang cocok diterapkan dalam kelas, karena praktikan belum dapat menyesuaikan diri dengan kondisi siswa.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Simpulan**

Dari hasil Praktik Pengalaman Lapangan yang telah praktikan laksanakan dapat ditarik kesimpulan antara lain :

1. Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan sebagai sarana untuk melatih mental, sikap, ilmu serta semua yang dimiliki praktikan selama di kampus untuk diterapkan dilapangan (sekolah latihan).
2. Agar dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik praktikan harus mampu mengelola kelas dengan baik, menguasai bahan ajar atau materi yang disampaikan, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan.
3. Guru harus senantiasa memberikan motivasi kepada muridnya.
4. Selalu berhubungan dengan guru pamong untuk melakukan evaluasi setelah praktik, mengatasi masalah yang timbul selama didalam kelas.
5. Proses bimbingan oleh guru pamong sangat bermanfaat bagi praktikan.

#### **4.2 Saran**

1. Untuk Mahasiswa PPL sebaiknya menjaga agar tercipta komunikasi yang baik antara sesama mahasiswa PPL, serta dengan semua warga sekolah baik itu guru, staff/karyawan, maupun siswa disekolah, sehingga kegiatan PPL dapat berjalan dengan lancar.
2. Untuk pihak sekolah pelayanan yang diberikan sudah cukup baik namun dalam melakukan semua kegiatan yang ada disekolah sebaiknya praktikan dilibatkan dalam semua kegiatan agar dapat saling membantu.
3. Untuk Pihak UPT Pihak UPT agar tanggap terhadap masalah yang dialami oleh praktikan yang berlokasi jauh dari pusat UPT. Serta dengan menyempurnakan kembali sistem yang ada (SIM PPL) agar tidak terjadi kekeliruan dalam setiap informasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Pusat Pengembangan PPL LP3 UNNES. 2012. *Pedoman Praktik Pengalaman Lapangan Universitas Negeri Semarang*. Semarang. UNNES Press

fyep. 2012. *pengembangan-kurikulum*. <http://fyep-belajar.blogspot.com>

<http://rencanapembelajaran.com/search/pengembangan-kurikulum-ktsp/>

## **REFLEKSI DIRI**

Nama : Ali Mustakim  
Nim : 5101409001  
Prodi : Pendidikan Teknik Bangunan, S1  
Bidang Studi Praktikan : Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kita kelancaran dan kemudahan dalam melaksanakan kegiatan PPL 1 dan PPL 2 di SMK 1 Kedungwuni. Terima kasih kami haturkan kepada kepala sekolah dan seluruh warga SMK 1 Kedungwuni yang telah menerima kami selaku mahasiswa praktikan untuk melakukan praktik mengajar. Terimakasih kepada guru pamong yang senantiasa membimbing dan mengarahkan kami dalam pelaksanaan pembelajaran dalam kelas dan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan PPL 1 dan PPL 2 di SMK 1 Kedungwuni.

Sekolah latihan SMK 1 Kedungwuni merupakan Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) dengan melaksanakan sistem Manajemen ISO 9001 : 2008. Meskipun dengan luas sekitar 4 hektare namun kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik dan lancar, hal ini menjadi sebuah prestasi yang perlu dikembangkan oleh sekolah lain. Proses pembelajaran, kedisiplinan yang dilakukan oleh SMK 1 Kedungwuni juga patut di banggakan.

Kegiatan PPL 1 yang dilaksanakan mulai tanggal 31 Juli 2012 sampai dengan tanggal 11 Agustus 2012, merupakan kegiatan observasi yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan di sekolah latihan. Mahasiswa mengamati keadaan sekolah sampai proses berlangsungnya belajar mengajar. Sedangkan PPL 2 dilaksanakan mulai tanggal 27 Agustus 2012 sampai dengan 20 Oktober 2012, dengan melakukan kegiatan pengajaran mandiri minimal 7 kali dan 1 kali ujian yang dinilai oleh guru pamong atau dosen pembimbing. Bidang studi yang praktikan ajarkan dalam Praktek Pengalaman Lapangan adalah Menggambar Dengan Perangkat Lunak, merupakan bidang studi Dasar kompetensi teknik gambar bangunan yang diajarkan pada kelas X di awal semester. Selaku guru pamong yaitu Drs. M. Pratiwanggono mengarahkan dan membimbing praktikan dalam penyusunan Rencana Perencanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum di SMK, serta membimbing kami dalam teknik mengajar yang diterapkan saat di dalam kelas.

Melalui pelaksanaan PPL 2 mahasiswa mendapatkan pengalaman dalam proses mencapai kematangan sebagai pengajar, mahasiswa mendapatkan pengetahuan mengenai proses pendidikan yang berlangsung di sekolah secara langsung. Hal-hal yang dapat dipelajari mahasiswa dalam pelaksanaan PPL 2 antara lain, cara pembuatan perangkat pembelajaran ( membuat RPP, mencari bahan ajar, membuat form penilaian untuk siswa, membuat soal latihan), serta kemandirian untuk menjadi seorang guru di kelas. Selama PPL 2 mahasiswa



praktikan menjadi seorang pendidik yang dituntut secara professional dalam menguasai psikologi peserta didik dalam belajar mengajar.

Nilai tambah yang didapat praktikan setelah mengikuti PPL 2 antara lain praktikan lebih memahami peran dan tugas dari personal yang ada disekolah dan cara bersosialisasi dengan warga sekolah. Selain itu guru praktikan memperoleh gambaran langsung mengenai pembelajaran di dalam kelas, karakteristik masing – masing siswa, cara berkomunikasi antara guru dengan siswa dengan baik, cara mengelola kelas dan cara menyampaikan mata pelajaran MDPL dengan menarik dan mudah dipahami sehingga peserta didik tertarik dan dapat menyerap pelajaran yang disampaikan dengan baik.

Praktikan menyarankan kepada sekolah untuk lebih mengembangkan jurusan Teknik Gambar Bangunan agar penjurusan ini lebih baik lagi dan siswa lebih mampu meningkatkan kualitas dan daya saingnya kelak di dunia kerja. Serta untuk memperbaiki lagi dan membenahi semua fasilitas untuk menunjang kegiatan belajar – mengajar, sehingga tidak mengganggu dalam aktifitas didalam kelas. Untuk Universitas Negeri Semarang, almamater kebanggaan praktikan. Praktikan menyarankan untuk lebih menyempurnakan sistem akademik mahasiswa yang telah ada agar mahasiswa tidak mendapatkan kesulitan dalam menjalankan semua proses pendidikan dan menerjunkan mahasiswa PPL dengan dasar yang lebih kompeten serta dapat dipertanggungjawabkan sehingga tidak merusak citra UNNES di sekolah latihan.

Kedungwuni, Oktober 2012

Mengetahui

Guru Pamong,



**Drs. M. Pratiwanggono**  
NIP. 19600610 198803 1 005

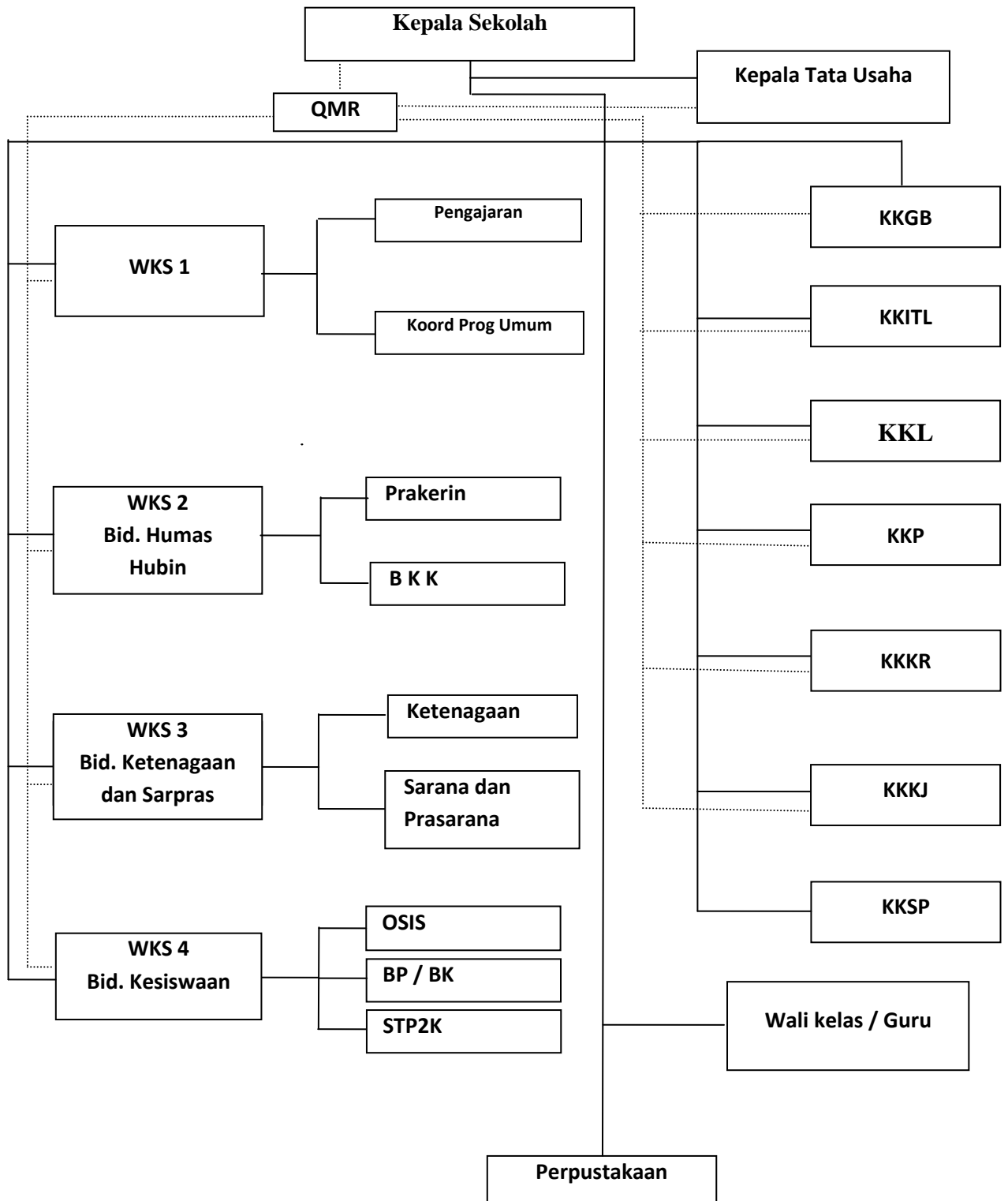
Mahasiswa Praktikan

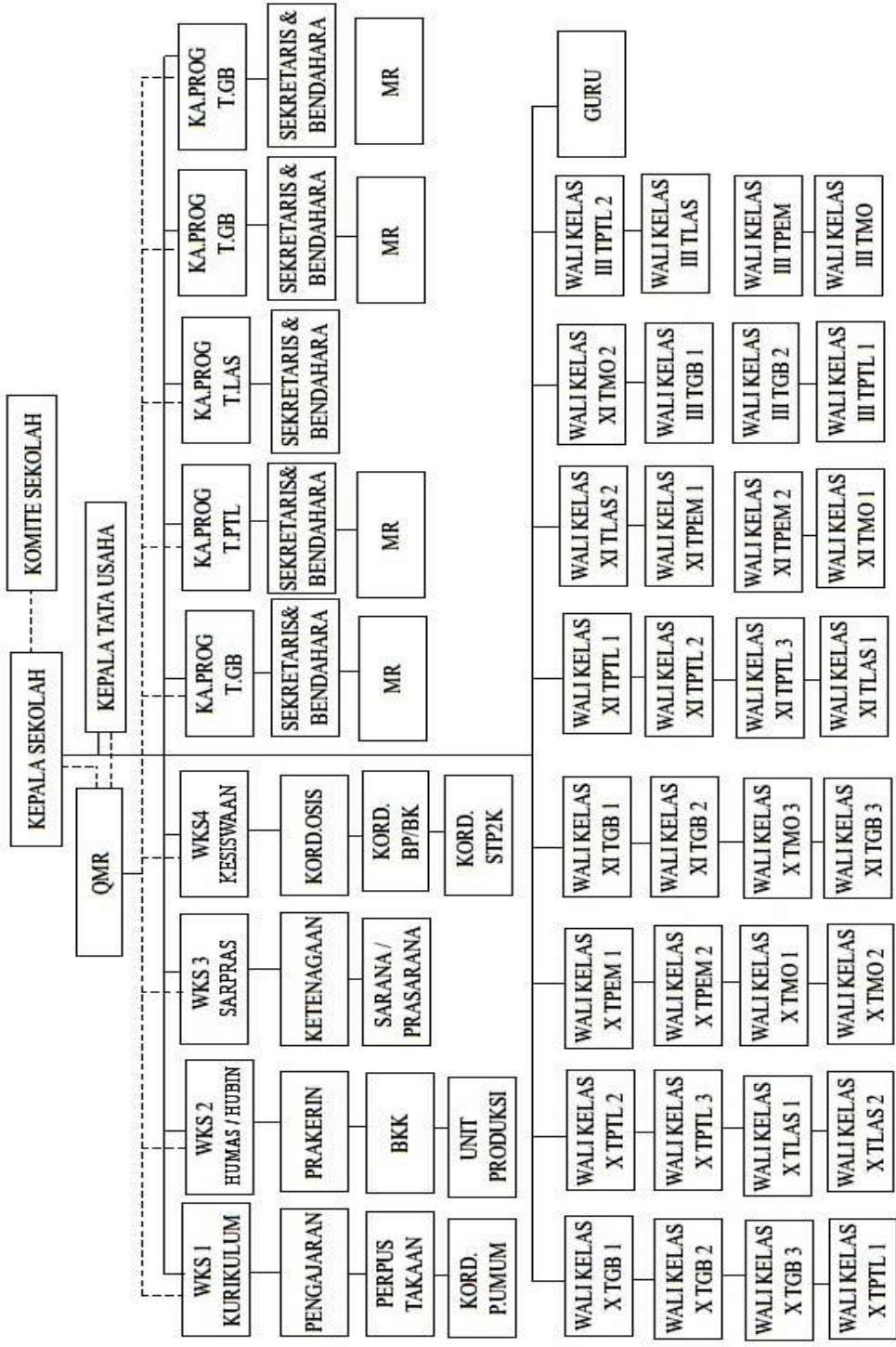


**Ali Mustakim**  
NIM 5101409001

# LAMPIRAN

## STRUKTUR ORGANISASI SMK 1 KEDUNGWUNI





## KALENDER PENDIDIKAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013 UNTUK SMA/SMALB/SMK KABUPATEN PEKALONGAN

BULAN	JULI 2012	AGUSTUS 2012	SEPTEMBER 2012
	<b>12/2</b>	<b>15/3</b>	<b>25/4</b>
HARI	Jumlah Minggu = 3	Jumlah Minggu = 4	Jumlah Minggu = 4
MINGGU	1 8 15 22 29	5 12 19 26	2 9 16 23 30
SENIN	2 9 16 23 30	6 13 20 27	3 10 17 24
SELASA	3 10 17 24 31	7 14 21 28	4 11 18 25
RABU	4 11 18 25	1 8 15 22 29	5 12 19 26
KAMIS	5 12 19 26	2 9 16 23 30	6 13 20 27
JUM'AT	6 13 20 27	3 10 17 24 31	7 14 21 28
SABTU	7 14 21 28	4 11 18 25	1 8 15 22 29
	17 = Ulang Tahun RI ke 66 25 = HUT Kab. Pekalongan		8 = Upacara Hari Aksara

