



SMK Negeri 1 Ciomas

Kelas / Semester

XI/3

Materi

Tools dan menu pada software animasi 3D

Alokasi Waktu

10 menit

Sikap

Bersyukur terhadap apa yang ada di lingkungan sekitar, Kerjasama, jujur dalam menyimpulkan, tanggung jawab, dan disiplin dalam menyelesaika

Refleksi dan Konfirmasi

Refleksi pencapaian peserta didik atau formatif asesmen, refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan

Nama Guru

Ajid, S.Ds

Mata Pelajaran

Animasi 3D

Kelas

XI ANIMASI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*, peserta didik diharapkan mampu membuat Animasi 3D, menyajikan serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Kegiatan Pembelajaran

A. Kegiatan Pendahuluan

Guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran, memberikan motivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran dikelas.

B. Kegiatan Inti

Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah

- Guru memberikan permasalahan yang akan diselesaikan bersama.
- Peserta didik mengamati permasalahan yang diberikan dan merumuskan langkah sederhana yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut.

Mengorganisasikan peserta didik

- Peserta didik diajak mengamati, berimajinasi dan berpikir terkait dengan hasil pengamatan melalui forum diskusi, setelah itu guru membimbing peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang terkait penyelesaian masalah tools dan menu pada software animasi 3D.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan dan berpikir terkait dengan hasil pengamatan melalui forum diskusi.
- Peserta didik membuat pertanyaan serta berpikir tentang metode lain untuk menyelesaikan masalah tools dan menu pada software animasi 3D.

Membimbing penyelidikan individu dan kelompok

- Peserta didik mengumpulkan informasi yang diperlukan dengan melakukan literasi dari berbagai sumber.
- Peserta didik mendiskusikan dan mempraktekkan sesuai dengan intruksi.
- Peserta didik bersama kelompoknya menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan tools dan menu pada software animasi 3D dengan cermat, disiplin dan percaya diri. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- Peserta didik mengkomunikasikan hasil diskusi dan praktek tentang menemukan konsep tools dan menu pada software animasi 3D. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
- Guru menginstruksikan peserta didik untuk saling mengevaluasi hasil diskusi dan praktek masing-masing dan mencari pemecahan masalah.

C. Penutup

Guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran melalui media yang dibagikan kepada peserta didik. Menyampaikan penugasan dan informasi kegiatan pembelajaran berikutnya sekaligus mengakhiri pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam.

Teknik Penilaian Pembelajaran	Bentuk Penilaian
Pengetahuan Tes tertulis melalui penialain Asesmen	Pilihan ganda / essay
Keterampilan Penilaian unjuk kerja menyajikan permasalahan	Portofolio
Catatan :	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Bogor, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Drs. Mahdi ,M.Pd
NIP.196809051995041001

Ajid, S.Ds
NIP. 1908703202015011002