

TUGAS PENYUSUNAN RPP

Disusun untuk memenuhi tugas Penyusunan RPP Pendidikan Profesi Guru

Oleh:

Teguh Setya Abadi 20525299057

PROGRAM PROFESI GURU
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK N 1 Kendal

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 3 Dimensi Kelas/Semester : XI (Sebelas) / 1 (Satu) GASAL

Pertemuan ke : 1 (Pertama) Alokasi Waktu : 30 mnit

A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang

pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Multimedia* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga

masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan

prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah

pengawasan langsung.

B. Kompetensi dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi		
3.1 Menggambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan	3.1.1 Peserta didik dapat menjelaskan konsep dasar sketsa rancangan obyek 3D		
4.1 Membuat sketsa rancangan obyek 3D	4.1.1 Peserta didik dapat melakukan kajian vertex, edge, dan face		

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah kegiatan pendalaman materi melaluai **google meet** dan melihat tayangan presentasi diharapkan siswa mampu berdiskusi untuk memahami dan **menjelaskan**

konsep dasar sketsa rancangan obyek 3 dimensi dengan tepat

2. Setelah kegiatan pendalaman materi melalui **google meet** dan melihat tayangan presentasi diharapkan siswa mampu berdiskusi untuk memahami dan siswa mampu **melakukan**

kajian materi vertex, edge, dan face dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

- 1. Fakta
 - **3 Dimensi** sering disingkat **3D** atau disebut ruang, adalah bentuk dari benda atau **objek** yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi.
- 2. Konsep

Objek 3D sangat jauh berbeda dengan objek 2D

3. Prinsip

Secara konseptual dalam grafik komputer objek 3 dimensi dibuat dari rangkaian poligon. Poligon adalah sejumlah dari segmen garis yang dihubungkan antara ujung garis satu dengan yang lainnya membentuk suatu bidang tertutup

4. Prosedur

- 1. Langkah membuat sketsa rancangan obyek 3D
- 2. Mengamati letak vertek, egde, face

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

• Model Pembelajaran : Discovery Learning

• Metode : Diskusi, Praktek Penugasan (Individu / Kelompok)

F. Sumber belajar

1. Modul Multimedia

2. Internet

- https://soktov.blogspot.com/2008/12/pengenalan-dasar-objek-tiga-dimensi.html.
- https://gomaruna.com/pengertian-animasi-3d/
- https://www.youtube.com/watch?v=noY8VfQEjKo
- https://adjiarh.blogspot.com/2019/08/konsep-dasar-3-dimensi-pemodelanadalah.html

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan awal	 Pendahuluan Siswa dan guru berdo'a sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing masing untuk mengawali pelajaran. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menyampaikan indikator Pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan. Memotivasi dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 	4 menit
Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Inti	 Mengamati Guru mengajak siswa mengamati beberapa jenis video dan gambar hasil objek 3D yang sudah selesai. Menanya Peserta didik mendiskusikan pengertian, fungsi dan jenis perinsip dasar animasi 3D Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatan objek 3D yang telah dilihat. Mengekplorasi Guru memberikan petunjuk atau arahan dalan kegiatan pembelajaran praktek yang akan diberikan kepada peserta didik. 	21 Menit

- Dengan bimbingan guru, peserta didik terbagi menjadi beberapa kelompok.
- Mendengarkan penjelasan dari informasi-informasi yang disampaikan.
- Mendemontrasikan bahan, peralatan, software yang akan dilakukan.
- Menentukan alat / bahan komponen yang akan dilakukan.
- Memfasilitasi terjadinya interaksi antara peserta didik serta antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.
- Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan.
- Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- Peserta didik memahami informasi tentang komponen, alat atau bahan, software.
- Setiap peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang ada.
- Guru mempraktekkan peralatan yang akan digunakan.
- Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk bekerjasama dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- Menguji keterampilan peserta didik dengan mengamati pola kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan daftar nama setiap komponen dan membandingkan dengan produk lainnya.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas.
- Membahas pertanyaan tersebut secara umum dengan jawaban secara menyeluruh.
- Peserta didik memberikan hasil dari pembuatannya secara individu.
- Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang akan dilakukan baik lisan, tulisan secara individual atau kelompok.
- Memberikan motivasi

Mengasosiasi

- Memberikan umpan balik dan penguatan dan menyimpulkan informasi dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
- Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi, elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
- Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- Guru memberikan kata pujian kepada peserta didik atas keaktifan dalam proses pembelajaran.
- Guru memotivasi peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru memberikan penguatan pembelajaran dan penyimpulan.

