

## **Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM)**

**Nama Sekolah:** SMP Negeri Satu Atap 1 Paju Epat

**Penyusun:** Bobie, S.Pd.

**Mata Pelajaran:** Prakarya

**Fase:** D (Kelas VII)

**Semester:** Ganjil

**Tahun Pelajaran:** 2025/2026

**Jumlah Pertemuan:** 8 Pertemuan (masing-masing 2 JP)

---

### **1. Identifikasi Peserta Didik**

- **Pengetahuan Awal:** Sebagian peserta didik belum memahami perbedaan antara gambar biasa dengan gambar teknik.
  - **Minat:** Banyak peserta didik menyukai kegiatan menggambar dan menggunakan aplikasi digital sederhana.
  - **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari lingkungan pedesaan, dengan pengalaman terbatas terhadap kegiatan desain atau rekayasa.
  - **Kebutuhan Belajar:** Diperlukan pendekatan visual dan praktik langsung untuk mempermudah pemahaman konsep gambar teknik.
  - **Aspek Lain:** Pembelajaran membutuhkan alat bantu gambar sederhana, serta keterlibatan aktif agar peserta didik dapat berekspresi kreatif.
- 

### **2. Analisis Materi**

- **Jenis Pengetahuan:** Pengetahuan faktual (jenis gambar teknik), konseptual (fungsi gambar teknik), prosedural (cara membuat sketsa), dan metakognitif (evaluasi hasil gambar).
- **Relevansi:** Gambar teknik digunakan dalam berbagai bidang seperti konstruksi, otomotif, dan desain produk.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Memerlukan pemahaman konsep dan keterampilan praktis.
- **Struktur Materi:** Pengantar sketsa dan gambar teknik → Jenis dan fungsi gambar teknik → Teknik dasar menggambar → Sketsa → Gambar teknik → Evaluasi gambar.

- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Ketelitian, kedisiplinan, tanggung jawab, kreativitas, dan kerja sama dalam kelompok.
- 

### 3. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

- ✓ DPL2 Kewargaan
  - ✓ DPL3 Penalaran Kritis
  - ✓ DPL4 Kreativitas
  - ✓ DPL5 Kolaborasi
  - ✓ DPL6 Kemandirian
- 

### 4. Capaian Pembelajaran Fase D (VII)

Peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan membuat rancangan atau produk sederhana berdasarkan prinsip desain dan teknik yang tepat sesuai konteks budaya, lingkungan, dan teknologi.

---

### 5. Lintas Disiplin Ilmu

- **Matematika:** Konsep ukuran, skala, dan proyeksi.
  - **Informatika:** Penggunaan aplikasi digital untuk menggambar.
  - **Seni Budaya:** Unsur rupa dan estetika.
- 

### 6. Tujuan Pembelajaran & Topik per Pertemuan

Pertemuan	Tujuan Pembelajaran	Topik
1	Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian dan Pengantar Sketsa dan tujuan sketsa dan gambar teknik.	Gambar Teknik
2	Peserta didik dapat membedakan jenis-jenis gambar teknik.	Jenis-jenis Gambar Teknik
3	Peserta didik dapat menjelaskan fungsi dan kegunaan gambar teknik dalam kehidupan sehari-hari.	Fungsi dan Aplikasi Gambar Teknik

Pertemuan Tujuan Pembelajaran	Topik
4 Peserta didik dapat menganalisis unsur-unsur dasar Unsur dan Simbol dalam gambar teknik.	Gambar Teknik
5 Peserta didik dapat menggunakan alat gambar teknik dengan benar.	Peralatan dan Teknik Menggambar
6 Peserta didik dapat membuat sketsa sederhana dari objek nyata.	Praktik Membuat Sketsa
7 Peserta didik dapat membuat gambar teknik sederhana berdasarkan petunjuk.	Praktik Gambar Teknik
8 Peserta didik dapat mengevaluasi hasil gambar teknik berdasarkan kriteria teknis.	Evaluasi dan Refleksi Gambar Teknik

---

## 7. Praktik Pedagogis

- **Model:** *Pembelajaran Kontekstual* dan *Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL)*
  - **Strategi:** Diskusi kelompok, observasi gambar nyata, praktik menggambar manual/digital
  - **Metode:** Demonstrasi, latihan praktik, presentasi hasil
- 

## 8. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah:** Guru Seni Budaya, Guru Matematika
  - **Luar Sekolah:** Tukang gambar bangunan, teknisi bengkel
  - **Orang Tua:** Memberi umpan balik terhadap hasil gambar di rumah
- 