OKTOBER 2012	NOPEMBER 2012	DESEMBER 2012
<b>21/4</b>	<b>25/4</b>	<b>0/2</b>
Jumlah Minggu = 5	Jumlah Minggu = 4	Jumlah Minggu = 2
7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30
1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31
2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 24
3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26
4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27
5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29
	10 = Hari Pahlawan 15 = Th. Baru Hijriyah	

BULAN	JANUARI 2013	PEBRUARI 2013	MARET 2013
	<b>25/4</b>	<b>24/4</b>	<b>23/3</b>
HARI	Jumlah Minggu = 4	Jumlah Minggu = 4	Jumlah Minggu = 4
MINGGU	6 13 20 27	3 10 17 24	3 10 17 24 31
SENIN	7 14 21 28	4 11 18 25	4 11 18 25
SELASA	1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26
RABU	2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27
KAMIS	3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28
JUM'AT	4 11 18 25	1 8 15 22	1 8 15 22 29
SABTU	5 12 19 26	2 9 16 23	2 9 16 23 30
	1 = Tahun Baru Masehi 2013 24 = Maulid Nabi Muhammad SAW	10 = Tahun Baru Imlek	12 = Hari Raya Nyepi 29 = Wafat Isa Al masih

APRIL 2013					MEI 2013					JUNI 2013						
<b>14/3</b>					<b>25/3</b>					<b>4/2</b>						
Jumlah Minggu = 4					Jumlah Minggu = 4					Jumlah Minggu = 3						
		7	14	21	28		5	12	19	26		2	9	16	23	30
1	8	15	22	29		6	13	20	27		3	10	17	24		
2	9	16	23	30		7	14	21	28		4	11	18	25		
3	10	17	24		1	8	15	22	29		5	12	19	26		
4	11	18	25		2	9	16	23	30		6	13	20	27		
5	12	19	26		3	10	17	24	31		7	14	21	28		
6	13	20	27		4	11	18	25			1	8	15	22	29	

2 = Hari Pendidikan Nasional  
25 = hari raya waisak  
9 = Kenaikan Isa Almasih  
6 = Peringatan Isro' Mi'raj

BULAN	JULI 2013				
	-				
HARI	Jumlah Minggu = 4				
MINGGU		7	14	21	28
SENIN	1	8	15	22	29
SELASA	2	9	16	23	30
RABU	3	10	17	24	31
KAMIS	4	11	18	25	
JUM'AT	5	12	19	26	
SABTU	6	13	20	27	

**KETERANGAN :**

- Tahun Pelajaran 2011/2012
- Hari-hari Pertama Masuk Satuan Pendidikan
- Waktu Pembelajaran Efektif
- Mengikuti Upacara Hari Besar Nasional
- Ulangan Akhir Semester
- Ulangan Kenaikan Kelas
- Ulangan Perbaikan
- Libur Hari Minggu
- Ujian Teori Kejuruan
- A = Jml Hari Efektif, B = Jml Minggu efektif

	Perkiraan Libur Umum		Tahun Pelajaran 2013/2014
	Libur Bulan Ramadhan, dan Sebelum/Sesudah Hari Raya Idul Fitri		Ulangan Tengah Semester
	Libur Hari Raya Idul Fitri		Penulisan Buku Laporan
	Libur Semester Gasal		Verifikasi Nilai Semester
	Libur Semester Genap/Libur Akhir Tahun Pelajaran	Kedungwuni, 1 Juli 2012 Kepala Sekolah,	
	Ujian Nasional SMK (Utama)	<b>Drs. Rose Kamto, M.Si</b> NIP. 19580126 198203 1 005	
	Ujian Nasional SMK (Susulan)		
	Penyerahan Buku Laporan Hasil Belajar		
	Peringatan hari jadi Kab. Pekalongan		

**Nama Sekolah** : SMK Negeri 1 Kedungwuni  
**Mata Pelajaran** : Kompetensi Kejuruan  
**Kelas/Semester** : X / 1 - 2  
**Kompetensi** : Menggambar Dengan Perangkat Lunak  
**Kode Kompetensi** : BGN.Gku .001.A  
**Alokasi Waktu** : 296 X 45 Menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KARAKTER BANGSA
					TM	PS	PI		
1. Mendeskripsikan Perangkat Lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Panduan penggunaan perangkat lunak untuk menggambar teknik yang terkait dengan menu layer, block, wblock dan xref dipahami</li> <li>▪ Perangkat lunak untuk menggambar teknik dijalankan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengenalan perangkat lunak (software) untuk menggambar teknik</li> <li>▪ Mempersiapkan / membuka perangkat lunak pada komputer untuk menggambar teknik (AutoCad atau sejenisnya)</li> <li>▪ Pengertian layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya.</li> <li>▪ Pengertian dan prosedur menggunakan perintah block, wblock, dan xref</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengenal berbagai jenis perangkat lunak (software) untuk menggambar teknik</li> <li>▪ Menggunakan perangkat komputer dengan baik</li> <li>▪ Memahami panduan tata cara mengoperasikan perangkat lunak (AutoCad atau sejenisnya) untuk menggambar teknik</li> <li>▪ Menerapkan sistim layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya.</li> <li>▪ Melakukan prosedur perintah block, wblock, dan xref.</li> <li>▪ Mencermati istilah asing dalam Perangkat Lunak yang digunakan</li> <li>▪ Menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hasil tugas</li> <li>▪ Tes tertulis</li> <li>▪ Tanya jawab</li> </ul>	8	-		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)</li> <li>▪ CD Pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Religius</li> <li>▪ Jujur</li> <li>▪ Disiplin</li> <li>▪ Kerja keras</li> <li>▪ Kreatif</li> <li>▪ Mandiri</li> <li>▪ Tanggung jawab</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KARAKTER BANGSA
					TM	PS	PI		
2. Mengatur tata letak gambar pada model space dengan perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kesesuaian skala gambar dan keterangan ukuran skala diperiksa. Kelengkapan keterangan setiap gambar diperiksa.</li> <li>▪ Gambar-gambar dipindahkan ke dalam area gambar dan ditata sehingga seluruh informasi pada gambar dapat terlihat dan berada dalam susunan yang formal dan terstruktur.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pekerjaan mengatur tata letak gambar pada suatu ukuran kertas tertentu disertai dengan mengelola layer dan mengatur skala dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memasukkan kop (kepala gambar) beserta garis tepi dari file kop gambar yang telah dimiliki.</li> <li>▪ Memindahkan atau menata gambar-gambar ke dalam area garis tepi kertas dan kop gambar.</li> <li>▪ Memperbesar atau memperkecil ukuran garis tepi dan kop gambar sesuai skala yang diinginkan pada pencetakan gambar.</li> <li>▪ Menghitung menggunakan pecahan, desimal, persen</li> <li>▪ Mengkonversikan skala, pecahan dan desimal</li> <li>▪ Menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hasil tugas</li> <li>▪ Tes tertulis</li> <li>▪ Tanya jawab</li> </ul>	12	16		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)</li> <li>▪ CD Pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Religius</li> <li>▪ Jujur</li> <li>▪ Disiplin</li> <li>▪ Kerja keras</li> <li>▪ Kreatif</li> <li>▪ Mandiri</li> <li>▪ Tanggung jawab</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengetik dengan tepat pada keyboard</li> <li>▪ Menentukan ukuran kertas sesuai dengan perintah atasan</li> <li>▪ Menggunakan skala gambar sesuai dengan ukuran skala yang tercantum pada keterangan gambar</li> <li>▪ Menyusun gambar-gambar dalam tatanan yang rapi, formal dan terstruktur</li> </ul>						



KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KARAKTER BANGSA
					TM	PS	PI		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Mematikan layer yang tidak perlu muncul.</li> </ul>						
3. Modifikasi objek dengan melakukan <i>modify properties</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fitur modify properties dikenali.</li> <li>Nama layer, color, linetype dan lineweight dari objek yang sudah digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan perintah modify – properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggunaan perintah modify – properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.</li> <li>Menggunakan perintah modify – properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.</li> </ul>		8	28	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Kreatif</li> <li>Mandiri</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>	
4. Membuat back-up data level 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prosedur back up data dapat dijelaskan sesuai dengan standar operasi back up data</li> <li>Aplikasi back up data atau sistem basis data beroperasi sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data</li> <li>Proses back up data dilakukan sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data</li> <li>Proses back up selesai dengan ditandai adanya pemberitahuan dari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tata cara menduplikasi (back up) data baik folder atau file menggunakan teknologi komputer.</li> <li>Mempersiapkan aplikasi back up data atau sistem basis data hingga beroperasi sesuai standar yang berlaku.</li> <li>Pembuatan back up atau duplikasi data sesuai dengan kriteria yang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi karakteristik berbagai media penyimpanan data ( Harddisk, CD-R, CD-RW, Disket, Flash disk, dan sebagainya ).</li> <li>Mencoba melakukan berbagai prosedur aplikasi back up data.</li> <li>Mengidentifikasi dan memilih media penyimpanan data.</li> <li>Menentukan prosedur aplikasi back up data sesuai media penyimpanan yang akan digunakan.</li> <li>Melakukan sistem aplikasi back up data.</li> <li>Mengoperasikan berbagai sistem aplikasi back up data.</li> <li>Pembuatan back up atau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil tugas</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Tanya jawab</li> </ul>	12	20		<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software) CD Pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Kreatif</li> <li>Mandiri</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KARAKTER BANGSA
					TM	PS	PI		
	<p>aplikasi atau sistem basis data</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil back up disimpan di media yang ditentukan pada prosedur/rencana kerja perusahaan</li> </ul>	<p>ditentukan pada prosedur/ rencana kerja untuk disimpan pada media penyimpanan (contoh : hard disk, disket, CD dan lain sebagainya)</p>	<p>duplikasi data sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada prosedur/ rencana kerja untuk disimpan pada media penyimpanan (contoh : hard disk, disket, CD dan lain sebagainya)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat / mengisi check list back up data sesuai format yang berlaku menurut hasil back up data yang telah dikerjakan</li> <li>Melakukan pengecekan hasil back up data yang telah disimpan pada media penyimpanan telah sesuai dengan data originalnya.</li> </ul>						
5. Membuat restore data level 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prosedur restore data dapat dijelaskan sesuai dengan standar operasi restore data.</li> <li>Aplikasi restore data atau sistem basis data beroperasi sesuai dengan standar operasi aplikasi restore data atau sistem basis data</li> <li>Proses restore data dilakukan sesuai dengan standar operasi aplikasi back-up data atau sistem basis data</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tata cara mengembalikan (restore) data baik folder atau file pada sistem basis data menggunakan teknologi komputer.</li> <li>Mempersiapkan aplikasi restore data hingga beroperasi sesuai standar yang berlaku</li> <li>Restore data yaitu memasukkan data back – up ke dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempelajari maksud dan tujuan mengembalikan (restore) data pada system komputer.</li> <li>Melakukan berbagai prosedur aplikasi restore data.</li> <li>Mempersiapkan dan mengoperasikan berbagai sistem aplikasi restore data</li> <li>Melakukan restore data dari berbagai jenis media penyimpanan back up data</li> <li>Melakukan restore data sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada prosedur/ rencana kerja perusahaan dari media penyimpanan back up data (contoh : hard disk, disket, CD,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil tugas</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Tanya jawab</li> </ul>	12	20		<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)</li> <li>CD Pembelajaran an</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Kreatif</li> <li>Mandiri</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KARAKTER BANGSA
					TM	PS	PI		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Proses restore data selesai dengan ditandai adanya pemberitahuan dari aplikasi atau sistem basis data</li> </ul>	<p>basis data pada komputer dari suatu media penyimpanan sesuai dengan prosedur / rencana kerja perusahaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengecekan hasil restore data pada komputer</li> </ul>	<p>dan lain-lain)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan pengecekan hasil restore data yang telah dilakukan pada system basis data komputer</li> <li>Membuat / mengisi ceklist restore data pada komputer</li> </ul>						
6. Menggambar dengan perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perangkat lunak untuk menggambar teknik dijalankan</li> <li>Perintah pada menu format yang disediakan beserta shortcutnya dikenali berdasarkan panduan pengguna</li> <li>Objek gambar yang berulang ditentukan dan Wblock objek gambar dibuat</li> <li>Perubahan objek block pada gambar dilakukan dengan insert objek wblock yang telah diperbaharui</li> <li>Fitur modify properties dikenali</li> <li>Nama layer, colour, linetype dan lineweight dari objek yang sudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCad atau sejenisnya</li> <li>Pekerjaan menggambar yang disertai dengan mengelola layer.</li> <li>Penerapan perintah block, wblock dan external reference menggunakan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya) untuk menggambar teknik</li> <li>Pekerjaan menggunakan dan memodifikasi objek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerapkan sistim layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya.</li> <li>Melakukan prosedur perintah block, wblock, dan xref.</li> <li>Mencermati istilah asing dalam Perangkat Lunak yang digunakan</li> <li>Melakukan seting gambar dalam sistim Layer.</li> <li>Menggunakan perintah block, wblock dan external reference dengan tepat sehingga mudah dan cepat dalam menggambar.</li> <li>Melakukan prosedur operasional perintah block, wblock dan external reference.</li> <li>Menggunakan dan memodifikasi objek eksternal (xref, wblock) dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil tugas</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Tanya jawab</li> </ul>	28	64		<ul style="list-style-type: none"> <li>Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)</li> <li>CD Pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Religius</li> <li>Jujur</li> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Kreatif</li> <li>Mandiri</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KARAKTER BANGSA
					TM	PS	PI		
	digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya	<p>eksternal (xref, wblock) dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penggunaan perintah modify – properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya</li> <li>▪ Pemeriksaan kebenaran gambar, perapian dan penghapusan garis-garis bantu.</li> <li>▪ Penyimpanan hasil penataan gambar dalam file dan folder tertentu pada komputer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menggunakan perintah modify – properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.</li> <li>▪ Memeriksa dan kebenaran gambar, perapian dan penghapusan garis-garis bantu.</li> <li>▪ Menyimpan hasil penataan gambar dalam file dan folder tertentu pada komputer.</li> </ul>						
7. Mencetak gambar dengan perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Panduan Pengguna Perangkat Lunak untuk Menggambar Teknik yang terkait dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mempersiapkan perangkat lunak dan printer/plotter sesuai kebutuhan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mempelajari berbagai jenis dan spesifikasi printer/ plotter untuk pencetakan gambar pada sistem komputer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hasil tugas</li> <li>▪ Tes tertulis</li> <li>▪ Tanya jawab</li> </ul>	12	16		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul Pembelajaran untuk perangkat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Religius</li> <li>▪ Jujur</li> <li>▪ Disiplin</li> <li>▪ Kerja</li> </ul>