Konfirmasi

	Bersama-sama dengan peserta didik atau sendiri membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran.
Kegiatan Penutup	 Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

H. Alat Pembelajaran

- 1. Laptop/PC/Computer
- 2. Video dan HP
- 3. Pensil, Pewarna, Buku Gambar
- 4. Penggaris

I. Penilaian

1. Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis

2. Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja

3. Aspek Psikomotorik / Unjuk kerja

No	Aspek Yang	Indikator	Teknik	Waktu
	Dinilai		Penilaian	Penilaian
1.	Sikap 1. Jujur	Sikap 1. Menunjukkan sikap jujur dalam kegiatan	1. Pengamatan /observasiLampiran 1	pembelajaran dan saat
	2. Disiplin	mengerjakan tugas/latihan 2. Menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan pembelajaran		diskusi
	3. Tanggung jawab	3. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan		
	4. Teliti	 Menunjukkan sikap teliti dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan. 		
2.	Pengetahuan 1. Menjelaskan Karakteristik obyek 3 dimensi	Pengetahuan 1. Menjelaskan Karakteristik obyek 3 dimensi	Tes tertulisLampiran 2	Mengerjakan soal saat pembelajaran
3.	Keterampilan 1. Melakukan kajian vertex, edge, dan face	Keterampilan 1. Melakukan kajian vertex, edge, dan face	2. PraktekLampiran 3	Pada saat diskusi dan menyusun laporan

4. Pedoman Penilaian Sikap

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria. Nilai sikap = (jumlah skor perolehan : skor maksimal) x 100

Nilai sikap dikualifikasikan menjadi predikat sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = 80 - 100 C = Cukup = 60 - 69 B = Baik = 70 - 79 K = Kurang = < 60

Kendal, Juni 2020

Mengetahui, Kepala SMK Negeri 1 Kendal

Guru Mata Pelajaran

Isniharsih Feriany, S.Pd., M.Si. NIP 19690202 199403 2 009 Teguh Setya Abadi, Kom NIP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK N 1 Kendal

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 3 Dimensi Kelas/Semester : XI (Sebelas) / 1 (Satu) GASAL

Pertemuan ke : 2 (Dua) Alokasi Waktu : 30 mnit

A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang

pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja *Multimedia* pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga

masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan

prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah

pengawasan langsung.

B. Kompetensi dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menggambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan	3.1.2 Menugaskan membuat sketsa objek 3D
4.1 Membuat sketsa rancangan obyek 3D	4.1.2 Membuat sketsa objek 3D

C. Tujuan Pembelajaran

- Setelah kegiatan pendalaman materi melaluai google meet dan melihat tayangan presentasi diharapkan siswa mampu berdiskusi untuk membuat sketsa objek 3D dengan tepat
- 2. Setelah kegiatan pendalaman materi melalui **google meet** dan melihat tayangan presentasi diharapkan siswa mampu berdiskusi untuk memahami dan siswa mampu Membuat sketsa objek 3D **dengan tepat**

D. Materi Pembelajaran

- 1. Fakta
 - **3 Dimensi** sering disingkat **3D** atau disebut ruang, adalah bentuk dari benda atau **objek** yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi.
- 2. Konsep

Objek 3D sangat jauh berbeda dengan objek 2D

3. Prinsip

Secara konseptual dalam grafik komputer objek 3 dimensi dibuat dari rangkaian poligon. Poligon adalah sejumlah dari segmen garis yang dihubungkan antara ujung garis satu dengan yang lainnya membentuk suatu bidang tertutup

