

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
Simulasi Mengajar Calon Guru Penggerak

Nama Sekolah : SMK Negeri 5 Merangin
Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2D dan 3D
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI (Sebelas) / 1 (Satu)
Materi : 3D Hard Surface
Alokasi Waktu : 10 Menit

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* dengan pendekatan saintifik, peserta didik mampu menerapkan model sederhana berbasis 3D hard surface. Selain itu, peserta mampu membuat model sederhana berbasis 3D hard surface. Pembelajaran ini juga mengembangkan disiplin, rasa ingin tahu, kerja sama, jujur dalam penyelesaian setiap penugasan, dan menghargai pendapat orang lain dalam berdiskusi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pelajaran dimulai 3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik 4. Guru menyampaikakan tujuan pembelajaran 5. Guru menyampaikan materi sebelumnya dan mengaitkan dengan pembelajaran yang akan disampaikan 6. Guru menyampaikan aspek penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan 	
Kegiatan Inti	
Oreantasi Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan mengenai 3D hard surface 2. Guru menampilkan beberapa gambar contoh 3D Hard surface, Peserta didik diminta untuk mengamati 3. Guru menayangkan sebuah contoh pembuatan video 3D hard surface, peserta didik diminta untuk mengamati dengan baik 4. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 4 siswa
Penentuan tema proyek	Guru menyampaikan tema proyek pembuatan 3D hard surface yaitu membuat modeling meja dengan teknik primitive
Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek dan pengelolaannya	Secara berkelompok peserta didik berdiskusi untuk menentukan langkah-langkah penyelesaian proyek membuat modeling meja dengan teknik primitive yang diberikan
Menyusun Rencana Kerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing peserta didik untuk pembagaian tugas setiap kelompok dalam penyelesaian proyek membuat modeling meja dengan teknik primitive yang diberikan 2. Membuat jadwal tugas penyelesaian proyek membuat modeling meja dengan teknik primitive yang diberikan
Penyelesaian dengan fasilitasi dan monitoring guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik membuat proyek modeling meja denan teknik primitive 2. Peserta didik mendokumentasikan langkah-langkah membuat modeling meja dengan teknik primitive dan mendiskusikan permasalahan yang ada dengan guru 3. Guru memonitoring tahapan-tahapan pembuatan modeling meja di setiap kelompok 4. Guru memberikan pimbingan dan memberikan solusi ketika ada permasalahan
Publikasi hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengumpulkan hasil kerja kelompok kepada guru 2. Guru memeriksa hasil kerja kelompok 3. Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyeknya
Evaluasi proses dan hasil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik melakukan evaluasi terhadap hasil proyek masing-masing kelompok 2. Peserta didik dipersilahkan untuk mengemukakan pendapatnya terhadap hasil proyek kelompok lain
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama peserta didik merefleksi pembelajaran yang sudah dibahas 2. Guru melaksanakan penilaian pengetahuan melalui tes tertulis 3. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya 4. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa mengakhiri pembelajaran


PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan (Terlampir)
Keterampilan (Terlampir)
Sikap (Terlampir)

Mengetahui
Kepala Sekolah

Dra. Ferlita Rachmi, M.Pd
NIP.196904051995122001



Bukit Bungkul, Januari 2022
Guru Produktif

Daryono, S.T.

1. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Disiplin				Rasa Ingin Tau				Kerja Sama				Jujur				Total Skor	Nilai

Kreteria	Skor	Indikator
Disiplin		
Sangat Baik (SB)	4	Selalu disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran.
Baik (B)	3	Sering disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran.
Cukup (C)	2	Kada-kadang disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran.
Kurang (K)	1	Tidak pernah disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran.
Rasa Ingin Tahu		
Sangat Baik (SB)	4	Selalu berusaha mengetahui pelajaran dengan cara membaca buku dan bertanya.
Baik (B)	3	Sering berusaha mengetahui pelajaran dengan cara membaca buku dan bertanya.
Cukup (C)	2	Kadang-kadang berusaha mengetahui pelajaran dengan cara membaca buku dan bertanya.
Kurang (K)	1	Tidak pernah berusaha mengetahui pelajaran dengan cara membaca buku dan bertanya.
Kerja Sama		
Sangat Baik (SB)	4	Selalu bekerja sama dengan teman dalam proses pembelajaran.
Baik (B)	3	Sering bekerja sama dengan teman dalam proses pembelajaran.
Cukup (C)	2	Kadang-kadang bekerja sama dengan teman dalam proses pembelajaran.
Kurang (K)	1	Tidak pernah bekerja sama dengan teman dalam proses pembelajaran.
Jujur		
Sangat Baik (SB)	4	Selalu jujur dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman
Baik (B)	3	Sering jujur dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman
Cukup (C)	2	Kadang-kadang jujur dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman
Kurang (K)	1	Tidak pernah jujur dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman

	1.
$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$	Kriteria penilaian: 86-100 : A (Sangat baik) 71-85 : B (Baik) 56-70 : C (Cukup) 0-55 : D (Kurang)

2. Penilaian Pengetahuan

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Tuliskan seleksi apa saja yang digunakan dalam pembuatan hard Surface modeling meja dengan teknik primitive!
2. Tuliskan langkah-langkah dalam pembuatan hard surface modeling meja dengan teknik primitive!

3. Penilaian Keterampilan

1. Membuat proyek pembuatan 3D hard surface yaitu membuat modeling meja dengan teknik primitive

Form Penilaian Aspek Keterampilan

No	Komponen/Sub Komponen	Kompeten			
		Belum	Ya		
			Cukup	Baik	Sangat Baik
0	1	2	3		
1	2	3	4	5	6
I	Persiapan				
1.1	Menampilkan pengetahuan pra cetak				
1.2	Mengidentifikasi komponen elektronika multimedia				
1.3	Mengkonfigurasi dan menguji peralatan yang telah dipasang				
	Rerata capaian kompetensi komponen Persiapan				
II	Pelaksanaan				
2.1	Menggunakan peralatan software grafik multimedia 3D				

2.2	Membuat desain 3D hard surface (modeling meja dengan teknik primitive)				
2.3	Menampilkan hasil karya desain 3D Hard Surface (modeling meja dengan teknik primitive)				
Rerata capaian kompetensi komponen Proses					
III	Hasil				
3.1	Hasil modeling meja dengan teknik primitive				
Capaian kompetensi komponen Hasil					

NILAI AKHIR			
Nilai rata-rata pembulatan	Persiapan	Proses	Hasil
Bobot	30%	30%	40%

Keterangan

Tidak = 0; Cukup = 1; Baik = 2; Sangat Baik = 3

Konversi Nilai dan Predikat:

Skor Awal	Nilai Konversi Maksimal
0	70
1	79
2	90
3	100

Nilai Akhir	Kesimpulan/Predikat
<70	Belum Kompeten
70-79	Cukup Kompeten
80-90	Kompeten
91-100	Sangat Kompeten