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KARAKTER BANGSA
					TM	PS	PI		
	<p>layer dan plot sudah disediakan dan dipahami.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Panduan Pengguna printer/plotter sudah disediakan dan dipahami.</li> <li>▪ Gambar yang sudah dibuat dibuka. Ketebalan setiap garis dari setiap color yang digunakan ditentukan</li> <li>▪ Skala output gambar ditentukan.</li> <li>▪ Kesesuaian skala, posisi gambar dan ukuran kertas diperiksa</li> <li>▪ Ukuran dan jenis kertas yang digunakan ditentukan.</li> <li>▪ Printer/Plotter yang digunakan dinyalakan dan sudah terisi kertas yang akan digunakan untuk mencetak dengan jenis dan ukuran kertas yang sesuai.</li> <li>▪ Gambar yang telah dicetak diperiksa kebenaran dan kesesuaiannya dengan</li> </ul>	<p>untuk pencetakan gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pekerjaan mempersiapkan dokumen file gambar pada komputer untuk dicetak.</li> <li>▪ Pemilihan gambar sesuai tujuan pencetakan.</li> <li>▪ Perhitungan menentukan skala output gambar dan skala pada perintah plot berdasarkan ukuran unit penggambaran pada komputer.</li> <li>▪ Pekerjaan mencetak gambar yang menggunakan banyak layer, color, linetype, dan lineweight, serta hasil cetak yang diinginkan memiliki ketebalan garis yang berbeda dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mempelajari prosedur instalasi atau setting printer/plotter.</li> <li>▪ Mengenali layer, color, linetype, lineweight, dimension style yang digunakan</li> <li>▪ Mempelajari istilah asing dalam Perangkat Lunak yang digunakan</li> <li>▪ Melakukan pengaturan / seting ketebalan garis menggunakan cara pewarnaan (color) garis gambar pada komputer disesuaikan dengan standar yang berlaku di perusahaan.</li> <li>▪ Memeriksa ketebalan garis gambar sesuai dengan standar atau ketentuan yang berlaku.</li> <li>▪ Mengenal berbagai jenis, ukuran dan karakter media gambar</li> <li>▪ Menentukan skala pencetakan yang sesuai dengan skala yang tercantum pada gambar.</li> <li>▪ Membuat ketebalan garis sesuai dengan standar.</li> <li>▪ Mengaplikasikan sistim skala pencetakan yang sesuai dengan skala yang tercantum pada gambar</li> <li>▪ Membuat ketebalan garis sesuai dengan standar.</li> <li>▪ Melakukan perintah plot dengan output tanpa skala ataupun out gambar dengan skala tertentu.</li> </ul>				<p>lunak (software)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD Pembelajaran</li> </ul>	<p>keras</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kreatif</li> <li>▪ Mandiri</li> <li>▪ Tanggung jawab</li> </ul>	

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KARAKTER BANGSA
					TM	PS	PI		
	<p>perintah dari atasan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gambar yang telah diselesai disimpan dalam file dan folder yang telah ditentukan</li> <li>▪ Perangkat lunak untuk menggambar teknik dijalankan.</li> </ul>	<p>teknik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pekerjaan mencetak gambar yang menggunakan banyak layer, color, linetype, dan lineweight, serta hasil cetak yang diinginkan memiliki ketebalan garis yang berbeda-beda dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik</li> <li>▪ Membuat daftar gambar sampai memformat lembar gambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan cara melihat priview gambar untuk melihat tampilan posisi gambar pada kertas sebelum dicetak dan cara menggeser posisi gambar.</li> <li>▪ Mencetak gambar yang menggunakan banyak layer, color, linetype, dan lineweight, serta hasil cetak yang memiliki ketebalan garis yang berbeda-beda dengan skala output gambar yang benar sesuai standar yang ditentukan menggunakan perangkat lunak (Autocad atau sejenisnya).</li> <li>▪ Menggunakan perangkat printer/plotter dengan benar</li> <li>▪ Menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaa</li> <li>▪ Membuat gambar sampai mencetak dengan menggunakan perangkat lunak</li> </ul>						

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR	KARAKTER BANGSA
					TM	PS	PI		
8. Menggambar Isometrik dengan perangkat lunak	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Perintah pada menu format yang disediakan beserta shortcutnya dikenali berdasarkan panduan pengguna</li> <li>• Perubahan Layar kerja pada perubahan benang silang</li> <li>• Penggunaan tombol fungsi untuk merubah posisi benang silang, grid dan snap.</li> <li>• Perintah menu draw digunakan untuk menggambar isometrik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mensetting area kerja</li> <li>▪ Merubah posisi benang silang menggunakan tombol fungsi</li> <li>▪ Menggunakan perintah garis untuk membuat obyek sederhana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pembuatan obyek benda sederhana</li> <li>▪ Pembuatan detail sambungan sambungan kayu</li> <li>▪ Pembuatan detail sambungan kusen pintu, kuda –kuda dll</li> </ul>	Hasil Tugas	4	24		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)</li> <li>▪ CD Pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Religius</li> <li>▪ Jujur</li> <li>▪ Disiplin</li> <li>▪ Kerja keras</li> <li>▪ Kreatif</li> <li>▪ Mandiri</li> <li>▪ Tanggung jawab</li> </ul>







**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



ite : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) \_\_\_ e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 1 - 8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Mendeskripsikan perangkat lunak
Indikator	:
	1. Panduan penggunaan perangkat lunak untuk menggambar teknik yang terkait dengan menu layer, block, wblock dan xref dipahami
	2. Perangkat lunak untuk menggambar teknik dijalankan

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik yang terkait dengan menu layer, block, wblock dan xref
2. Siswa dapat menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik dengan baik

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Regius
2. Jujur
3. Semangat
4. Disiplin
5. Kerja keras
6. Kreatif
7. Mandiri dan tanggung jawab

## B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengenalan perangkat lunak (software) untuk menggambar teknik
2. Mempersiapkan/membuka perangkat lunak pada komputer untuk menggambar teknik (AutoCad atau sejenisnya)
3. Deskripsi layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran dengan AutoCad
4. Deskripsi dan prosedur penggunaan block, wblock, dan xref

## C. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. Demonstrasi

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	<p>a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi pada siswa</p> <p>b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>c) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</p>		Ceramah
2. Kegiatan inti	<p>Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.</p> <p>1. Langkah 1 ( Eksplorasi )</p>		Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi

	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru mendefinisikan dan menjelaskan jenis-jenis perangkat lunak untuk menggambar teknik</li> <li>b) Guru menjelaskan penggunaan perangkat lunak dengan baik</li> <li>c) Guru menjelaskan panduan tata cara mengoperasikan perangkat lunak (AutoCad atau sejenisnya) untuk menggambar teknik</li> <li>d) Guru menjelaskan penerapan sistim layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya</li> <li>e) Guru menjelaskan untuk menjalankan prosedur perintah block, wblock, dan xref</li> <li>f) Guru menjelaskan penggunaan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan</li> </ul> <p>2. Langkah 2 (Elaborasi )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</li> <li>b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar dengan menggunakan perangkat lunak (AutoCad)</li> <li>c) Siswa mendiskusikan tugas yang telah diberikan oleh guru</li> </ul>		
--	---	--	--

	<p>3. Langkah 3 ( Konfirmasi )</p> <p>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</p> <p>b) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggambar teknik</p>		
3. Penutupan	<p>1. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan</p> <p>2. Guru memberikan pesan-pesan moral dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>3. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>4. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>		Ceramah

#### **E. BAHAN AJAR**

1. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
2. CD Pembelajaran

#### **F. PENILAIAN**

1. Prosedur penilaian
  - a) Tes Proses
  - b) Tugas-tugas
  - c) Tanya jawab
2. Jenis penilaian
  - a) Tes Proses : pengamatan
  - b) Tugas-tugas : tertulis
  - c) Tanya jawab

## LAMPIRAN

### Tes Proses

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam menerjakan tugas					

### Tugas (soal)

1. Apa yang dimaksud dengan AutoCad ?
2. Sebutkan tujuan dan manfaat AutoCad !
3. Apakah fungsi dari layer, block, wblock, dan xref ?

Kedungwuni, Agustus 2012

Guru Pamong,



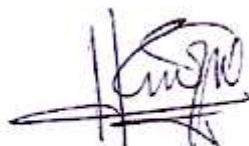
**Drs. M. Pratiwanggono**  
NIP. 19600610 198803 1 005

Mahasiswa Praktikan



**Ali Mustakim**  
NIM 5101409001

Mengetahui  
Wakil Kurikulum SMK 1 Kedungwuni



**Handoko, S.T**  
NIP. 196601281990031008



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



site : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) \_\_\_ e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 2 - 8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Mengatur tata letak gambar pada model <i>space</i> dengan perangkat lunak
Indikator	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Penyesuaian skala gambar dan keterangan ukuran skala diperiksa, kelengkapan keterangan setiap gambar diperiksa</li><li>2. Gambar-gambar dipindahkan ke dalam area gambar dan ditata sehingga seluruh informasi pada gambar dapat terlihat dan berada dalam susunan</li></ol>

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menyesuaikan skala gambar dan ukuran skala, dan membuat kelengkapan keterangan setiap gambar yang akan diperiksa
2. Siswa dapat memindahkan gambar ke dalam area gambar dan ditata sehingga seluruh informasi pada gambar dapat terlihat dan berada dalam susunan

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Regius
2. Jujur
3. Semangat
4. Disiplin, Kerja keras
5. Kreatif, Mandiri dan tanggung jawab

## B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pekerjaan mengatur tata letak gambar pada suatu ukuran kertas tertentu disertai dengan mengelola layer dan mengatur skala dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik.