4. Prosedur

- 1. Langkah membuat sketsa rancangan obyek 3D
- 2. Membuat sketsa obyek 3 D

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

• Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : Discovery Learning

• Metode : Diskusi, Praktek Penugasan (Individu / Kelompok)

F. Sumber belajar

- 1. Modul Multimedia
- 2. Internet
 - https://soktoy.blogspot.com/2008/12/pengenalan-dasar-objek-tiga-dimensi.html.
 - https://qomaruna.com/pengertian-animasi-3d/
 - https://www.youtube.com/watch?v=noY8VfQEjKo
 - https://adjiarh.blogspot.com/2019/08/konsep-dasar-3-dimensi-pemodelanadalah.html

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan awal	 Pendahuluan Siswa dan guru berdo'a sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing masing untuk mengawali pelajaran. Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menyampaikan indikator Pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan. Memotivasi dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 	4 menit
Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Inti	 Guru mengajak siswa mengamati beberapa jenis video dan gambar hasil objek 3D yang sudah selesai. Menanya Peserta didik mendiskusikan Langkah membuat sketsa rancangan obyek 3D Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatan sketsa obyek 3 D yang telah dilihat. Mengekplorasi Guru memberikan petunjuk atau arahan dalan kegiatan pembelajaran praktek yang akan diberikan kepada peserta didik. Dengan bimbingan guru, peserta didik terbagi 	21 Menit

- menjadi beberapa kelompok.
- Mendengarkan penjelasan dari informasi-informasi yang disampaikan.
- Mendemontrasikan bahan, peralatan, software yang akan dilakukan.
- Menentukan alat / bahan komponen yang akan dilakukan.
- Memfasilitasi terjadinya interaksi antara peserta didik serta antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.
- Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan.
- Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- Peserta didik memahami informasi tentang komponen, alat atau bahan, software.
- Setiap peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang ada.
- Guru mempraktekkan peralatan yang akan digunakan.
- Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk bekerjasama dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- Menguji keterampilan peserta didik dengan mengamati pola kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan daftar nama setiap komponen dan membandingkan dengan produk lainnya.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas.
- Membahas pertanyaan tersebut secara umum dengan jawaban secara menyeluruh.
- Peserta didik memberikan hasil dari pembuatannya secara individu.
- Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang akan dilakukan baik lisan, tulisan secara individual atau kelompok.
- Memberikan motivasi

Mengasosiasi

- Memberikan umpan balik dan penguatan dan menyimpulkan informasi dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
- Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi, elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
- Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- Guru memberikan kata pujian kepada peserta didik atas keaktifan dalam proses pembelajaran.
- Guru memotivasi peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.
- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru memberikan penguatan pembelajaran dan penyimpulan.

Konfirmasi

 Bersama-sama dengan peserta didik atau sendiri membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran.

Kegiatan Penutup	 Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. 	

H. Alat Pembelajaran

- 1. Laptop/PC/Computer
- 2. Video dan HP
- 3. Pensil, Pewarna, Buku Gambar
- 4. Penggaris

I. Penilaian

1. Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis

2. Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja

3. Aspek Psikomotorik / Unjuk kerja

3.					
No	Aspek Yang	Indikator	Teknik	Waktu	
	Dinilai		Penilaian	Penilaian	
1.	Sikap	Sikap	1. Pengamata	 Selama 	
	1. Jujur	1. Menunjukkan sikap jujur	n /observasi	pembelajaran	
	· ·	dalam kegiatan	• Lampiran 1	dan saat	
		mengerjakan	1	diskusi	
		tugas/latihan			
	2. Disiplin	2. Menunjukkan sikap			
	1	disiplin dalam kegiatan			
		pembelajaran			
	3. Tanggung jawab	3. Menunjukkan sikap			
		tanggung jawab dalam			
		kegiatan melaksanakan			
		tugas yang diberikan			
	4. Teliti	4. Menunjukkan sikap teliti			
		dalam kegiatan			
		melaksanakan tugas			
		yang diberikan.			
2.	Pengetahuan	Pengetahuan	2. Tes tertulis	 Mengerjakan 	
	1. Membuat obyek	1. Membuat obyek 3	• Lampiran 2	soal saat	
	3 dimensi	dimensi		pembelajaran	
3.	Keterampilan	Keterampilan	3. Praktek	Pada saat	
	1. Membuat sketsa	1. Membuat sketsa	• Lampiran 3	diskusi dan	
	objek 3D	objek 3D	Zumpnum	menyusun	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			laporan	
				aporun	

