



**TUGAS RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
“ DARING “**

NAMA MAHASISWA : Edi Kusnadi, S.Kom
NOMOR PESERTA PPG : 20026052310132
NOMOR INDUK MAHASISWA : 209012495170
ASAL SEKOLAH : SMK Negeri 11 Bandung

**DOSEN PENGAMPUH :
Dr. MUSTARI LAMADA, S.Pd, M.T**

**GURU PAMONG
IHSAN NASKAH, S.Kom, M.T**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI GURU
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

2020



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KD : 3.13 dan 4.13

Satuan Pendidikan	: SMKN 11 Bandung
Bidang Keahlian	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Program Studi Keahlian	: TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Topik/Tema	: Memproduksi Animasi 3D
Kelas/Semester	: X / 2 (DUA)
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 3 JP x 30 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

3.5. Memahami simulasi visual

Indikator :

- 3.5.1. Menjelaskan pengertian simulasi visual
- 3.5.2. Menjelaskan fungsi simulasi visual
- 3.5.3. Menjelaskan jenis simulasi visual

4.7. Menyajikan hasil pemahaman tentang simulasi visual

Indikator :

- 4.7.1. Mengkomunikasikan pelbagai simulasi visual
- 4.7.2. Menyajikan hasil kesimpulan pelbagai simulasi visual

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

- Menjelaskan pengertian simulasi visual
- Menjelaskan fungsi simulasi visual
- Menjelaskan jenis simulasi visual

D. MATERI PELAJARAN

Simulasi visual

- Definisi simulasi visual

- Jenis simulasi visual
- Fungsi simulasi visual

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Strategi : PBL
2. Pendekatan : Saintifik
3. Metode : Pengamatan, Eksplorasi, Diskusi Kelompok, Presentasi dan Penugasan

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media dan Alat Pembelajaran

Laptop, Jaringan Internet

2. SUMBER BELAJAR

Buku sumber Simulasi Digital versi September 2013, SEAMOLEC

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN / KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN	WAKTU
1.	<p>PENDAHULUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat (di Google Meet); • Guru mengkondisikan kelas maya (Google Meet) agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; Google Meet, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku digital yang diperlukan. • Guru menyampaikan topik tentang "Simulasi Visual" • Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 	10 Menit
2.	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati pelbagai simulasi visual <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan : • Software apa saja yang dapat digunakan untuk membuat simulasi visual? • Kenapa menggunakan blender? • Bagaimana proses pembuatan animasi 3D? <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dibagi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang untuk mendiskusikan definisi simulasi visual, jenis simulasi visual dan fungsi simulasi visual <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisis pelbagai simulasi visual <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara random peserta didik (2 sampai dengan 3 orang mewakili kelompok) dapat mengkomunikasikan secara lisan hasil analisis 	75 Menit

NO	KEGIATAN	WAKTU
	pelbagai presentasi video (definisi, fungsi, jenis dan ciri khas presentasi video). Adapun peserta didik yang lain mengumpulkan hasil analisis secara tertulis.	
3.	PENUTUP <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyimpulkan hasil pemaparan (perwakilan kelompok) tentang komunikasi visual dilanjutkan dengan umpan balik secara lisan kepada siswa tentang definisi simulasi visual, jenis simulasi visual dan fungsi simulasi visual • Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi terkait dengan kasus tersebut • Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar 	5 Menit

H. PENILAIAN

Tugas

- Membuat laporan tentang simulasi visual

Observasi

- Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain

Portofolio

- Hasil kerja mandiri/kelompok
- Bahan Presentasi

Tes

- Essay , pilihan ganda

Soal Essay :

1. Jelaskan pengertian dari Simulasi Visual!

Jawab :

Simulasi Visual adalah media untuk menyampaikan ide dan konsep dalam bentuk simulasi digital (audio & visual).

2. Jelaskan fungsi dan tujuan simulasi visual!

Jawab :

Simulasi visual berfungsi sebagai media untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep dalam bentuk rekaan dalam format digital dengan tujuan untuk membekali kompetensi siswa dalam merealisasikan gagasan untuk bisa dikomunikasikan dengan lebih menarik secara visual.

3. Jelaskan jenis dari Simulasi Visual!

Jawab :

Jenis simulasi visual di sini secara umum dibagi menjadi 2, yaitu simulasi visual 2D dan simulasi visual 3D. Penggunaannya masing-masing jenis tergantung pada tujuan dan kebutuhan.

Simulasi visual 2D adalah simulasi dengan dimensi datar, dalam segi teknis simulasi ini dibuat dalam software pengolah grafis 2D animasi, Misalnya : adobe flash, after effect, toonboom dll.