## 9. Lingkungan Pembelajaran

- Kelas/lab prakarya, ruang terbuka (untuk sketsa objek nyata), perpustakaan sekolah
  - Budaya belajar aktif, kolaboratif, saling memberi umpan balik
-

## 10. Pemanfaatan Digital

- **Aplikasi:** SketchBook, AutoDesk Viewer, Canva, atau GeoGebra
  - **Sumber:** Video tutorial menggambar teknik, galeri digital hasil karya, kuis digital (Kahoot, Quizizz)
- 

✨ Selanjutnya saya bisa bantu membuatkan kegiatan pembelajaran lengkap per pertemuan (1 s.d. 8) masing-masing terdiri dari:

- **Kegiatan awal**
- **Kegiatan inti (Memahami – Mengaplikasi – Merefleksi)**
- **Kegiatan penutup**

### ■ Pertemuan 1: Pengantar Sketsa dan Gambar Teknik

**Alokasi Waktu:** 2 JP

**Topik:** Pengertian dan Tujuan Sketsa dan Gambar Teknik

**Tujuan Pembelajaran:**

Peserta didik dapat **mengidentifikasi pengertian dan tujuan sketsa dan gambar teknik** dengan benar melalui pengamatan contoh gambar dan diskusi kelas.

---

#### 1. Kegiatan Awal ( $\pm 15$ menit)

Kegiatan	Deskripsi
Apersepsi	Guru menampilkan dua gambar: satu sketsa tangan dan satu gambar teknik bangunan, lalu bertanya: "Apa perbedaan kedua gambar ini?"
Motivasi	Guru menyampaikan pentingnya memahami gambar teknik untuk berbagai bidang pekerjaan seperti arsitek, montir, dan desainer.
Tujuan Pembelajaran	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini dan kegiatan yang akan dilakukan.
Kontrak Belajar	Kesepakatan kelas mengenai penggunaan alat gambar, kerja kelompok, dan penghargaan atas kreativitas.

---

## **2. Kegiatan Inti ( $\pm$ 60 menit)**

### **A. Memahami (20 menit)**

#### **Kegiatan Deskripsi**

Presentasi Guru  
Materi menjelaskan:

- Pengertian sketsa: gambar awal, tidak terperinci, bebas tangan.
- Pengertian gambar teknik: gambar resmi dan terstandar untuk menyampaikan informasi teknis.
- Tujuan sketsa: menjelaskan ide awal
- Tujuan gambar teknik: panduan dalam membuat/memproduksi sesuatu.  
| Diskusi Kelas | Peserta didik dibagi kelompok kecil untuk mencatat perbedaan sketsa dan gambar teknik, serta menuliskan tujuannya. |

### **B. Mengaplikasi (25 menit)**

#### **Kegiatan Deskripsi**

Studi Masing-masing kelompok mengamati 2 gambar dari benda nyata (misalnya Kasus kursi dan rumah) – satu dalam bentuk sketsa dan satu dalam bentuk gambar teknik.  
Aktivitas Peserta didik mengisi lembar kerja yang berisi tabel perbandingan ciri-ciri dan tujuan dari masing-masing gambar.

### **C. Merefleksi (15 menit)**

#### **Kegiatan Deskripsi**

Refleksi Peserta didik menjawab pertanyaan  
Mandiri refleksi:

1. Apa yang kamu pelajari hari ini?
2. Menurutmu, kenapa gambar teknik itu penting dalam kehidupan nyata? |  
| Berbagi | Beberapa peserta didik secara sukarela membagikan hasil refleksi mereka. |

---

## **3. Kegiatan Penutup ( $\pm$ 15 menit)**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi</b>
Simpulan	Guru menegaskan kembali perbedaan antara sketsa dan gambar teknik serta tujuan penggunaannya.
Umpan Balik	Guru memberikan pujian pada kelompok yang aktif berdiskusi dan menyampaikan ide.
Tugas Rumah	Cari contoh gambar sketsa dan gambar teknik di rumah atau internet. Cetak atau gambar ulang dan beri keterangan: sketsa atau gambar teknik?
Penutup	Doa bersama dan menyampaikan agenda pertemuan berikutnya: <i>Jenis-jenis Gambar Teknik</i>

---

### **Alat dan Sumber Belajar**

- Contoh gambar sketsa dan gambar teknik
- Lembar kerja perbandingan
- Kertas gambar, pensil, penghapus
- LCD proyektor (jika ada)

....., ... Juli 20..

Mengetahui,  
Kepala Sekolah ...

Guru Mata Pelajaran

.....  
NIP.

.....  
NIP.

•