

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Oleh : Suttan Al Kahvi, S.Kom

Nama sekolah	: SMK Negeri 10 Bengkulu Utara
Kelas / Semester	: XI/2
Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Animasi 2D dan 3D
Materi pokok	: 3.11 Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan
Alokasi Waktu	: 10 menit

TUJUAN

Setelah melalui pembelajaran dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat mendeskripsikan dan membuat gambar dengan menerapkan konsep dasar 3 Dimensi (3D)

KEGIATAN PEMBELAJARAN	WAKTU
PENDAHULUAN	2 Menit
<ol style="list-style-type: none">1. Proses belajar mengajar dibuka dengan salam. Kemudian guru menyiapkan peserta didik baik secara fisik dan psikis dengan bersama-sama berdoa sesuai kepercayaan masing-masing, mengabsen untuk konfirmasi kehadiran siswa, dan meminta peserta didik menyiapkan alat tulis dan sumber belajar; buku dan laptop (Penguatan karakter : religius, mandiri, rajin, disiplin, dan tanggung jawab).2. Guru memberikan stimulasi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi Animasi 2D yang dipelajari di pertemuan sebelumnya dan mengaitkan dengan materi 3D yang akan disampaikan. (Apersepsi) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik. (Motivasi)	
KEGIATAN INTI	6 Menit
<ol style="list-style-type: none">1. Guru menunjukkan contoh gambar rancangan-rancangan 2D dan 3D, lalu siswa menyebutkan perbedaan keduanya.2. Guru meminta siswa untuk mengamati objek-objek 3 Dimensi yang berada di sekitar mereka. (Menumbuhkan rasa ingin tahu).	

3. Guru memberi pertanyaan tentang aspek apa saja yang ada dalam objek tersebut dan Siswa bergantian menyebutkan aspek-aspeknya berdasarkan apa yang mereka ketahui.
4. Guru meminta siswa untuk mencari referensi tentang ciri-ciri objek 3D di buku paket. **(Menumbuhkan literasi).**

Guru meminta siswa untuk menggambar contoh objek sederhana yang menerapkan unsur 3D.

PENUTUP

2 Menit

1. Guru dan murid menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
2. Guru melakukan penilaian dengan tes tertulis
3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya : Siswa diminta untuk menginstal aplikasi Blender.
4. Guru mengajak siswa untuk berdo"aa bersama-sama setelah pembelajaran selesai.

PENILAIAN

PENGETAHUAN (QUIZ)

1. Apa pengertian objek 3D?
2. Sebutkan perbedaan 2D dan 3D?
3. Jelaskan pengertian dari Vertex, Edge dan Face!

KETERAMPILAN

1. Membuat objek 3D sederhana menggunakan aplikasi Blender

SIKAP

1. Observasi
2. Penilaian diri berbentuk Jurnal

Disahkan Oleh
Kepala Sekolah,

Bengkulu Utara, 6 Januari 2022
Guru Mata Pelajaran,

Ariyanto, M.Pd
NIP. 197607102006041007

Suttan Al Kahvi, S.Kom
NIP.

A. Penilaian Pengetahuan

Nama Sekolah : SMK Negeri 10 Bengkulu Utara
 Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
3.11. Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan	3.11.1. Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan	Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan	1. Siswa dapat mendeskripsikan pengertian objek 3D 2. Siswa dapat menjelaskan perbedaan animasi 2D dan 3D 3. Siswa dapat menjelaskan pengertian Vertex, Edge dan Face.	Essay	1 2 3

Instrumen Soal Pengetahuan :

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Apa pengertian objek 3D?	Objek 3D adalah objek yang memiliki Panjang ,Lebar dan Tinggi atau kedalaman Sehingga objek 3D terkesan lebih nyata.	20
2	Sebutkan perbedaan 3D dan 2D?	Perbedaan antara 2D dan 3D terletak pada titik koordinatnya dan bentuknya 2D hanya memiliki 2 koordinat yaitu X dan Y sedangkan 3D lebih komplek Igi yaitu memiliki 3 Koordinat yaitu X,Y dan Z Apabila dilihat bentuknya 2D lebih datar sedangkan 3D lebih nyata atau Realitis.	20
3	Jelaskan pengertian dari Vertex, Edge dan Face!	Vertex,Edge dan Face terdapat di objek 3D apabila dijelaskan pengertiannya vertex adalah titik pada objek 3D ,Edge adalah garis pada objek 3D atau Edge itu terbentuk juga dari gabungan titik (Vertex) Sehingga membentuk Garis (Edge) sedangkan face adalah Permukaan pada objek 3D ,face tersusun dari gabungan Vertex dan Edge.	60