## C. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. Demonstrasi

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi pada siswa</li><li>b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>c) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</li></ol>		Ceramah
2. Kegiatan inti	<p>Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Langkah 1 ( Eksplorasi )<ol style="list-style-type: none"><li>a) Guru menjelaskan cara memasukkan kop (kepala gambar) beserta garis tepi dari file kop</li></ol></li></ol>		Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi

	<p>gambar yang telah dimiliki.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>b) Guru menjelaskan cara memindahkan atau menata gambar-gambar ke dalam area garis tepi kertas dan kop gambar.</li><li>c) Guru menjelaskan cara memperbesar atau memperkecil ukuran garis tepi dan kop gambar sesuai skala yang diinginkan pada pencetakan gambar.</li><li>d) Guru menjelaskan untuk menghitung menggunakan pecahan, desimal, persen dan desimal</li><li>e) Guru menjelaskan untuk menggunakan perangkat komputer seperti keyboard dan mouse secara bersamaan</li><li>f) Guru menjelaskan mengetik dengan tepat pada keyboard</li><li>g) Guru menjelaskan menentukan ukuran kertas sesuai dengan perintah atasan</li><li>h) Guru menjelaskan menggunakan skala gambar sesuai dengan ukuran skala yang tercantum pada keterangan gambar</li><li>i) Guru menjelaskan menyusun gambar-gambar dalam tatanan yang rapi, formal dan terstruktur</li><li>j) Guru menjelaskan mematikan layer yang tidak perlu muncul</li></ul>		
--	--	--	--



	<p>2. Langkah 2 (Elaborasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</li> <li>b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar dengan menggunakan perangkat lunak (AutoCad), membuat kop dan garis tepi, menskala gambar, menggunakan keyboard dan mouse secara bersamaan.</li> <li>c) Siswa mendiskusikan tugas yang telah diberikan oleh guru</li> </ul> <p>3. Langkah 3 (Konfirmasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</li> <li>b) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggambar teknik dengan menggunakan keyboard</li> <li>c) Guru meminta siswa untuk membuat kop, menata gambar dan membuat garis tepi, mengatur skala gambar, menggambar menggunakan keyboard.</li> </ul>		
3. Penutupan	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan</li> <li>2. Guru memberikan pesan-pesan moral</li> </ul>		Ceramah

	<p>dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>3. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>4. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>		
--	---	--	--

### E. BAHAN AJAR

1. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
2. CD Pembelajaran

### F. PENILAIAN

1. Prosedur penilaian
  - a) Hasil tugas
  - b) Tes tertulis
  - c) Tanya jawab
2. Jenis penilaian
  - a) Hasil tugas : pengamatan dari tugas yang diberikan
  - b) Tes tertulis : tertulis
  - c) Tanya jawab : tanya jawab di dalam kelas tentang materi

### LAMPIRAN

#### Tes Proses

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam menerjakan tugas					

**Tugas (soal)**

1. Bagaimana cara memasukan gambar kedalam kop gambar ?
2. Bagaimana menghitung menggunakan pecahan, desimal, dan persen !
3. Bagaimana cara mematikan layer yang tidak diperlukan ?

Kedungwuni, Agustus 2012

Guru Pamong,



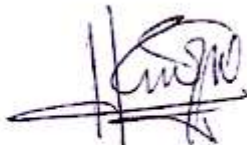
**Drs. M. Pratiwanggono**  
NIP. 19600610 198803 1 005

Mahasiswa Praktikan



**Ali Mustakim**  
NIM 5101409001

Mengetahui  
Wakil Kurikulum SMK 1 Kedungwuni



**Handoko, S.T**  
NIP. 196601281990031008



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



site : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) \_\_\_ e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 3 - 8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Modifikasi objek dengan melakukan <i>modify properties</i>
Indikator	:
	1. Pengenalan fitur <i>modify properties</i>
	2. Merubah nama layer, color, linetype, dan lineweight dari objek yang sudah digambar sesuai dengan kebutuhan

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat Pengenalan fitur *modify properties*
2. Siswa dapat merubah nama layer, color, linetype, dan lineweight dari objek yang sudah digambar sesuai dengan kebutuhan

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Regius
2. Jujur
3. Semangat
4. Disiplin
5. Kerja keras
6. Kreatif
7. Mandiri
8. Tanggung jawab

## B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Penggunaan perintah modify-properties untuk memodifikasi objek gambar yang berkenaan dengan layer,color, linetype, dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya

## C. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

## D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi siswa</li><li>b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>c) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</li></ol>		Ceramah
2. Kegiatan inti	<p>Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Langkah 1 ( Eksplorasi )<ol style="list-style-type: none"><li>a) Guru menjelaskan cara menggunakan perintah modify-properties untuk memodifikasi objek gambar yang berkenaan dengan layer,color, linetype,</li></ol></li></ol>		Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi

	<p>dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya</p> <p>2. Langkah 2 ( Elaborasi )</p> <p>a) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</p> <p>b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar dengan menggunakan perintah modify-properties</p> <p>c) Siswa mendiskusikan tugas yang telah diberikan oleh guru</p> <p>3. Langkah 3 ( Konfirmasi )</p> <p>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</p> <p>b) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggunakan perintah modify-properties</p> <p>c) Guru meminta siswa untuk menggunakan perintah modify-properties pada gambar kerja</p>		
3. Penutupan	<p>1. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan</p> <p>2. Guru memberikan pesan-pesan moral dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>3. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan</p>		Ceramah

	<p>di rumah</p> <p>4. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>		
--	--	--	--

### E. BAHAN AJAR

1. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
2. CD Pembelajaran

### F. PENILAIAN

1. Prosedur penilaian
  - a) Hasil tugas
  - b) Tes tertulis
  - c) Tanya jawab
2. Jenis penilaian
  - a) Hasil tugas : pengamatan dari tugas yang diberikan
  - b) Tes tertulis : tertulis
  - c) Tanya jawab : tanya jawab di dalam kelas tentang materi pembelajaran

### LAMPIRAN

#### Tes Proses

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					

### **Tugas (soal)**

1. Apa saja fitur *modify-properties* yang kalian ketahui ?
2. Bagaimana cara menggunakan perintah *modify-properties* yang kalian ketahui !

Kedungwuni, Agustus 2012

Guru Pamong,



**Drs. M. Pratiwanggono**  
NIP. 19600610 198803 1 005

Mahasiswa Praktikan



**Ali Mustakim**  
NIM 5101409001

Mengetahui  
Wakil Kurikulum SMK 1 Kedungwuni



**Handoko, S.T**  
NIP. 196601281990031008





**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 4 - 8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Membuat back-up data level 1
Indikator	:
	1. Prosedur back up data dapat dijelaskan sesuai dengan standar operasi back up data
	2. Aplikasi back up data atau sistem basis data beroperasi sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data
	3. Proses back up data dilakukan sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data
	4. Proses back up selesai dengan ditandai adanya pemberitahuan dari aplikasi atau sistem basis data
	5. Hasil back up disimpan di media yang ditentukan pada prosedur/rencana kerja perusahaan

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat melakukan Prosedur back up data dapat dijelaskan sesuai dengan standar operasi back up data
2. Siswa dapat menggunakan Aplikasi back up data atau sistem basis data beroperasi sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data

3. Siswa dapat melakukan Proses back up data sesuai dengan standar operasi aplikasi back up data atau sistem basis data
4. Siswa dapat mengetahui Proses back up selesai dengan ditandai adanya pemberitahuan dari aplikasi atau sistem basis data
5. Siswa dapat menyimpan Hasil back up di media yang ditentukan pada prosedur/rencana kerja perusahaan

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Regius
2. Jujur
3. Semangat
4. Disiplin
5. Kerja keras
6. Kreatif
7. Mandiri dan tanggung jawab

## **B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Tata cara menduplikasi (back up) data baik folder atau file menggunakan teknologi komputer.
2. Mempersiapkan aplikasi back up data atau sistem basis data hingga beroperasi sesuai standar yang berlaku.
3. Pembuatan back up atau duplikasi data sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada prosedur/ rencana kerja untuk disimpan pada media penyimpanan (contoh : hard disk, disket, CD dan lain sebagainya)

## **C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

## **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	a) Guru membuka pelajaran dengan		Ceramah

	<p>mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi pada siswa</p> <p>b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>c) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</p>		
<p>2. Kegiatan inti</p>	<p>Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.</p> <p>1. Langkah 1 ( Eksplorasi )</p> <p>a) Guru menjelaskan cara Mengidentifikasi karektristik berbagai media penyimpanan data ( Harddisk, CD-R, CD-RW, Disket, Flash disk, dan sebagainya ).</p> <p>b) Guru menjelaskan cara Mencoba melakukan berbagai prosedur aplikasi back up data.</p> <p>c) Guru menjelaskan Mengidentifikasi dan memilih media penyimpanan data.</p> <p>d) Guru menjeaskan bagaimana Menentukan prosedur aplikasi back up data sesuai media penyimpanan yang akan digunakan.</p>		<p>Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi</p>

	<p>e) Guru menjelaskan untuk Melakukan sistem aplikasi back up data.</p> <p>f) Guru menjelaskan bagaimana Mengoperasikan berbagai sistem aplikasi back up data.</p> <p>g) Guru menjelaskan Pembuatan back up atau duplikasi data sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada prosedur/ rencana kerja untuk disimpan pada media penyimpanan (contoh : hard disk, disket, CD dan lain sebagainya)</p> <p>h) Guru menjelaskan cara Membuat / mengisi check list back up data sesuai format yang berlaku menurut hasil back up data yang telah dikerjakan</p> <p>i) Melakukan pengecekan hasil back up data yang telah disimpan pada media penyimpanan telah sesuai data originalnya</p> <p>2. Langkah 2 ( Elaborasi )</p> <p>a) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</p> <p>b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar dengan menggunakan perintah modify-properties</p> <p>c) Siswa mendiskusikan tugas yang</p>		
--	---	--	--

	<p>telah diberikan oleh guru</p> <p>3. Langkah 3 ( Konfirmasi )</p> <p>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</p> <p>b) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggunakan perintah modify-properties</p> <p>c) Guru meminta siswa untuk menggunakan perintah modify-properties pada gambar kerja</p>		
3. Penutupan	<p>1. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan</p> <p>2. Guru memberikan pesan-pesan moral dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>3. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>4. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>		Ceramah

#### **E. BAHAN AJAR**

1. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
2. CD Pembelajaran

#### **F. PENILAIAN**

3. Prosedur penilaian
  - a) Hasil tugas
  - b) Tes tertulis

- c) Tanya jawab
- 4. Jenis penilaian
  - a) Hasil tugas : pengamatan dari tugas yang diberikan
  - b) Tes tertulis : tertulis
  - c) Tanya jawab : tanya jawab di dalam kelas tentang materi pembelajaran

**LAMPIRAN**

**Tes Proses**

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam menerjakan tugas					

**Tugas (soal)**

1. Apa saja fitur modify-properties yang kalian ketahui ?
2. Bagaimana cara menggunakan perintah modify-properties yang kalian ketahui !

Kedungwuni, Agustus 2012

Guru Pamong,



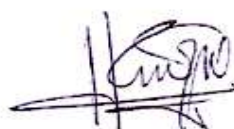
**Drs. M. Pratiwanggono**  
NIP. 19600610 198803 1 005

Mahasiswa Praktikan



**Ali Mustakim**  
NIM 5101409001

Mengetahui  
Wakil Kurikulum SMK 1 Kedungwuni



**Handoko, S.T**  
NIP. 196601281990031008



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



site : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) \_\_\_ e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 5 - 8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Membuat restore data level 1
Indikator	:
	1. Prosedur restore data dapat dijelaskan sesuai dengan standar operasi restore data.
	2. Aplikasi restore data atau sistem basis data beroperasi sesuai dengan standar operasi aplikasi restore data atau sistem basis data
	3. Proses restore data dilakukan sesuai dengan standar operasi aplikasi back-up data atau sistem basis data
	4. Proses restore data selesai dengan ditandai adanya pemberitahuan dari aplikasi atau sistem basis data

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat melakukan prosedur restore data dan dapat dijelaskan sesuai dengan standar operasi restore data.
2. Siswa dapat menjalankan aplikasi restore data atau sistem basis data beroperasi sesuai dengan standar operasi aplikasi restore data atau sistem basis data
3. Siswa dapat melakukan proses restore data sesuai dengan standar operasi aplikasi back-up data atau sistem basis data

4. Siswa dapat mengetahui proses restore data selesai dengan ditandai adanya pemberitahuan dari aplikasi atau sistem basis data

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Regius
2. Jujur
3. Semangat
4. Disiplin
5. Kerja keras, Kreatif
6. Mandiri dan tanggung jawab

## **B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Tata cara mengembalikan (restore) data baik folder atau file pada sistem basis data menggunakan teknologi komputer.
2. Mempersiapkan aplikasi restore data hingga beroperasi sesuai standar yang berlaku
3. Restore data yaitu memasukkan data back – up ke dalam basis data pada komputer dari suatu media penyimpanan sesuai dengan prosedur / rencana kerja perusahaan
4. Pengecekan hasil restore data pada komputer

## **C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

## **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi		Ceramah



	<p>pada siswa</p> <p>b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>c) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</p>		
2. Kegiatan inti	<p>Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.</p> <p>1. Langkah 1 ( Eksplorasi )</p> <p>a) Guru menjelaskan bagaimana mempelajari maksud dan tujuan mengembalikan (restore) data pada system komputer.</p> <p>b) Guru menjelaskan bagaimana melakukan berbagai prosedur aplikasi restore data.</p> <p>c) Guru mempersiapkan dan mengoperasikan berbagai sistem aplikasi restore data</p> <p>d) Guru menjelaskan car melakukan restore data dari berbagai jenis media penyimpanan back up data</p> <p>e) Guru melakukan cara restore data sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada prosedur/ rencana kerja perusahaan dari media penyimpanan back up data (contoh : hard disk, disket, CD, dan lain-lain)</p> <p>f) Guru menjelaskan bagaiman</p>		<p>Ceramah,</p> <p>Tanya jawab,</p> <p>Demonstrasi</p>

	<p>melakukan pengecekan hasil restore data yang telah dilakukan pada system basis data komputer</p> <p>g) Guru menerangkan cara membuat / mengisi ceklist restore data pada komputer</p> <p>2. Langkah 2 (Elaborasi)</p> <p>a) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</p> <p>b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba Membuat restore data level 1</p> <p>c) Siswa mendiskusikan tugas yang telah diberikan oleh guru</p> <p>3. Langkah 3 (Konfirmasi)</p> <p>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</p> <p>b) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggunakan perintah membuat restore data level 1</p> <p>c) Guru meminta siswa untuk menggunakan perintah membuat restore data level 1</p>		
3. Penutupan	<p>1. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan</p> <p>2. Guru memberikan pesan-pesan moral dan</p>		Ceramah

	<p>arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>3. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>4. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>		
--	---	--	--

### E. BAHAN AJAR

1. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
2. CD Pembelajaran

### F. PENILAIAN

1. Prosedur penilaian
  - a) Hasil tugas
  - b) Tes tertulis
  - c) Tanya jawab
2. Jenis penilaian
  - a) Hasil tugas : pengamatan dari tugas yang diberikan
  - b) Tes tertulis : tertulis
  - c) Tanya jawab : tanya jawab di dalam kelas tentang materi pembelajaran