Simulasi visual 3D merupakan simulasi dengan memiliki dimensi bentuk ruang dan kedalaman pada objek yang di buat. Software pengolah grafis yang dipakai dalam simulasi 3D misalnya blender, 3dsmax, Lightwave dll.

Tugas Mandiri Tidak Terstruktur :

1. Carilah 4 tayangan yang mengomunikasikan sebuah produk. Amatilah bagian mana dari tayangan tersebut yang disampaikan dengan bantuan simulasi visual animasi!
2. Dari tayangan yang telah anda dapat, kelompokkanlah mana yang termasuk animasi 2d dan animasi 3d? kemudian presentasikan secara berkelompok!

PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

- Bentuk Instrumen : Terlampir
- Kriteria Penilaian : Terlampir

Mengetahui,
Kepala SMKN 11 Bandung

DR. Anne Sukmawati KD. MMPd.
NIP. 19621105198603 2 008

Bandung, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran



Edi Kusnadi, S.Kom



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KD : 3.13 dan 4.13

Satuan Pendidikan	: SMKN 11 Bandung
Bidang Keahlian	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Program Studi Keahlian	: TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Topik/Tema	: Memproduksi Animasi 3D
Kelas/Semester	: X / 2 (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 3 JP x 30 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

3.6. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi

Indikator :

- 3.6.1. Menjelaskan proses pengolahan simulasi visual tahap praproduksi.
- 3.6.2. Menjelaskan konsep, ide dan premis.
- 3.6.3. Membaca sinopsis dan mengungkapkan kembali sinopsis.
- 3.6.4. Membaca dan memahami storyboard.

4.8. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi

Indikator :

- 4.8.1. Menyampaikan kesimpulan proses pengolah simulasi visual tahap praproduksi
- 4.8.2. Menyampaikan ide terkait dengan produk yang akan ditampilkan
- 4.8.3. Membuat sinopsis dan storyboard.
- 4.8.4. Mempresentasikan sinopsis dan storyboard

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA :

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

- Menjelaskan proses pengolahan simulasi visual tahap praproduksi
- Menjelaskan konsep, ide dan premis
- Menyampaikan kesimpulan proses pengolah simulasi visual tahap praproduksi
- Meyampaikan ide terkait dengan produk yang akanditampilkan

PERTEMUAN KEDUA :

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

- Membaca sinopsis dan mengungkapkan kembali sinopsis;
- Membaca dan memahami storyboard; dan
- Membuat storyboard.

D. MATERI PELAJARAN

Aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi

- Konsep produk
- Pencarian ide dan premis
- Sinopsis
- Storyboard

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Strategi : PBL
2. Pendekatan : Saintifik
3. Metode : Pengamatan, Eksplorasi, Diskusi Kelompok, Presentasi dan Penugasan

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media dan Alat Pembelajaran

Laptop, Jaringan Internet

2. SUMBER BELAJAR

Buku sumber Simulasi Digital versi September 2013, SEAMOLEC

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN / KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA

NO	KEGIATAN	WAKTU
1.	<p>PENDAHULUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat (di Google Meet); • Guru mengkondisikan kelas maya (Google Meet) agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; Google Meet, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku digital yang diperlukan. • Guru menyampaikan topik tentang "Proses Pembuatan Simulasi Visual - Tahap Praproduksi: Ide, Gagasan, Premis" • Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 	10 Menit

NO	KEGIATAN	WAKTU
2.	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak penjelasan guru tentang Proses pengolahan simulasi visual tahap praproduksi (Konsep, ide dan premis). <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Apa yang dimaksud dengan konsep , ide dan premis? ✓ Apa yang dimaksud dengan prinsip Form Follows Function? <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa diberi kesempatan untuk mencari Ide terkait dengan produk-produk yang dihasilkan berdasarkan bidang yang dipelajari, dipilih yang akan dikomunikasikan melalui simulasi visual. <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa menganalisis pelbagai kasus yang ada pada buku siswa untuk menemukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyampaikan kesimpulan proses pengolah simulasi visual tahap praproduksi Meyampaikan ide terkait dengan produk yang akanditampilkan 	75 Menit
3.	<p>PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru dapat menanyakan apakah siswa sudah memahami materi tersebut. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar 	5 Menit

PERTEMUAN KEDUA

NO	KEGIATAN	WAKTU
1.	<p>PENDAHULUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat; Guru mempersiapkan kelas maya (Google Meet) agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; Google Meet, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku digital yang diperlukan. Guru menyampaikan topik tentang "Proses Pembuatan Simulasi Visual - Tahap Praproduksi: Sinopsis dan Storyboard" Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 	10 Menit
2.	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Mengamati</p>	75 Menit