Nilai Total = Skor 1+Skor 2+Skor 3

B. Penilaian Keterampilan

Nama Sekolah : SMK Negeri 10 Bengkulu Utara
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Informatika
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
4.11. Membuat sketsa rancangan obyek 3D	4.11.1. Membuat sketsa rancangan obyek 3D	Membuat sketsa rancangan obyek 3D	1. Siswa dapat Membuat sketsa rancangan obyek 3D	Tes Praktek	1

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor
1	Persiapan Kerja		
	a. Penggunaan alat dan bahan	Penggunaan alat dan bahan sesuai prosedur	91 - 100
		Penggunaan alat dan bahan kurang sesuai prosedur	80 - 90
		Penggunaan alat dan bahan tidak sesuai prosedur	70 - 79
	b. Ketersediaan alat dan bahan	Ketersediaan alat dan bahan lengkap	91 - 100
		Ketersediaan alat dan bahan cukup lengkap	80 - 90
Ketersediaan alat dan bahan kurang lengkap		70 - 79	
2	Proses dan Hasil Kerja		
	a. Kemampuan Membuat sketsa rancangan obyek 3D	Kemampuan Membuat sketsa rancangan obyek 3D tinggi	91 - 100
		Kemampuan Membuat sketsa rancangan obyek 3D cukup	80 - 90
		Kemampuan Membuat sketsa rancangan obyek 3D kurang	70 - 79
	b. Kemampuan Menganalisis konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan	Kemampuan Menganalisis konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan tinggi	91 - 100
		Kemampuan Menganalisis konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan cukup	80 - 90
		Kemampuan Menganalisis konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan kurang	70 - 79
	c. Kemampuan mendapatkan informasi	Kemampuan mendapatkan informasi lengkap	91 - 100
		Kemampuan mendapatkan informasi cukup lengkap	80 - 90
		Kemampuan mendapatkan informasi kurang lengkap	70 - 79
	d. Kemampuan dalam bekerja	Kemampuan dalam bekerja tepat	91 - 100
		Kemampuan dalam bekerja cukup tepat	80 - 90
		Kemampuan dalam bekerja kurang tepat	70 - 79
	e. Laporan	Hasil Laporan disusun rapih	91 - 100
		Hasil Laporan disusun cukup rapih	80 - 90
Hasil Laporan disusun kurang rapih		70 - 79	
3	Sikap kerja		
	a. Keterampilan dalam bekerja	Bekerja dengan terampil	91 - 100
		Bekerja dengan cukup terampil	80 - 90
		Bekerja dengan kurang terampil	70 - 79
	Bekerja dengan disiplin	91 - 100	

	b. Kedisiplinan dalam bekerja	Bekerja dengan cukup disiplin	80 - 90
		Bekerja dengan kurang disiplin	70 - 79
	c. Tanggung jawab dalam bekerja	Bertanggung jawab	91 - 100
		Cukup bertanggung jawab	80 - 90
		Kurang bertanggung jawab	70 - 79
	d. Konsentrasi dalam bekerja	Bekerja dengan konsentrasi	91 - 100
		Bekerja dengan cukup konsentrasi	80 - 90
		Bekerja dengan kurang konsentrasi	70 - 79
	4	Waktu	
Penyelesaian pekerjaan		Selesai sebelum waktu berakhir	91 - 100
		Selesai tepat waktu	80 - 90
		Selesai setelah waktu berakhir	70 - 79

Pengolahan Nilai Keterampilan :

	Nilai Praktik(NP)				
	Persiapan	Proses dan Hasil Kerja	Sikap Kerja	Waktu	∑ NK
	1	2	3	5	6
Skor Perolehan					
Skor Maksimal					
Bobot	10%	60%	20%	10%	
NK					

Keterangan:

- **Skor Perolehan** merupakan penjumlahan skor per komponen penilaian
- **Skor Maksimal** merupakan skor maksimal per komponen penilaian
- **Bobot** diisi dengan persentase setiap komponen. Besarnya persentase dari setiap komponen ditetapkan secara proposional sesuai karakteristik kompetensi keahlian. Total bobot untuk komponen penilaian adalah 100
- **NK = Nilai Komponen** merupakan perkalian dari skor perolehan dengan bobot dibagi skor maksimal

$$NK = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Bobot}$$