### LAMPIRAN

#### Tes Proses

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam menerjakan tugas					

**Tugas (soal)**

3. Bagaimana cara membuat restore data level 1?
4. Apa saja yang perlu dilakukan dalam membuat restore data level 1 !

Kedungwuni, Agustus 2012

Guru Pamong,




**Drs. M. Pratiwanggono**  
NIP. 19600610 198803 1 005

Mahasiswa Praktikan



**Ali Mustakim**  
NIM 5101409001

Mengetahui  
Wakil Kurikulum SMK 1 Kedungwuni



**Handoko, S.T**  
NIP. 196601281990031008



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



site : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) \_\_\_ e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 6- 8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak
Indikator	:
	1. Perangkat lunak untuk menggambar teknik dijalankan
	2. Perintah pada menu format yang disediakan beserta shortcutnya dikenali berdasarkan panduan pengguna
	3. Objek gambar yang berulang ditentukan dan Wblock objek gambar dibuat
	4. Perubahan objek block pada gambar dilakukan dengan insert objek wblock yang telah diperbaharui
	5. Fitur modify properties dikenali
	6. Nama layer, colour, linetype dan lineweight dari objek yang sudah digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat melakukan Perangkat lunak untuk menggambar teknik dijalankan
2. Perintah pada menu format yang disediakan beserta shortcutnya dikenali berdasarkan panduan pengguna
3. Objek gambar yang berulang ditentukan dan Wblock objek gambar dibuat
4. Perubahan objek block pada gambar dilakukan dengan insert objek wblock yang telah diperbaharui

5. Fitur modify properties dikenali
6. Nama layer, colour, linetype dan lineweight dari objek yang sudah digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Regius
2. Jujur
3. Semangat
4. Disiplin
5. Kerja keras
6. Kreatif
7. Mandiri dan tanggung jawab

## **B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Pengertian layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCad atau sejenisnya
2. Pekerjaan menggambar yang disertai dengan mengelola layer.
3. Penerapan perintah block, wblock dan external reference menggunakan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya) untuk menggambar teknik
4. Pekerjaan menggunakan dan memodifikasi objek eksternal (xref, wblock) dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik
5. Penggunaan perintah modify –properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya
6. Pemeriksaan kebenaran gambar, perapian dan penghapusan garis-garis bantu.
7. Penyimpanan hasil penataan gambar dalam file dan folder tertentu pada komputer.

## **C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

#### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	<p>a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi pada siswa</p> <p>b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>c) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</p>		Ceramah
2. Kegiatan inti	<p>Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.</p> <p>1. Langkah 1 ( Eksplorasi )</p> <p>a) Guru menjelaskan cara sistim layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya.</p> <p>b) Guru menjelaskan cara melakukan prosedur perintah block, wblock, dan xref.</p> <p>c) Guru menerangkan istilah asing dalam Perangkat Lunak yang digunakan</p> <p>d) Guru menjelaskan cara melakukan setting gambar dalam sistim Layer.</p> <p>e) Guru menjelaskan cara menggunakan perintah block, wblock dan external reference dengan tepat sehingga</p>		Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi

	<p>mudah dan cepat dalam menggambar.</p> <p>f) Guru menjelaskan cara melakukan prosedur operasional perintah block, wblock dan external reference.</p> <p>g) Guru menerangkan cara menggunakan dan memodifikasi objek eksternal (xref, wblock) dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik</p> <p>h) Gur menerangkan cara menggunakan perintah modify –properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.</p> <p>i) Guru menerangkan bagaimana memeriksa dan kebenaran gambar, perapian dan penghapusan garis-garis bantu.</p> <p>j) Guru menjelaskan bagaimana menyimpan hasil penataan gambar dalam file dan folder tertentu pada komputer.</p> <p>2. Langkah 2 (Elaborasi )</p> <p>a) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</p> <p>b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar dengan perangkat lunak</p> <p>c) Siswa mendiskusikan tugas yang telah</p>		
--	---	--	--



	<p>diberikan oleh guru</p> <p>3. Langkah 3 ( Konfirmasi )</p> <p>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</p> <p>b) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggambar teknik</p> <p>c) Guru meminta siswa untuk menggunakan perintah membuat restore data level 1</p>		
3. Penutupan	<p>1. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan</p> <p>2. Guru memberikan pesan-pesan moral dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>3. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>4. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>		Ceramah

#### **E. BAHAN AJAR**

1. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
2. CD Pembelajaran

#### **F. PENILAIAN**

1. Prosedur penilaian
  - a) Hasil tugas
  - b) Tes tertulis
  - c) Tanay jawab

2. Jenis penilaian

- a) Hasil tugas : pengamatan dari tugas yang diberikan
- b) Tes tertulis : tertulis
- c) Tanya jawab : tanya jawab di dalam kelas tentang materi pembelajaran

**LAMPIRAN**

**Tes Proses**

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas					

**Tugas (soal)**

1. Bagaimana cara menerapkan sistem layer secara benar ?
2. Bagaimana menggunakan perintah block, wblock dan external reference dengan tepat sehingga mudah dan cepat dalam menggambar !
3. Bagaimana cara Menggunakan dan memodifikasi objek eksternal (xref, wblock) dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik ?
4. Bagaimana cara menggunakan perintah modify –properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya ?



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 7- 8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak
Indikator	:
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Panduan Pengguna Perangkat Lunak untuk Menggambar Teknik yang terkait dengan layer dan plot sudah disediakan dan dipahami.</li><li>2. Panduan Pengguna printer/plotter sudah disediakan dan dipahami.</li><li>3. Gambar yang sudah dibuat dibuka.</li><li>4. Ketebalan setiap garis dari setiap color yang digunakan ditentukan</li><li>5. Skala output gambar ditentukan.</li><li>6. Kesesuaian skala, posisi gambar dan ukuran kertas diperiksa</li><li>7. Ukuran dan jenis kertas yang digunakan ditentukan.</li><li>8. Printer/Plotter yang digunakan dinyalakan dan sudah terisi kertas yang akan digunakan untuk mencetak dengan jenis dan ukuran kertas yang sesuai.</li><li>9. Gambar yang telah dicetak diperiksa kebenaran dan kesesuaiannya dengan perintah dari atasan.</li></ol>

10. Gambar yang telah diselesai disimpan dalam file dan folder yang telah ditentukan

#### **A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat memahami panduan Pengguna Perangkat Lunak untuk Menggambar Teknik yang terkait dengan layer dan plot yang sudah disediakan
2. Siswa dapat memahami panduan Pengguna printer/plotter sudah yang disediakan
3. Siswa dapat membuka gambar yang sudah dibuat
4. Siswa dapat menentukan ketebalan setiap garis dari setiap color yang digunakan
5. Siswa dapat mengatur skala output gambar
6. Siswa dapat menyesuaikan skala, posisi gambar dan ukuran kertas
7. Siswa dapat menentukan ukuran dan jenis kertas yang digunakan
8. Siswa dapat mengatur printer/Plotter yang digunakan dinyalakan dan sudah terisi kertas yang akan digunakan untuk mencetak dengan jenis dan ukuran kertas yang sesuai.
9. Siswa dapat mengecek gambar yang telah dicetak kebenaran dan kesesuaiannya dengan perintah dari atasan.
10. Siswa dapat menyimpan gambar yang telah diselesai dalam file dan folder yang telah ditentukan

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Regius
2. Jujur
3. Semangat
4. Disiplin
5. Kerja keras, Kreatif
6. Mandiri dan tanggung jawab

#### **B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Pengertian layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCad atau sejenisnya
2. Pekerjaan menggambar yang disertai dengan mengelola layer.
3. Penerapan perintah block, wblock dan external reference menggunakan perangkat lunak (AutoCAD atau sejenisnya) untuk menggambar teknik

4. Pekerjaan menggunakan dan memodifikasi objek eksternal (xref, wblock) dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik
5. Penggunaan perintah modify –properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya
6. Pemeriksaan kebenaran gambar, perapian dan penghapusan garis-garis bantu.
7. Penyimpanan hasil penataan gambar dalam file dan folder tertentu pada komputer.

### C. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi pada siswa b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran c) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas		Ceramah
2. Kegiatan inti	Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran. 1. Langkah 1 ( Eksplorasi ) a) Guru menjelaskan cara sistim		Ceramah, Tanya jawab, Demonstrasi

	<p>layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>b) Guru menjelaskan cara melakukan prosedur perintah block, wblock, dan xref.</li><li>c) Guru menerangkan istilah asing dalam Perangkat Lunak yang digunakan</li><li>d) Guru menjelaskan cara melakukan setting gambar dalam sistim Layer.</li><li>e) Guru menjelaskan cara menggunakan perintah block, wblock dan external reference dengan tepat sehingga mudah dan cepat dalam menggambar.</li><li>f) Guru menjelaskan cara melakukan prosedur operasional perintah block, wblock dan external reference.</li><li>g) Guru menerangkan cara menggunakan dan memodifikasi objek eksternal (xref, wblock) dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik</li><li>h) Guru menerangkan cara menggunakan perintah modify – properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya.</li></ul>		
--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>i) Guru menerangkan bagaimana memeriksa dan kebenaran gambar, perapian dan penghapusan garis-garis bantu.</li> <li>j) Guru menjelaskan bagaimana menyimpan hasil penataan gambar dalam file dan folder tertentu pada komputer.</li> </ul> <p>2. Langkah 2 (Elaborasi )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</li> <li>b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar dengan perangkat lunak</li> <li>c) Siswa mendiskusikan tugas yang telah diberikan oleh guru</li> </ul> <p>3. Langkah 3 (Konfirmasi )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</li> <li>b) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggambar teknik</li> <li>c) Guru meminta siswa untuk menggunakan perintah membuat restore data level 1</li> </ul>		
3. Penutupan	1. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan		Ceramah

	<p>2. Guru memberikan pesan-pesan moral dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>3. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>4. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>		
--	--	--	--

### E. BAHAN AJAR

1. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
2. CD Pembelajaran

### F. PENILAIAN

1. Prosedur penilaian
  - a) Hasil tugas
  - b) Tes tertulis
  - c) Tanya jawab
2. Jenis penilaian
  - a) Hasil tugas : pengamatan dari tugas yang diberikan
  - b) Tes tertulis : tertulis
  - c) Tanya jawab : tanya jawab di dalam kelas tentang materi pembelajaran

### LAMPIRAN

#### Tes Proses

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam menerjakan tugas					




### **Tugas (soal)**

1. Bagaimana cara menerapkan sistem layer secara benar ?
2. Bagaimana menggunakan perintah block, wblock dan external reference dengan tepat sehingga mudah dan cepat dalam menggambar !
3. Bagaimana cara Menggunakan dan memodifikasi objek eksternal (xref, wblock) dengan menggunakan perangkat lunak untuk menggambar teknik ?
4. Bagaimana cara menggunakan perintah modify –properties untuk memodifikasi obyek gambar yang berkenaan dengan layer, color, linetype dan lineweight digambar diubah sesuai dengan kebutuhannya ?

Kedungwuni, Agustus 2012

Guru Pamong,



**Drs. M. Pratiwanggono**  
NIP. 19600610 198803 1 005

Mahasiswa Praktikan



**Ali Mustakim**  
NIM 5101409001

Mengetahui  
Wakil Kurikulum SMK 1 Kedungwuni



**Handoko, S.T**  
NIP. 196601281990031008



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.



site : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Nama Sekolah	: SMK Negeri 1 Kedungwuni
Mata Pelajaran	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kelas/semester	: X / 1 - 2
Pertemuan ke	: 8-8
Alokasi waktu	: 3 x 45 menit
Standar Kompetensi	: Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL)
Kompetensi Dasar	: Menggambar Isometrik dengan perangkat lunak
Indikator	: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Perintah pada menu format yang disediakan beserta shortcutnya dikenali berdasarkan panduan pengguna</li><li>2. Perubahan Layar kerja pada perubahan benang silang</li><li>3. Penggunaan tombol fungsi untuk merubah posisi benang silang, grid dan snap.</li><li>4. Perintah menu draw digunakan untuk menggambar isometrik</li></ol>

**A. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Siswa dapat menentukan perintah pada menu format yang disediakan beserta shortcutnya dikenali berdasarkan panduan pengguna
2. Siswa dapat memahami Perubahan Layar kerja pada perubahan benang silang
3. Siswa dapat menggunakan tombol fungsi untuk merubah posisi benang silang, grid dan snap.
4. Siswa dapat menentukan perintah menu draw digunakan untuk menggambar isometrik

Karakter siswa yang diharapkan :

1. Relligius
2. Jujur
3. Semangat
4. Disiplin
5. Kerja keras, Kreatif
6. Mandiri dan tanggung jawab

## **B. MATERI PEMBELAJARAN**

1. Mensetting area kerja
2. Merubah posisi benang silang menggunakan tombol fungsi
3. Menggunakan perintah garis untuk membuat obyek sederhana.