NO	KEGIATAN	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak penjelasan guru tentang Tips and Trick Cara Membuat Sinopsis Film • Siswa mengamati storyboard iklan yang ditayangkan guru <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bagaimana sistematika penulisan sinopsis? ✓ Bagaimana cara membuat storyboard <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan mencari informasi dan contoh synopsis dan storyboard pada media buku, surat kabar atau dengan melakukan search engine/google • Siswa mencoba membuat synopsis • Siswa mencoba membuat storyboard berdasarkan outline alur cerita yang telah anda buat/sinopsis <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis pelbagai sinopsis dan storyboard <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan synopsis dan storyboard yang telah dibuat • Guru mengkomunikasikan synopsis dan storyboard yang telah dibuat siswa 	
3.	<p>PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi terkait dengan synopsis dan storyboard tersebut • Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar 	5 Menit

H. PENILAIAN

Tugas

- Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi

Observasi

- Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain

Portofolio

- Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok
- Bahan Presentasi

Tes

- Pilihan Ganda, Essay

Soal Essay :

1. Jelaskan pengertian sinopsis dan tujuan dibuatnya sebuah sinopsis!

Jawab:

Sinopsis merupakan alur cerita yang dijelaskan secara singkat dengan tujuan untuk memberikan informasi terpenting dalam sebuah rangkaian cerita film atau animasi. Biasanya sinopsis hanya dibuat satu hingga dua halaman saja

2. Jelaskan pengertian dan fungsi storyboard!

Jawab :

Storyboard adalah sketsa gambar berbentuk thumbnail yang disusun berurutan sesuai dengan rangkaian jalan cerita berfungsi sebagai konsep dan ungkapan kreatif, untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual. Pada storyboard dapat ditambahkan arahan audio, serta informasi lain berupa huruf dan warna serta tata letak sehingga pesan dan gagasan dapat diterima.

PENILAIAN SIKAP SPRITUAL DAN SOSIAL

- Bentuk Instrumen : Terlampir
- Kriteria Penilaian : Terlampir

Mengetahui,
Kepala SMKN 11 Bandung

DR. Anne Sukmawati KD. MMPd.
NIP. 19621105198603 2 008

Bandung, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran



Edi Kusnadi, S.Kom



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

KD : 3.13 dan 4.13

Satuan Pendidikan	: SMKN 11 Bandung
Bidang Keahlian	: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
Program Studi Keahlian	: TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Topik/Tema	: Memproduksi Animasi 3D
Kelas/Semester	: X / 2 (DUA)
Tahun Pelajaran	: 2020/2021
Alokasi Waktu	: 3 JP x 30 Menit

A. KOMPETENSI INTI

- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

- 3.7. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi

Indikator :

- 3.7.1. Menjelaskan fungsi software Blender
- 3.7.2. Menjelaskan fitur software Blender
- 3.7.3. Menjelaskan cara membuat meja sederhana

- 4.9. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi

Indikator :

- 4.9.1. Melakukan instalasi software Blender
- 4.9.2. Menyampaikan hasil pengolah simulasi visual tahap praproduksi Add object (Plane, Cube, Circle, Cylinder, Cone dan Torus).
- 4.9.3. Mempresentasikan object meja sederhana

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN PERTAMA :

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

- Menjelaskan fungsi software Blender
- Melakukan instalasi software Blender
- Menjelaskan fitur software Blender

PERTEMUAN KEDUA :

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

- Menjelaskan cara membuat meja sederhana
- Mempresentasikan object meja sederhana

D. MATERI PELAJARAN

Aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi

- Konsep produk
- Pencarian ide dan premis
- Sinopsis
- Storyboard

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Strategi : PBL
2. Pendekatan : Saintifik
3. Metode : Pengamatan, Eksplorasi, Diskusi Kelompok, Presentasi dan Penugasan

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media dan Alat Pembelajaran

Laptop, Jaringan Internet

2. SUMBER BELAJAR

Buku sumber Simulasi Digital versi September 2013, SEAMOLEC

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN / KEGIATAN PEMBELAJARAN

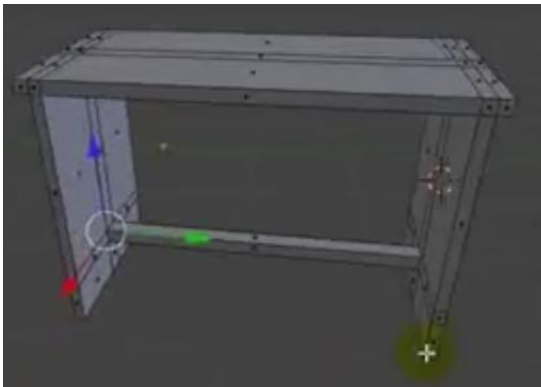
PERTEMUAN PERTAMA

NO	KEGIATAN	WAKTU
1.	<p>PENDAHULUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat (di Google Meet); • Guru mengkondisikan kelas maya (Google Meet) agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; Google Meet, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku digital yang diperlukan. • Guru menyampaikan topik tentang "Simulasi Visual Tahap Produksi". • Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 	10 Menit