5. Pedoman Penilaian Sikap

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria. Nilai sikap = (jumlah skor perolehan : skor maksimal) x 100

Nilai sikap dikualifikasikan menjadi predikat sebagai berikut:

 $SB = Sangat \ Baik = 80 - 100$ C = Cukup = 60 - 69 B = Baik = 70 - 79 K = Kurang = < 60

Kendal, Juni 2020

Mengetahui, Kepala SMK Negeri 1 Kendal

Guru Mata Pelajaran

Isniharsih Feriany, S.Pd., M.Si. NIP 19690202 199403 2 009 Teguh Setya Abadi, Kom NIP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah SMK N 1 Kendal

Mata Pelajaran Teknik Animasi 3 Dimensi **Kelas/Semester** XI (Sebelas) / 1 (Satu) GASAL

Pertemuan ke 3 (tiga) Alokasi Waktu 30 mnit

A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang

> pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga

masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan

> prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah

pengawasan langsung.

B. Kompetensi dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Menerapkan Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface	3.2.1 Menjelaskan primitive modeling
4.2 Membuat Model Sederhana berbasis 3D Hardsurface	4.2.1 Membuat primitive modeling

C. Tujuan Pembelajaran

- 1. Setelah kegiatan pendalaman materi melaluai google meet dan melihat tayangan presentasi diharapkan siswa mampu berdiskusi untuk memahami dan **menjelaskan** primitive modeling dengan tepat
- 2. Setelah kegiatan pendalaman materi melalui **google meet** dan melihat tayangan presentasi diharapkan siswa mampu berdiskusi untuk memahami dan siswa mampu 4.2.1 Membuat primitive modeling dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

1. Fakta

Hard surface adalah yang cenderung memiliki bentuk geometrik atau kotak-kotak, dan biasanya hard surface memiliki sudut pada setiap sisinya.

2. Konsep

Organic adalah objek yang memiliki kecenderungan bentuk halus atau aerodinamis, nyaris tanpa sudut sedangkan Hard surface adalah yang cenderung memiliki bentuk geometrik atau kotak-kotak

3. Prinsip

Primitive modeling merupakan teknik dasar pemodelan 3D dengan menggunakan obyek-obyek solid yang sudah ada pada Standar geometri sehingga disebut juga dengan Constructive Solid Geometry

4. Prosedur

- 1. Menjelaskan primitive modeling
- 2. Membuat primitive modeling

E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

• Pendekatan : Saintifik

• Model Pembelajaran : Discovery Learning

• Metode : Diskusi, Praktek Penugasan (Individu / Kelompok)

F. Sumber belajar

- 3. Modul Multimedia
- 4. Internet
 - https://soktov.blogspot.com/2008/12/pengenalan-dasar-objek-tiga-dimensi.html.
 - https://qomaruna.com/pengertian-animasi-3d/
 - https://www.youtube.com/watch?v=noY8Vf0EiKo
 - https://adjiarh.blogspot.com/2019/08/konsep-dasar-3-dimensi-pemodelanadalah.html

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan awal	Pendahuluan	4 menit
	• Siswa dan guru berdo'a sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing masing untuk mengawali pelajaran.	
	Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.	
	Menyampaikan indikator Pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan.	
	Memotivasi dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	
Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Kegiatan Inti	Mengamati	21 Menit
	 Guru mengajak siswa mengamati beberapa objek Hard surface yang sudah selesai. 	

Menanya

- Peserta didik mendiskusikan pengertian, primitive modeling
- Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatan primitive modeling yang telah dilihat.