## **C. METODE PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

## **D. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode
1. Pendahuluan	<p>a) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa, dilanjutkan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengabsen siswa dan memberi motivasi pada siswa</p> <p>b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>c) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan di bahas</p>		Ceramah
2. Kegiatan inti	Guru menyiapkan kegiatan pembelajaran dengan ceramah, Tanya jawab, diskusi dan		Ceramah, Tanya

	<p>demonstrasi. Guru memberikan materi dan memberikan fasilitas bagi siswa untuk mempermudah kelangsungan pembelajaran.</p> <p>1. Langkah 1 ( Eksplorasi )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru menjelaskan cara sistim layer dan perencanaan aplikasinya dalam penggambaran menggunakan program AutoCAD atau sejenisnya.</li> <li>b) Guru menjelaskan cara melakukan Perintah pada menu format yang disediakan beserta shortcutnya dikenali berdasarkan panduan</li> <li>c) Penggunaan tombol fungsi untuk merubah posisi benang silang, grid dan snap</li> <li>d) Guru menerangkan bagaimana memeriksa dan kebenaran gambar, perapian dan penghapusan garis-garis bantu.</li> <li>e) Guru menjelaskan bagaimana menyimpan hasil penataan gambar dalam file dan folder tertentu pada komputer.</li> </ul> <p>2. Langkah 2 ( Elaborasi )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.</li> <li>b) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencoba menggambar</li> </ul>		<p>jawab, Demonstrasi</p>
--	---	--	-------------------------------

	<p>dengan perangkat lunak</p> <p>c) Siswa mendiskusikan tugas yang telah diberikan oleh guru</p> <p>3. Langkah 3 ( Konfirmasi )</p> <p>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyalin materi yang telah diberikan dan menanyakan materi yang belum difahami.</p> <p>b) Guru meminta siswa untuk menjelaskan tentang penjelasan perangkat lunak untuk menggambar teknik</p> <p>c) Guru meminta siswa untuk menggunakan perintah membuat restore data level 1</p>		
3. Penutupan	<p>1. Guru menyimpulkan dan mengevaluasi materi yang telah disampaikan</p> <p>2. Guru memberikan pesan-pesan moral dan arahan tentang pentingnya saling menghargai, tolong menolong dan sebagainya</p> <p>3. Guru memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah</p> <p>4. Guru mengakhiri pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam</p>		Ceramah

#### **E. BAHAN AJAR**

1. Modul Pembelajaran untuk perangkat lunak (software)
2. CD Pembelajaran

#### **F. PENILAIAN**

1. Prosedur penilaian
  - a) Hasil tugas

- b) Tes tertulis
  - c) Tany jawab
2. Jenis penilaian
- a) Hasil tugas : pengamatan dari tugas yang diberikan
  - b) Tes tertulis : tertulis
  - c) Tanya jawab : tanya jawab di dalam kelas tentang materi pembelajaran

## LAMPIRAN

### Tes Proses

NO	INDIKATOR	NILAI				
		1	2	3	4	5
1.	Keaktifan siswa dalam bertanya					
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab					
3.	Keaktifan siswa dalam menerjakan tugas					

### Tugas (soal)

1. Bagaimana cara melakukan perintah menu format secara benar beserta shortcutnya ?
2. Bagaimana menggunakan perintah block, wblock dan external reference dengan tepat sehingga mudah dan cepat dalam menggambar !
3. Bagaimana cara menentukan penggunaan tombol fungsi untuk merubah posisi benang silang, grid dan snap ?

SALINAN

LAMPIRAN PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL  
NOMOR 28 TAHUN 2009 TANGGAL 8 JUNI 2009

STANDAR KOMPETENSI KEJURUAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)/  
MADRASAH ALIYAH KEJURUAN (MAK)

- I. BIDANG STUDI KEAHLIAN : TEKNOLOGI DAN REKAYASA  
PROGRAM STUDI KEAHLIAN : TEKNIK BANGUNAN
- KOMPETENSI KEAHLIAN : 1. TEKNIK KONSTRUKSI BAJA (001)  
2. TEKNIK KONSTRUKSI KAYU (002)  
3. TEKNIK KONSTRUKSI BATU DAN BETON (003)  
4. TEKNIK GAMBAR BANGUNAN (004)  
5. TEKNIK FURNITUR (005)

A. DASAR KOMPETENSI KEJURUAN

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Menerapkan dasar-dasar gambar teknik	1.1 Menjelaskan dasar-dasar gambar teknik 1.2 Mengidentifikasi peralatan gambar teknik 1.3 Menggambar garis 1.4 Menggambar bentuk bidang dan bentuk tiga dimensi 1.5 Menggambar proyeksi benda 1.6 Menggambar dengan perangkat lunak ( <i>software</i> ) untuk gambar teknik
2. Menerapkan ilmu statika dan tegangan	2.1 Menjelaskan besaran vektor, sistem satuan, dan hukum <i>Newton</i> 2.2 Menerapkan besaran vektor pada gaya, momen, dan kopel 2.3 Membuat diagram gaya normal, momen gaya, kopel pada konstruksi bangunan 2.4 Menerapkan teori keseimbangan

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
	2.5 Menerapkan teori tegangan pada konstruksi bangunan
3. Mengidentifikasi ilmu bangunan gedung	3.1 Mendeskripsikan bagian-bagian bangunan gedung 3.2 Menjelaskan macam-macam pekerjaan batu bata 3.3 Menjelaskan dasar-dasar plambing 3.4 Menentukan jenis pondasi yang tepat untuk bangunan sesuai dengan jenis tanahnya  3.5 Menjelaskan macam-macam sambungan 3.6 Menerapkan macam-macam konstruksi pintu dan jendela
4. Memahami bahan bangunan	4.1 Mendeskripsikan bahan bangunan kayu 4.2 Mendeskripsikan bahan bangunan batu dan beton 4.3 Mendeskripsikan bahan bangunan baja
5. Menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)	5.1 Mendeskripsikan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) 5.2 Melaksanakan prosedur K3.



1. Teknik Gambar Bangunan (004)

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Mengatur tata letak gambar manual	1.1 Membuat daftar gambar 1.2 Membuat gambar catatan dan legenda umum 1.3 Menggambar lembar halaman muka dan informasinya 1.4 Mengatur tata letak gambar manual 1.5 Membuat format lembaran gambar
2. Menggambar dengan perangkat lunak	2.1 Mendeskripsikan perangkat lunak menggambar bangun 2.2 Mengatur tata letak gambar pada model <i>space</i> dengan perangkat lunak 2.3 Membuat <i>back-up</i> data level 1 2.4 Membuat <i>restore</i> data level 1 2.5 Menggambar dengan perangkat lunak
	2.6 Membuat pemodelan desain 2 dimensi 2.7 Mencetak gambar dengan perangkat lunak 2.8 Membuat bentuk dasar 3 dimensi 2.9 Membuat pemodelan desain 3 dimensi
3. Membuat gambar rencana kolom beton bertulang	3.1 Mendeskripsikan kolom struktur gedung beton bertulang 3.2 Merancang rencana kolom struktur gedung beton bertulang 3.3 Menggambar denah perletakan kolom struktur gedung beton bertulang 3.4 Menggambar tulangan kolom struktur gedung beton bertulang 3.5 Membuat daftar tulangan kolom struktur gedung beton bertulang pada gambar
4. Membuat gambar rencana balok beton bertulang	4.1 Mendeskripsikan balok beton bertulang 4.2 Merancang rencana balok beton bertulang 4.3 Menggambar denah rencana pembalokan lantai dan peletakannya 4.4 Menggambar detail penulangan balok 4.5 Membuat daftar tulangan balok beton bertulang pada gambar

<p>5. Menggambar konstruksi lantai dan dinding bangunan</p>	<p>5.1 Mendeskripsikan konstruksi dinding dan lantai bangunan</p> <p>5.2 Menggambar konstruksi lantai</p> <p>5.3 Menggambar modifikasi pola lantai</p> <p>5.4 Menggambar konstruksi bata dan batako</p> <p>5.5 Menggambar konstruksi penutup dinding dan kolom</p> <p>5.6 Menggambar <i>finishing</i> dinding dan kolom</p>
<p>6. Menggambar rencana dinding penahan</p>	<p>6.1 Menjelaskan prinsip-prinsip rencana dinding penahan</p> <p>6.2 Merancang denah rencana penulangan dinding penahan</p> <p>6.3 Menggambar denah rencana penulangan dinding penahan</p> <p>6.4 Menggambar detail penulangan dinding penahan</p> <p>6.5 Membuat daftar tulangan dinding penahan pada gambar</p>
<p>7. Menggambar konstruksi kusen, pintu, dan jendela</p>	<p>7.1 Mendeskripsikan jenis kusen, pintu, dan jendela kayu</p> <p>7.2 Memilih jenis kusen, pintu, dan jendela kayu</p> <p>7.3 Menggambar rencana kusen, pintu, dan jendela kayu</p> <p>7.4 Menggambar rencana kusen, daun pintu, dan jendela aluminium</p> <p>7.5 Menggambar detail potongan dan sambungan</p>
<p>8. Menggambar rencana plat lantai</p>	<p>8.1 Mendeskripsikan rencana plat lantai</p> <p>8.2 Merancang denah rencana penulangan plat lantai</p> <p>8.3 Menggambar denah rencana penulangan plat lantai</p> <p>8.4 Menggambar detail penulangan plat lantai</p>
	<p>8.5 Membuat daftar tulangan pada gambar</p>
<p>9. Menggambar konstruksi tangga</p>	<p>9.1 Mendeskripsikan konstruksi tangga</p> <p>9.2 Merancang konstruksi tangga</p> <p>9.3 Menggambar konstruksi tangga dan <i>railing</i> kayu</p> <p>9.4 Menggambar konstruksi tangga beton</p>

	<p>9.5 Menggambar konstruksi tangga dan <i>railling</i> besi/baja</p> <p>9.6 Menggambar bentuk-bentuk struktur tangga</p>
10. Menggambar konstruksi langit-langit	<p>10.1 Mendeskripsikan konstruksi langit-langit</p> <p>10.2 Menggambar pola langit-langit</p> <p>10.3 Menggambar detail konstruksi langit-langit</p> <p>10.4 Menggambar rencana titik lampu di langit-langit</p>
11. Menggambar konstruksi atap	<p>11.1 Menjelaskan konstruksi atap</p> <p>11.2 Merancang konstruksi rangka atap</p> <p>11.3 Menggambar detail potongan kuda-kuda dan setengah kuda-kuda</p> <p>11.4 Menggambar detail sambungan</p> <p>11.5 Menggambar konstruksi penutup atap</p> <p>11.6 Menggambar konstruksi talang horisontal</p>
12. Menggambar utilitas gedung	<p>12.1 Mendeskripsikan utilitas bangunan</p> <p>12.2 Menggambar instalasi listrik</p> <p>12.3 Menggambar instalasi plambing</p> <p>12.4 Menggambar drainase gedung</p>
13. Menggambar <i>lay out</i> dekorasi interior dan eksterior	<p>13.1 Mengidentifikasi elemen ruang, dekorasi interior, dan eksterior</p> <p>13.2 Mendeskripsikan ruang, estetika, dekorasi interior, dan eksterior</p> <p>13.3 Membaca gambar <i>lay out</i> dekorasi interior dan eksterior</p>
	<p>13.4 Mendeskripsikan fungsi, suasana, harmoni interior, dan eksterior</p>
14. Menggambar dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik	<p>14.1 Menentukan elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik</p> <p>14.2 Menggambar elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik</p> <p>14.3 Memilih warna elemen ruang dan elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik</p> <p>14.4 Mengidentifikasi luas dan kebutuhan ruang masing-masing elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik.</p> <p>14.5 Menggambar <i>lay out</i> dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik</p>

	14.6 Mengkomunikasikan secara visual hasil gambar dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran, dan ruang publik
15. Menerapkan desain interior bangunan	15.1 Mendeskripsikan desain interior 15.2 Menjelaskan konsep dan gaya interior bangunan 15.3 Menentukan komposisi bentuk interior bangunan 15.4 Membuat desain interior pada ruang
16. Menentukan unsur penunjang desain interior dan eksterior bangunan	16.1 Menentukan ukuran skala manusia desain interior dan eksterior bangunan 16.2 Mengaplikasikan material interior dan eksterior bangunan 16.3 Menentukan pencahayaan buatan interior dan eksterior bangunan 16.4 Menentukan ornamen interior dan eksterior bangunan 16.5 Menggambar desain taman sebagai pendukung eksterior bangunan
17. Menerapkan desain eksterior bangunan	17.1 Mendeskripsikan desain eksterior 17.2 Menjelaskan konsep dan gaya eksterior bangunan 17.3 Menentukan komposisi bentuk eksterior bangunan 17.4 Membuat desain eksterior pada ruang
18. Menerapkan material <i>finishing</i> bangunan	18.1 Mendeskripsikan material <i>finishing</i> bangunan 18.2 Mendeskripsikan <i>finishing</i> material interior dan eksterior bangunan
19. Merancang partisi ruang	19.1 Mendeskripsikan macam-macam partisi ruang 19.2 Mendeskripsikan bentuk/model partisi ruang 19.3 Menentukan penggunaan bahan dan bentuk/model partisi ruang 19.4 Menggambar konstruksi partisi ruang.



PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN

**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)



Certified Management System  
DIN EN ISO 3001:2000  
Cert.No. 01 100 066026

DAFTAR PRESENSI MAHASISWA PPL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG DI SMK N 1 KEDUNGWUNI  
TAHUN AJARAN 2012/2013

No	Nama	NIM	Jurusan	Hari/Tanggal						Ket
				Senin / 30 Juli	Selasa / 31 Juli	Rabu / 1Agust	Kamis / 2Agust	Jum'at / 3Agust	Sabtu / 4Agust	
1	Ali Mustakim	5101409001	PTB							-
2	Abdul Azis	5101409003	PTB							-
3	GuruhPurbo Y	5101409019	PTB							-
4	AuliyaRahman	5101409021	PTB							-
5	Tri Mulyani	5101409025	PTB							-
6	Sahala Boy M M	5101409030	PTB							-
7	Andreas Andita K	5101409041	PTB							-
8	Muhammad Afif	5101409043	PTB							-
9	ChagiaRagilDevega	5101409063	PTB							-
10	SetyoEryMauludi	5101409069	PTB							-
11	HutamiShintya P	5101409072	PTB							-
12	NurulFitriani	5101409084	PTB							-
13	Listiyani	5101409086	PTB							-
14	M HadziqZainul U	5101409096	PTB							-
15	Ricky Maulana P	5101409097	PTB							-
16	BagoesHadiSaputro	5101409126	PTB							-
17	KartestioJati P	5201408092	PTM							-
18	Abdul Nasir	5201409030	PTM							-

o HB : ~~~~~



PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**

Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)



Certified Management System  
DIN EN ISO 9001:2000  
Cert.No. 01 100 056025

19	TuturWahyoto	5201409032	PTM								
20	KhoirulMukmin	5201409068	PTM								
21	YiyitRastowo	5301409004	PTE								
22	RizkiAnggaAinulbait	5301409011	PTE								
23	BayuSetyoPrabowo	5301409012	PTE								
24	Fadlil	5301409015	PTE								
25	DwiAgungPanca S	5301409088	PTE								
26	Affri Dian Pratama	5301409089	PTE								
27	Abdul Munir	6301409102	PKLO								
28	Sagaray	6301409195	PKLO								

Kedungwuni, Agustus 2012

Mengetahui :

Kepala SMK N 1 Kedungwuni



Drs. Rose Kanto, M.Si

NIP. 19801261982031005

Koordinator Guru Pamong

Handoko, S.T

NIP. 196601281990031008







PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**  
Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)



DAFTAR PRESENSI MAHASISWA PPL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG DI SMK N 1 KEDUNGWUNI  
TAHUN AJARAN 2012/2013

No	Nama	NIM	Jurusan	Hari/Tanggal						Ket
				Senin / 27 Agust	Selasa / 28 Agust	Rabu / 29 Agust	Kamis / 30 Agust	Jum'at / 31 Agust	Sabtu / 1 Sept	
1	Ali Mustakim	5101409001	PTB							-
2	Abdul Azis	5101409003	PTB							-
3	Guruh Purbo Y	5101409019	PTB							-
4	Auliya Rahman	5101409021	PTB							-
5	Tri Mulyani	5101409025	PTB							-
6	Sahala Boy M M	5101409030	PTB							-
7	Andreas Andita K	5101409041	PTB							-
8	Muhammad Afif	5101409043	PTB							-
9	Chagia Ragil Devega	5101409063	PTB							-
10	Setyo Ery Mauludi	5101409069	PTB							-
11	Hutami Shintya P	5101409072	PTB							-
12	Nurul Fitriani	5101409084	PTB							-
13	Listiyani	5101409086	PTB							-
14	M Hadziq Zainul U	5101409096	PTB							-
15	Ricky Maulana P	5101409097	PTB							-
16	Bagoes Hadi Saputro	5101409126	PTB							-
17	KartestioJati P	5201408092	PTM							-
18	Abdul Nasir	5201409030	PTM							-





PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**  
Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)



DAFTAR PRESENSI MAHASISWA PPL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG DI SMK N 1 KEDUNGWUNI  
TAHUN AJARAN 2012/2013

No	Nama	NIM	Jurusan	Hari/Tanggal						Ket
				Senin / 3 Sept	Selasa / 4 Sept	Rabu / 5 Sept	Kamis / 6 Sept	Jum'at / 7 Sept	Sabtu / 8 Sept	
1	Ali Mustakim	5101409001	PTB							.
2	Abdul Azis	5101409003	PTB							.
3	Guruh Purbo Y	5101409019	PTB							.
4	Auliya Rahman	5101409021	PTB							.
5	Tri Mulyani	5101409025	PTB							.
6	Sahala Boy M M	5101409030	PTB							.
7	Andreas Andita K	5101409041	PTB							.
8	Muhammad Afif	5101409043	PTB							.
9	Chagia Ragil Devega	5101409063	PTB							3
10	Setyo Ery Mauludi	5101409069	PTB							.
11	Hutami Shintya P	5101409072	PTB							.
12	Nurul Fitriani	5101409084	PTB							.
13	Listiyani	5101409086	PTB							.
14	M Hadziq Zainul U	5101409096	PTB							.
15	Ricky Maulana P	5101409097	PTB							.
16	Bagoes Hadi Saputro	5101409126	PTB							.
17	KartestioJati P	5201408092	PTM							.
18	Abdul Nasir	5201409030	PTM							.

Kegiatan KBO - PTA  
2012/2013



PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK 1 KEDUNGWUNI**  
Jl. Paesan Utara Kedungwuni Telp/Fax. (0285) 785146.

Website : [www.smk1kedungwuni.net](http://www.smk1kedungwuni.net) e-mail : [smkn01kedungwuni@yahoo.com](mailto:smkn01kedungwuni@yahoo.com)



Certified Management System  
DIN EN ISO 9001:2000  
Cert.No. 01 100 056026

19	Tutur Wahyoto	5201409032	PTM	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>					
20	Khoirul Mukmin	5201409068	PTM	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>					
21	Yiyit Rastowo	5301409004	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>					
22	Rizki Angga Ainulbait	5301409011	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>					
23	Bayu Setyo Prabowo	5301409012	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>					
24	Fadlil	5301409015	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>					
25	Dwi Agung Panca S	5301409088	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>					
26	Affri Dian Pratama	5301409089	PTE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>					
27	Abdul Munir	6301409102	PKLO	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>					
28	Sagaray	6301409195	PKLO	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>					

*Kegiatan KBO - PTA 2012/2013*

Kedungwuni, September 2012

Koordinator Guru Pamong

Handoko, S.T

NIP. 196601281990031008

Mengetahui :  
Kepala SMK N 1 Kedungwuni

Drs. Rose Kanto, M.Si  
NIP. 195801261982031005













## KARTU BIMBINGAN MENGAJAR PRAKTIKAN

### KARTU BIMBINGAN PRAKTIK MENGAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tempat praktik : SMK 1 Kedungwuni

<b>MAHASISWA</b>		Materi Pembinaan : Menggambar Dengan Perongkat Lunak (MDPL)			
Nama : Ali Mustakim NIM/Prodi : 5101409001 / PTB Fakultas : Teknik					
<b>GURU PAMONG</b>		<b>DOSEN PEMBIMBING</b>			
Nama : Drs. M Pratiwanggono NIP : 196006101988031005 Bid. studi :		Nama : Nur Qudus, S.Pd,M.T NIP : 196911301994031001 Fakultas : Teknik			
No.	Tgl.	Materi pokok	Kelas	Tanda Tangan	
				Dosen pembimbing	Guru pamong
1.	28/8/12	- Menggambar Bangun Lini	8 TGB2		
2.	4/9/12	- Menggambar Bangun Biri-biri Lini Es. kartesian, isometri, dll	8 TGB2		
3.	11/9/12	- Menggambar Bangun Multiline dan construction line	8 TGB2		
4.	18/9/12	- Menggambar dengan Retrospek	8 TGB2		
5.	25/9/12	- Menggambar Bangun Circle	8 TGB2		
6.	2/10/12	- Latihan tertulis Latihan Praktis Circle	8 TGB2		
7.	9/10/12	- Ujian	8 TGB2		
8.					
9.					
10.					

Kedungwuni, .....2012

Mengetahui:  
  
 Kepala Sekolah,  
  
 Drs. Rose Kunto, M.Si  
 NIP. 195801261982031005

Koordinator dosen pembimbing,

Ir. Ispen Safrel, M.Si  
 NIP. 195704111988031001

### DAFTAR HADIR SISWA TAHUN PELAJARAN 2012/2013

HARI / TANGGAL : Selasa 28 Agustus 2012  
 KELAS / KOMPETENSI KEAHLIAN : X TGB 2 / TEKNIK GAMBAR BANGUNAN  
 WALI KELAS : Harditia Prabawati, S.Pd

NO.	NIS	NAMA SISWA	JAM MAPEL KE												KET
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	12.8777	M. ULIL ALBAB						V	V	V					
2	12.8778	M. YARFAI AZAMI						V	V	V					
3	12.8779	MAURIZA BAYU KURNIAWAN						V	V	V					
4	12.8780	<b>MEGA RISKI LESTARI</b>						V	V	V					
5	12.8781	MIFTACHUDIN						V	V	V					
6	12.8782	MOH. FURZA AHSANI						V	V	V					
7	12.8783	MOH. RIYAN LUTFI						V	V	V					
8	12.8784	MOHAMMAD SYOFIUDIN						V	V	V					
9	12.8785	MUCH. YIFA'UL ARIFIN						V	V	V					
10	12.8786	MUH. KAMALUL BAKHAR						V	V	V					
11	12.8787	MUHAMMAD AGUNG STIYOBUDI						V	V	V					
12	12.8788	MUHAMMAD DWIKA RISQI						V	V	V					
13	12.8789	MUHAMMAD FARKHAN						V	V	V					
14	12.8790	<b>MUNAWAROH</b>						v	v	v					
15	12.8791	<b>NELI ZAKIYATI</b>						V	V	V					
16	12.8792	<b>NUR ATIKHATUL KHASANAH</b>						V	V	V					
17	12.8793	NUR SAIFULLAH						V	V	V					
18	12.8794	NURFAIZI AJETALAHA						V	V	V					
19	12.8795	PAJAR SIDIK	KELUAR DARI SEKOLAH												
20	12.8796	<b>RIA ARIYANI</b>						V	V	V					
21	12.8797	<b>RIBQOH ILHAMI</b>						V	V	V					
22	12.8798	RISKA NOVIANDRI						V	V	V					
23	12.8799	RISKON UBAIDILLAH						V	V	V					
24	12.8800	<b>ROSIYANTI</b>						V	V	V					
25	12.8801	<b>RYLANTA ATIQA DWICHAERANA</b>						V	V	V					
26	12.8802	SAIFUL						V	V	V					
27	12.8803	<b>SEPTIANINGRUM</b>						V	V	V					
28	12.8804	<b>SUSI LESTARI</b>						V	V	V					
29	12.8805	VITRONI BAGUS SETIAWAN						V	V	V					
30	12.8806	YOLA HASSAN ADIPARYATIN TAAT PUTRA						V	V	V					
31	12.8807	YOSUA SEPTIAN WIDIATMA						V	V	V					
32	12.8808	ZAINAL ARIFIN						V	V	V					
<b>JUMLAH</b>								31	31	31					

### DAFTAR HADIR SISWA TAHUN PELAJARAN 2012/2013

HARI / TANGGAL : Selasa 4 September 2012  
 KELAS / KOMPETENSI KEAHLIAN : X TGB 2 / TEKNIK GAMBAR BANGUNAN  
 WALI KELAS : Harditia Prabawati, S.Pd

NO.	NIS	NAMA SISWA	JAM MAPEL KE												KET
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	12.8777	M. ULIL ALBAB						V	V	V					
2	12.8778	M. YARFAI AZAMI						V	V	V					
3	12.8779	MAURIZA BAYU KURNIAWAN						V	V	V					
4	12.8780	<b>MEGA RISKI LESTARI</b>						V	V	V					
5	12.8781	MIFTACHUDIN						V	V	V					
6	12.8782	MOH. FURZA AHSANI						V	V	V					
7	12.8783	MOH. RIYAN LUTFI						V	V	V					
8	12.8784	MOHAMMAD SYOFIUDIN						V	V	V					
9	12.8785	MUCH. YIFA'UL ARIFIN						V	V	V					
10	12.8786	MUH. KAMALUL BAKHAR						V	V	V					
11	12.8787	MUHAMMAD AGUNG STIYOBUDI						V	V	V					
12	12.8788	MUHAMMAD DWIKA RISQI						V	V	V					
13	12.8789	MUHAMMAD FARKHAN						V	V	V					
14	12.8790	<b>MUNAWAROH</b>						v	v	v					
15	12.8791	<b>NELI ZAKIYATI</b>						V	V	V					
16	12.8792	<b>NUR ATIKHATUL KHASANAH</b>						V	V	V					
17	12.8793	NUR SAIFULLAH						V	V	V					
18	12.8794	NURFAIZI AJETALAHA						V	V	V					
19	12.8795	PAJAR SIDIK	KELUAR DARI SEKOLAH												
20	12.8796	<b>RIA ARIYANI</b>						V	V	V					
21	12.8797	<b>RIBQOH ILHAMI</b>						V	V	V					
22	12.8798	RISKA NOVIANDRI						V	V	V					
23	12.8799	RISKON UBAIDILLAH						V	V	V					
24	12.8800	<b>ROSIYANTI</b>						V	V	V					
25	12.8801	<b>RYLANTA ATIQA DWICHAERANA</b>						V	V	V					
26	12.8802	SAIFUL						V	V	V					
27	12.8803	<b>SEPTIANINGRUM</b>						V	V	V					
28	12.8804	<b>SUSI LESTARI</b>						V	V	V					
29	12.8805	VITRONI BAGUS SETIAWAN						V	V	V					
30	12.8806	YOLA HASSAN ADIPARYATIN TAAT PUTRA						V	V	V					
31	12.8807	YOSUA SEPTIAN WIDIATMA						V	V	V					
32	12.8808	ZAINAL ARIFIN						V	V	V					
<b>JUMLAH</b>								31	31	31					



### DAFTAR HADIR SISWA TAHUN PELAJARAN 2012/2013

HARI / TANGGAL : Selasa 11 September 2012  
 KELAS / KOMPETENSI KEAHLIAN : X TGB 2 / TEKNIK GAMBAR BANGUNAN  
 WALI KELAS : Harditia Prabawati, S.Pd