NO	KEGIATAN	WAKTU
2.	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengamati demonstrasi guru : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Menginstall aplikasi blender ✓ Fitur, Splitting Windows, Changing the Editor Type, Shortcut of Numpad, Snap 3D Cursor, Add object dan Transformation <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengajukan pertanyaan : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Apa fungsi software Blender? ✓ Mengapa menggunakan Blender? <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan untuk mencoba : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Menginstall aplikasi blender ✓ Splitting Windows : <ul style="list-style-type: none"> • Membuat empat tampilan Top, Front, Right dan User Perp • Menyimpan tampilan yang dibuat ✓ Navigasi terhadap view : <ul style="list-style-type: none"> • Mengoperasikan tampilan menggunakan tombol kanan mouse zoom in/out dan memutar tampilan/drag mouse tengah • Melakukan pan : shift+ drag mouse tengah • Shortcut of Numpad : <ul style="list-style-type: none"> Numpad 7 : Top View Numpad 1 : Front View Numpad 3 : Right View Numpad 5 : Perspective/Ortographic View Gunakan tombol Ctrl + Numpad untuk memberikan efek kebalikan ✓ Navigasi terhadap object : <ul style="list-style-type: none"> • Memilih satu object dan beberapa object • Menonaktifkan pilihan • Tekan B lalu lakukan pemilihan secara window • Menggeser object berdasarkan sumbu x, y dan Z (aktifkan manipulator) • Memutar object dengan transformasi manipulator • Memperbesar dan mengecilkan object dengan transformasi manipulator ✓ Changing the Editor Type, , Snap 3D Cursor, Add object dan Transformation <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisis pelbagai aplikasi 3D <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil pengolahan simulasi visual tahap praproduksi Add object (Plane, Cube, Circle , Cylinder, Cone dan Torus). 	75 Menit
3.	PENUTUP	5 Menit

NO	KEGIATAN	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> Guru dapat menanyakan apakah siswa sudah memahami materi tersebut. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar 	

PERTEMUAN KEDUA

NO	KEGIATAN	WAKTU
1.	<p>PENDAHULUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat (di Google Meet); Guru mengkondisikan kelas maya (Google Meet) agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; Google Meet, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku digital yang diperlukan.. Guru menyampaikan topik tentang "Membuat meja sederhana" Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 	10 Menit
2.	<p>KEGIATAN INTI</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mengamati demonstrasi guru membuat meja sederhana <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan : <ul style="list-style-type: none"> ✓ Apa yang dimaksud dengan vertex ,edge dan face? ✓ Pertintah extrude digunakan untuk apa? <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa diberi kesempatan untuk mencoba membuat meja dengan object dasar cube <ul style="list-style-type: none"> • E : Extrude • Ctrl + R : Split/menambah segment  <p>Mengasosiasikan</p>	75 Menit

NO	KEGIATAN	WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa Siswa membandingkan object Solid, wireframe dan Textured <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mempresentasikan object meja sederhana 	
3.	<p>PENUTUP</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru dapat menanyakan apakah siswa sudah memahami materi tersebut. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar 	5 Menit

H. PENILAIAN

Tugas

- Membuat laporan tentang pengolahan simulasi visual tahap produksi

Observasi

- Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain

Portofolio

- Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok
- Bahan Presentasi

Tes

- Pilihan Ganda, Essay

PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL DAN SOSIAL

- Bentuk Instrumen : Terlampir
- Kriteria Penilaian : Terlampir

Mengetahui,
Kepala SMKN 11 Bandung

DR. Anne Sukmawati KD. MMPd.

Bandung, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran



Edi Kusnadi, S.Kom

LAMPIRAN INSTRUMEN PENILAIAN

A. RUBRIK PENILAIAN

ASPEK	SKOR	KETERANGAN
Memahami Materi (Kuis di Edmodo)	50	
Prosedur menggunakan Aplikasi	50	
Jumlah	100	

B. SCORING

Nilai Penugasan Siswa = Jumlah Perolehan Score yang ada

Nilai Maksimal : 100

Nilai minimal : 0

Sikap

Bentuk :

Nama :

Kelas :

No	Keterangan	Ya	Tidak
1	Peserta didik menyelesaikan tugas tepat waktu		
2	Peserta didik menyelesaikan tugas sesuai prosedur		
3	Peserta didik menyelesaikan tugas dengan lengkap		
4	Peserta didik mengerjakan dengan jujur		