

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	SMK NEGERI 6 SURAKARTA		
Kelas/Semester	XI / Genap		
Kompetensi Keahlian	Multimedia		
Mata Pelajaran	Teknik Animasi 2D3D		
Alokasi Waktu (JP)	3 x 45 menit		
Tujuan Pembelajaran	<b>KD 3</b>	<b>KD 4</b>	
	3.11 Mengambarkan konsep dasar obyek 3D dalam sketsa rancangan	4.11 Membuat sketsa rancangan obyek 3D	
	<b>IPK 3</b>	<b>IPK 4</b>	
	1. 3.11.1 Menjelaskan konsep dasar sketsa rancangan obyek 3D	2. 4.11.1 Melakukan pembuatan sketsa rancangan obyek 3D	
Materi Pembelajaran	Obyek 3 dimensi		
Model Pembelajaran	Pembelajaran Daring		
Langkah-langkah Pembelajaran :			
<b>Pendahuluan</b>			
<p>Memberikan salam melalui WAG mendoakan semoga semuanya sehat selalu dan mengingatkan siswa untuk Login di classroom dan mengisi daftar kehadiran sesuai jadwal pelajaran</p> <p><a href="https://classroom.google.com/c/MTE2OTU1MDEyMTQ2?cjc=4qwrter">https://classroom.google.com/c/MTE2OTU1MDEyMTQ2?cjc=4qwrter</a> untuk kelas XI MM 1</p> <p><a href="https://classroom.google.com/c/MTE2OTU1MDEyMTU1?cjc=3hca6pj">https://classroom.google.com/c/MTE2OTU1MDEyMTU1?cjc=3hca6pj</a> Untuk kelas XI MM 2</p> <p>Setelan login dan mengisi daftar hadir siswa harus menjawab salam pada kolom comment setiap awal pelajaran</p>			
<b>Inti</b>			
1	<b>Stimulus</b>	Guru menampilkan video di classroom tentang obyek 3 dimensi serta siswa diminta mengamatinya.	
2	<b>Identifikasi masalah</b>	Siswa mengidentifikasi video yang ada	
3	<b>Pengumpulan data</b>	Siswa menulis data berupa ulasan / deskripsi obyek 3 dimensi dari hasil indentifikasi dan mengumpulkan di google classroom	
4	<b>Pembuktian</b>	Siswa menjelaskan tentang obyek 3 dimensi dengan sudut pandang siswa masing-masing.	
5	<b>Menarik simpulan</b>	Siswa menyajikan data yang diperoleh, mempresentasikan hasil pembuktian dan menanggapi hasil presentasi siswa yang lain serta menarik kesimpulan.	
<b>Penutup</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran</li> <li>2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> <li>3 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas</li> <li>4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya</li> </ol>			
<b>Asesmen</b>			
1	<b>Pengetahuan</b>	Qiuz dan penugasan	
2	<b>Ketrampilan</b>	Unjuk kerja diskusi dan presentasi	
3	<b>Sikap yang diamati</b>	Tekun, teliti, inovatif, dan bergaransi	
<b>Alat dan Bahan</b>			
Google classroom, Whataps Group, Personal Komputer dengan aplikasi Blender, Proyektor, Buku Teks			

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Tenang Pranata, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP: 19660620 1994121003**

Surakarta, 2 Mei 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Suwito, SE., S.Kom.**  
**NIP:**