NO.	NIS	NAMA SISWA	JAM MAPEL KE												KET
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	12.8777	M. ULIL ALBAB						V	V	V					
2	12.8778	M. YARFAI AZAMI						V	V	V					
3	12.8779	MAURIZA BAYU KURNIAWAN						V	V	V					
4	12.8780	<b>MEGA RISKI LESTARI</b>						V	V	V					
5	12.8781	MIFTACHUDIN						V	V	V					
6	12.8782	MOH. FURZA AHSANI						V	V	V					
7	12.8783	MOH. RIYAN LUTFI						V	V	V					
8	12.8784	MOHAMMAD SYOFIUDIN						V	V	V					
9	12.8785	MUCH. YIFA'UL ARIFIN						V	V	V					
10	12.8786	MUH. KAMALUL BAKHAR						V	V	V					
11	12.8787	MUHAMMAD AGUNG STIYOBUDI						V	V	V					
12	12.8788	MUHAMMAD DWIKA RISQI						V	V	V					
13	12.8789	MUHAMMAD FARKHAN						V	V	V					
14	12.8790	<b>MUNAWAROH</b>						X	X	X					
15	12.8791	<b>NELI ZAKIYATI</b>						V	V	V					
16	12.8792	<b>NUR ATIKHATUL KHASANAH</b>						V	V	V					
17	12.8793	NUR SAIFULLAH						V	V	V					
18	12.8794	NURFAIZI AJETALAHA						V	V	V					
19	12.8795	PAJAR SIDIK	KELUAR DARI SEKOLAH												
20	12.8796	<b>RIA ARIYANI</b>						V	V	V					
21	12.8797	<b>RIBQOH ILHAMI</b>						V	V	V					
22	12.8798	RISKA NOVIANDRI						V	V	V					
23	12.8799	RISKON UBAIDILLAH						V	V	V					
24	12.8800	<b>ROSIYANTI</b>						V	V	V					
25	12.8801	<b>RYLANTA ATIQA DWICHAERANA</b>						V	V	V					
26	12.8802	SAIFUL						V	V	V					
27	12.8803	<b>SEPTIANINGRUM</b>						V	V	V					
28	12.8804	<b>SUSI LESTARI</b>						V	V	V					
29	12.8805	VITRONI BAGUS SETIAWAN						V	V	V					
30	12.8806	YOLA HASSAN ADIPARYATIN TAAT PUTRA						V	V	V					
31	12.8807	YOSUA SEPTIAN WIDIATMA						V	V	V					
32	12.8808	ZAINAL ARIFIN						V	V	V					
<b>JUMLAH</b>								30	30	30					

### DAFTAR HADIR SISWA TAHUN PELAJARAN 2012/2013

HARI / TANGGAL : Selasa 18 September 2012  
 KELAS / KOMPETENSI KEAHLIAN : X TGB 2 / TEKNIK GAMBAR BANGUNAN  
 WALI KELAS : Harditia Prabawati, S.Pd

NO.	NIS	NAMA SISWA	JAM MAPEL KE												KET
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	12.8777	M. ULIL ALBAB						V	V	V					
2	12.8778	M. YARFAI AZAMI						V	V	V					
3	12.8779	MAURIZA BAYU KURNIAWAN						V	V	V					
4	12.8780	<b>MEGA RISKI LESTARI</b>						V	V	V					
5	12.8781	MIFTACHUDIN						V	V	V					
6	12.8782	MOH. FURZA AHSANI						V	V	V					
7	12.8783	MOH. RIYAN LUTFI						V	V	V					
8	12.8784	MOHAMMAD SYOFIUDIN						V	V	V					
9	12.8785	MUCH. YIFA'UL ARIFIN						V	V	V					
10	12.8786	MUH. KAMALUL BAKHAR						V	V	V					
11	12.8787	MUHAMMAD AGUNG STIYOBUDI						V	V	V					
12	12.8788	MUHAMMAD DWIKA RISQI						V	V	V					
13	12.8789	MUHAMMAD FARKHAN						V	V	V					
14	12.8790	<b>MUNAWAROH</b>						v	v	v					
15	12.8791	<b>NELI ZAKIYATI</b>						V	V	V					
16	12.8792	<b>NUR ATIKHATUL KHASANAH</b>						V	V	V					
17	12.8793	NUR SAIFULLAH						V	V	V					
18	12.8794	NURFAIZI AJETALAHA						V	V	V					
19	12.8795	PAJAR SIDIK	KELUAR DARI SEKOLAH												
20	12.8796	<b>RIA ARIYANI</b>						V	V	V					
21	12.8797	<b>RIBQOH ILHAMI</b>						V	V	V					
22	12.8798	RISKA NOVIANDRI						V	V	V					
23	12.8799	RISKON UBAIDILLAH						V	V	V					
24	12.8800	<b>ROSIYANTI</b>						V	V	V					
25	12.8801	<b>RYLANTA ATIQA DWICHAERANA</b>						V	V	V					
26	12.8802	SAIFUL						V	V	V					
27	12.8803	<b>SEPTIANINGRUM</b>						V	V	V					
28	12.8804	<b>SUSI LESTARI</b>						V	V	V					
29	12.8805	VITRONI BAGUS SETIAWAN						V	V	V					
30	12.8806	YOLA HASSAN ADIPARYATIN TAAT PUTRA						V	V	V					
31	12.8807	YOSUA SEPTIAN WIDIATMA						V	V	V					
32	12.8808	ZAINAL ARIFIN						V	V	V					
<b>JUMLAH</b>								31	31	31					

### DAFTAR HADIR SISWA TAHUN PELAJARAN 2012/2013

HARI / TANGGAL : Selasa 25 September 2012  
 KELAS / KOMPETENSI KEAHLIAN : X TGB 2 / TEKNIK GAMBAR BANGUNAN  
 WALI KELAS : Harditia Prabawati, S.Pd

NO.	NIS	NAMA SISWA	JAM MAPEL KE												KET
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	12.8777	M. ULIL ALBAB						V	V	V					
2	12.8778	M. YARFAI AZAMI						V	V	V					
3	12.8779	MAURIZA BAYU KURNIAWAN						V	V	V					
4	12.8780	<b>MEGA RISKI LESTARI</b>						V	V	V					
5	12.8781	MIFTACHUDIN						V	V	V					
6	12.8782	MOH. FURZA AHSANI						V	V	V					
7	12.8783	MOH. RIYAN LUTFI						V	V	V					
8	12.8784	MOHAMMAD SYOFIUDIN						V	V	V					
9	12.8785	MUCH. YIFA'UL ARIFIN						V	V	V					
10	12.8786	MUH. KAMALUL BAKHAR						V	V	V					
11	12.8787	MUHAMMAD AGUNG STIYOBUDI						V	V	V					
12	12.8788	MUHAMMAD DWIKA RISQI						V	V	V					
13	12.8789	MUHAMMAD FARKHAN						V	V	V					
14	12.8790	<b>MUNAWAROH</b>						v	v	v					
15	12.8791	<b>NELI ZAKIYATI</b>						V	V	V					
16	12.8792	<b>NUR ATIKHATUL KHASANAH</b>						V	V	V					
17	12.8793	NUR SAIFULLAH						V	V	V					
18	12.8794	NURFAIZI AJETALAHA						V	V	V					
19	12.8795	PAJAR SIDIK	KELUAR DARI SEKOLAH												
20	12.8796	<b>RIA ARIYANI</b>						V	V	V					
21	12.8797	<b>RIBQOH ILHAMI</b>						V	V	V					
22	12.8798	RISKA NOVIANDRI						V	V	V					
23	12.8799	RISKON UBAIDILLAH						V	V	V					
24	12.8800	<b>ROSIYANTI</b>						V	V	V					
25	12.8801	<b>RYLANTA ATIQA DWICHAERANA</b>						V	V	V					
26	12.8802	SAIFUL						V	V	V					
27	12.8803	<b>SEPTIANINGRUM</b>						V	V	V					
28	12.8804	<b>SUSI LESTARI</b>						V	V	V					
29	12.8805	VITRONI BAGUS SETIAWAN						V	V	V					
30	12.8806	YOLA HASSAN ADIPARYATIN TAAT PUTRA						V	V	V					
31	12.8807	YOSUA SEPTIAN WIDIATMA						V	V	V					
32	12.8808	ZAINAL ARIFIN						V	V	V					
<b>JUMLAH</b>								31	31	31					

31 MARET 2010

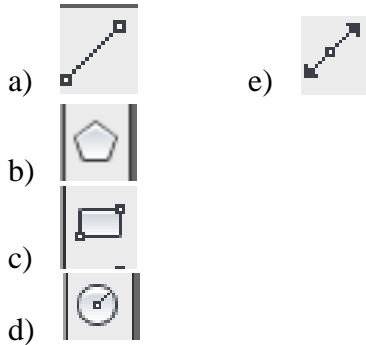
**DAFTAR HADIR SISWA  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

HARI / TANGGAL : Selasa 2 Oktober 2012  
 KELAS / KOMPETENSI KEAHLIAN : X TGB 2 / TEKNIK GAMBAR BANGUNAN  
 WALI KELAS : Harditia Prabawati, S.Pd

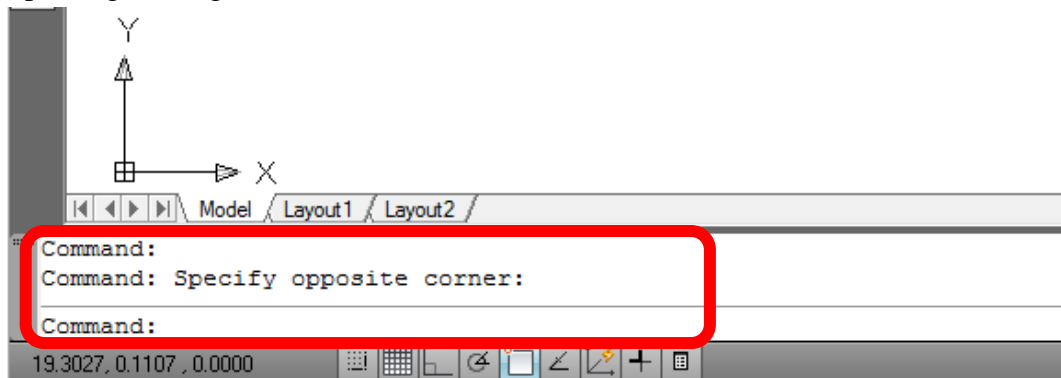
NO.	NIS	NAMA SISWA	JAM MAPEL KE												KET	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	12.8777	M. ULIL ALBAB						V	V	V						
2	12.8778	M. YARFAI AZAMI						V	V	V						
3	12.8779	MAURIZA BAYU KURNIAWAN						V	V	V						
4	12.8780	<b>MEGA RISKI LESTARI</b>						V	V	V						
5	12.8781	MIFTACHUDIN						V	V	V						
6	12.8782	MOH. FURZA AHSANI						V	V	V						
7	12.8783	MOH. RIYAN LUTFI						V	V	V						
8	12.8784	MOHAMMAD SYOFIUDIN						V	V	V						
9	12.8785	MUCH. YIFA'UL ARIFIN						V	V	V						
10	12.8786	MUH. KAMALUL BAKHAR						V	V	V						
11	12.8787	MUHAMMAD AGUNG STIYOBUDI						V	V	V						
12	12.8788	MUHAMMAD DWIKA RISQI						V	V	V						
13	12.8789	MUHAMMAD FARKHAN						V	V	V						
14	12.8790	<b>MUNAWAROH</b>						V	V	V						
15	12.8791	<b>NELI ZAKIYATI</b>						V	V	V						
16	12.8792	<b>NUR ATIKHATUL KHASANAH</b>						V	V	V						
17	12.8793	NUR SAIFULLAH						V	V	V						
18	12.8794	NURFAIZI AJETALAHA						V	V	V						
19	12.8795	PAJAR SIDIK	KELUAR DARI SEKOLAH													
20	12.8796	<b>RIA ARIYANI</b>						V	V	V						
21	12.8797	<b>RIBQOH ILHAMI</b>						V	V	V						
22	12.8798	RISKA NOVIANDRI						V	V	V						
23	12.8799	RISKON UBADILLAH						V	V	V						
24	12.8800	<b>ROSIYANTI</b>						V	V	V						
25	12.8801	<b>RYLANTA ATIQA DWICHAERANA</b>						V	V	V						
26	12.8802	SAIFUL						V	V	V						
27	12.8803	<b>SEPTIANINGRUM</b>						V	V	V						
28	12.8804	<b>SUSI LESTARI</b>						V	V	V						
29	12.8805	VITRONI BAGUS SETIAWAN						V	V	V						
30	12.8806	YOLA HASSAN ADIPARYATIN TAAT PUTRA						V	V	V						
31	12.8807	YOSUA SEPTIAN WIDIATMA						V	V	V						
32	12.8808	ZAINAL ARIFIN						V	V	V						
<b>JUMLAH</b>								31	31	31						

Latihan soal MDPL ( Menggambar Dengan Perangkat Lunak )

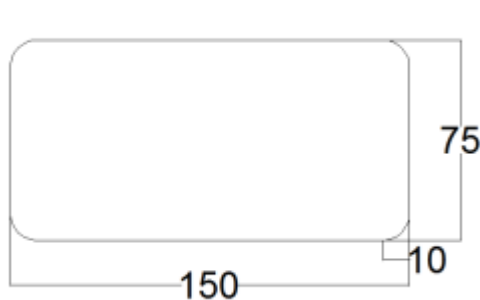
1. Apa yang kalian ketahui tentang AutoCad, jelaskan dan terangkan !
2. Sebutkan perintah yang terdapat di menu Draw ! 4 perintah!
3. Bagaimana cara merubah background layar monitor kalian? Coba kalian uraikan langkah-langkahnya !
4. Jelaskan apa icon yang ada di bawah ini



5. Bagaimana cara membuat line, ada berapa cara terangkan masing-masing !
6. Apa fungsi dari gambar dibawah ini



7. Bagaimana cara membuat gambar dibawah ini



Tuliskan langkah kerjanya dengan urut.

8. Apa yang kalian tahu tentang rectangle, polygon! Bagaimana cara membukanya ?
9. Apa perbedaan antara Inscribed in Circle dengan Circumscribed saat membuat polygon !
10. Sebutkan menu Modify yang kalian ketahui? dan jelaskan kegunaannya!