

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Cimahi
Kelas/Semester	: XI / 1
Mata Pelajaran	: Animasi 3 Dimensi
Topik	: Obyek 3 Dimensi
Pertemuan Ke-	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (10 Menit)

A. KOMPETENSI DASAR

3.1 Memahami konsep obyek 3 dimensi

Indikator :

1. Menjelaskan karakteristik obyek 3 dimensi
2. Menjelaskan *vertex*, *edge* dan *face*
3. Mengidentifikasi macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer

4.1 Menalar obyek 3 dimensi

Indikator :

1. Membuat obyek 3 dimensi sederhana
2. Mendemonstrasikan *vertex*, *edge* dan *face*
3. Membuat kelompok macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui studi pustaka dan diskusi kelompok, peserta didik dapat menjelaskan karakteristik obyek 3 dimensi dengan tepat.
2. Melalui praktikum, peserta didik mampu membuat obyek 3 dimensi sederhana dengan mendemonstrasikan *vertex*, *edge* dan *face*.
3. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat mengelompokkan macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan (2 Menit)

- a. Guru memberikan salam, bertanya kabar dan memberikan nasehat ke siswa untuk selalu ingat protocol kesehatan.
- b. Siswa dan guru berdoa bersama yang di pimpin seorang siswa sebelum mulai belajar
- c. Guru mengabsensi/Mengecek kehadiran dengan melihat jawaban salam siswa yang sudah
- d. Apersepsi (Guru bertanya "*apakah peserta didik sudah pernah mendengar istilah obyek 3 dimensi, apa saja contohnya ?*")
- e. Orientasi (Guru menampilkan gambar yang berhubungan dengan materi "obyek 3 dimensi")
- f. Motivasi (Memberi contoh tentang manfaat mempelajari obyek 3 dimensi)
- g. Pemberian Acuan :
 - Garis besar materi tentang "obyek 3 dimensi"
- h. Menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (6 Menit)

- a. Mengamati
 - Siswa mengamati bermacam-macam obyek disekitar siswa
 - Siswa membuat daftar kelompok obyek 2 dimensi dan 3 dimensi
 - Guru menilai keterampilan siswa mengamati
- b. Menanya
 - Siswa mendiskusikan ciri-ciri obyek 3 dimensi
 - Siswa mendiskusikan macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer

- Guru bertanya mengenai ciri-ciri obyek 3 dimensi dan macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer
- c. Mencoba
 - Siswa membuat gambar obyek 3 dimensi sederhana (kotak, bola, prisma)
- d. Mengasosiasi
 - Siswa menentukan posisi obyek 3 dimensi dalam sumbu koordinat x,y,z
- e. Mengomunikasikan
 - Guru menilai sikap siswa dalam kerja kelompok dan membimbing/menilai keterampilan menganalisis, menggunakan teori dan menyimpulkan data, serta menilai kemampuan siswa.

3. Penutup (2 Menit)

- a. Bersama siswa menyimpulkan ciri-ciri obyek 3 dimensi dan macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer.
- b. Siswa dan guru membuat kesimpulan pembelajaran yang telah di bahas sebelumnya

D. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Alat dan Bahan

- a. Proyektor / Monitor
- b. Laptop / Komputer
- c. Bahan Ajar

2. Sumber Belajar

- a. Modul Praktikum Animasi 3 Dimensi
- b. The Magic of Blender 3D Modelling
- c. Internet

E. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik dan Bentuk Instrumen

Teknik	Bentuk Instrumen
Observasi	Lembar pengamatan sikap dan rubrik
Tes Tertulis	Tes uraian
Tes Praktek	Tes uji petik dan rubrik

Mengetahui,
Kepala SMKN 3 Cimahi

Cimahi, Desember 2021

Guru Mata Pelajaran

Agus Muslihin,Amd.,S.Pd.,MT
Nip. 19640710 1989031 010

Rudi Hartono, S.Pd
Nip.