Mengekplorasi

- Guru memberikan petunjuk atau arahan dalan kegiatan pembelajaran praktek yang akan diberikan kepada peserta didik.
- Dengan bimbingan guru, peserta didik terbagi menjadi beberapa kelompok.
- Mendengarkan penjelasan dari informasi-informasi yang disampaikan.
- Mendemontrasikan bahan, peralatan, software yang akan dilakukan.
- Menentukan alat / bahan komponen yang akan dilakukan.
- Memfasilitasi terjadinya interaksi antara peserta didik serta antara peserta didik dan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.
- Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan.
- Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- Peserta didik memahami informasi tentang komponen, alat atau bahan, software.
- Setiap peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang ada.
- Guru mempraktekkan peralatan yang akan digunakan.
- Guru memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk bekerjasama dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
- Menguji keterampilan peserta didik dengan mengamati pola kegiatan pembelajaran.
- Guru memberikan daftar nama setiap komponen dan membandingkan dengan produk lainnya.
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum jelas.
- Membahas pertanyaan tersebut secara umum dengan jawaban secara menyeluruh.
- Peserta didik memberikan hasil dari pembuatannya secara individu.
- Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang akan dilakukan baik lisan, tulisan secara individual atau kelompok.
- Memberikan motivasi

Mengasosiasi

- Memberikan umpan balik dan penguatan dan menyimpulkan informasi dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
- Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi, elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber.
- Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.

	 Guru memberikan kata pujian kepada peserta didik atas keaktifan dalam proses pembelajaran. Guru memotivasi peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. Guru memberikan penguatan pembelajaran dan penyimpulan. Konfirmasi Bersama-sama dengan peserta didik atau sendiri membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran. 	
Kegiatan Penutup	 Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. 	it

H. Alat Pembelajaran

- 1. Laptop/PC/Computer
- 2. Video dan HP
- 3. Pensil, Pewarna, Buku Gambar
- 4. Penggaris

I. Penilaian

1. Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis

2. Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja

3. Aspek Psikomotorik / Unjuk kerja

	No Aspek Yang Indikator Teknik Waktu				
110		Huikatoi		1 7 22 22	
	Dinilai	an an	Penilaian	Penilaian	
1.	Sikap	Sikap	1. Pengamata	 Selama 	
	1. Jujur	1. Menunjukkan sikap jujur	n /observasi	pembelajaran	
		dalam kegiatan	 Lampiran 1 	dan saat	
		mengerjakan		diskusi	
		tugas/latihan			
	2. Disiplin	2. Menunjukkan sikap			
	•	disiplin dalam kegiatan			
		pembelajaran			
	3. Tanggung jawab	3. Menunjukkan sikap			
		tanggung jawab dalam			
		kegiatan melaksanakan			
		tugas yang diberikan			
	4. Teliti	4. Menunjukkan sikap teliti			
	i. Teliti	dalam kegiatan			
		melaksanakan tugas yang			
		diberikan.			
2.	Dongotohuon		1 Tog togtylig	- M	
2.	Pengetahuan	Pengetahuan	1. Tes tertulis	 Mengerjakan 	
	1. Menjelaskan	J I	• Lampiran 2	soal saat	
	primitive modeling	modeling		pembelajaran	
3.	Keterampilan	Keterampilan	1. Praktek	 Pada saat 	
	1. Membuat	1. Membuat primitive	• Lampiran 3	diskusi dan	
	primitive modeling	modeling		menyusun	
		-		laporan	

6. Pedoman Penilaian Sikap

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria. Nilai sikap = (jumlah skor perolehan : skor maksimal) x 100

Nilai sikap dikualifikasikan menjadi predikat sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = 80 – 100 C = Cukup = 60 - 69 B = Baik = 70 – 79 K = Kurang = < 60

Kendal, Juni 2020

Mengetahui, Kepala SMK Negeri 1 Kendal

Guru Mata Pelajaran

Isniharsih Feriany, S.Pd., M.Si. NIP 19690202 199403 2 009 Teguh Setya Abadi, Kom NIP