RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. Identitas

Nama Sekolah	: SMKN 2 Bandar Lampung
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: XI / Genap
Alokasi Waktu	: 4 x 45 menit (2 pertemuan)
Pertemuan	: 3 dan 4
Standar Kompetensi	: 12. Menerapkan konsep vektor dalam pemecahan masalah
Kompetensi Dasar	: 12.2 Menerapkan konsep vektor pada bangun ruang

B. Indikator

1. Kognitif

a. Mendeskripsikan konsep vektor dan ruang lingkup vektor menurut ciri-cirinya.
b. Menyelesaikan operasi pada vektor dengan menggunakan rumus yang sesuai.

2. Afektif

a. Karakter

1. Teliti
2. Kreatif
3. Pantang menyerah
4. Rasa ingin tahu

b. Keterampilan Sosial

1. Bertanya
2. Kerjasama
3. Memberikan ide atau pendapat
4. Menjadi pendengar yang baik

C. Tujuan Pembelajaran :

1. Kognitif

a. Diberikan vektor (a,b,c), siswa dapat mengitung panjang/besar vektor pada bangun ruang.
b. Diberikan formula/gambar vektor, siswa dapat menentukan nilai koordinat vektor pada bangun ruang.

c. Diberikan vektor (a,b,c), siswa dapat menentukan vektor satuan pada bangun ruang.
d. Diberikan vektor (a,b,c) dan vektor (d,e,f), siswa dapat menentukan jumlah dan selisih vektor pada bangun ruang.
e. Diberikan vektor (a,b,c) dan vektor (d,e,f), siswa menentukan hasil kali vektor (perkalian skalar dua vektor dan perkalian antara dua vektor) pada bangun ruang.
f. Diberikan vektor (a,b,c) dan vektor (d,e,f), siswa dapat menghitung nilai sudut yang diapit oleh kedua vektor tersebut pada bangun ruang.

2. Afektif

a. Karakter

Setelah mengikuti proses pembelajaran siswa diharapkan memiliki karakter sebagai berikut :

1. **Teliti,** yaitu cermat, seksama dalam mempelajari suatu konsep di dalam materi pembelajaran.
2. **Kreatif,** yaitu mampu mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab suatu permasalahan selama proses pembelajaran maupun di lingkungan sekelilingnya.
3. **Pantang menyerah**, yaitu tidak mudah putus asa, giat, dan antusias dalam mempelajari suatu konsep di dalam materi pelajaran dan mencari penyelesaian dari suatu permasalahan selama proses pembelajaran maupun di lingkungan sekelilingnya.
4. **Rasa ingin tahu**, yaitu siswa menyelidiki atau memecahkan masalah dalam proses pembelajaran yang membuatnya penasaran.

b. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial dalam proses pembelajaran ini adalah :

1. Dalam diskusi kelas, siswa aktif dalan mengajukan pertanyaan
2. Dalam diskusi kelas, siswa dapat saling bekerjasama dalam kelompoknya masing-masing dalam menyelesaikan suatu masalah
3. Dalam diskusi kelas, siswa aktif memberikan ide atau pendapat
4. Dalam diskusi kelas, siswa dapat menjadi pendengar yang baik

D. Materi Pembelajaran : Vektor dan operasi vektor pada bangun ruang.

E. Metode Pembelajaran : Pembelajaran Audiovisual (Video Pembelajaran)

F. Model Pembelajaran : Diskusi Kelompok

G. Langkah-Langkah Pembelajaran (pertemuan 3)

Kegiatan Pendahuluan (± 10 menit)

No	Kegiatan	Karakter	Alokasi Waktu
1.	Guru memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa	-	**10'**
2.	Guru menginformasikan untuk mengumpulkan Pekerjaan Rumah (PR)	Rasa ingin tau	
3.	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	Rasa Ingin tau	

Kegiatan Inti (± 70 menit)

No	Kegiatan	Karakter	Alokasi Waktu
Eksplorasi			
4.	Guru memberikan pengarahan tentang langkah-langkah pembelajaran audiovisual	Rasa ingin tau	**20'**
5.	Guru membagi Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. *LKS-3 terlampir		
6.	Guru menampilkan video permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran, kemudian dilanjutkan dengan menampilkan video pembelajaran.	Teliti, kreatif, Pantang menyerah, Rasa ingin tau	
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat hal-hal penting dari tampilan video pembelajaran tersebut.	Teliti, kreatif, rasa ingin tahu	
Elaborasi			
8.	Guru meminta siswa untuk berkelompok yang terdiri dari lima orang siswa, selanjutnya siswa berdiskusi dan membimbing rekan-rekannya apabila mengalami kesulitan.	Kreatif, pantang Menyerah	**30'**
9.	Siswa mengerjakan latihan yang ada di LKS, sedangkan guru memperhatikan.	Teliti, rasa ingin tahu, pantang menyerah	
Konfirmasi			
10.	Guru menunjuk sebagian kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian membimbing jalannya presentasi dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memberikan sanggahan, tambahan atau pertanyaan.	Teliti, Kreatif, bertanya, pantang menyerah, rasa ingin tau	**20'**
11.	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi sehingga didapatkan jawaban soal yang merupakan kesimpulan dari setiap kelompok	Kreatif, bertanya, pantang menyerah, rasa ingin tau	
12.	Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan kelompok	Kreatif, rasa ingin tau	

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

No	Kegiatan	Karakter	Alokasi Waktu
12.	Guru memberikan soal-soal materi pelajaran untuk dikerjakan di rumah kemudian dikumpul pada pertemuan berikutnya.	Rasa ingin tau	**10'**
13.	Guru mengkondisikan siswa untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya.	Rasa ingin tau	
14.	Guru menutup proses pembelajaran dengan salam.	-	

H. Langkah-Langkah Pembelajaran (pertemuan 4)

Kegiatan Pendahuluan (± 10 menit)

No	Kegiatan	Karakter	Alokasi Waktu
1.	Guru memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa	-	**10'**
2.	Guru menginformasikan untuk mengumpulkan Pekerjaan Rumah (PR)	Rasa ingin tau	
3.	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	Rasa Ingin tau	

Kegiatan Inti (± 70 menit)

No	Kegiatan	Karakter	Alokasi Waktu
Eksplorasi			
4.	Guru memberikan pengarahan tentang langkah-langkah pembelajaran audiovisual	Rasa ingin tau	**20'**
5.	Guru membagi Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap siswa. *LKS-4 terlampir		
6.	Guru menampilkan video permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran, kemudian dilanjutkan dengan menampilkan video pembelajaran.	Teliti, kreatif, Pantang menyerah, Rasa ingin tau	
7.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat hal-hal penting dari tampilan video pembelajaran tersebut.	Teliti, kreatif, rasa ingin tahu	
Elaborasi			
8.	Guru meminta siswa untuk berkelompok yang terdiri dari lima orang siswa, selanjutnya siswa berdiskusi dan membimbing rekan-rekannya apabila mengalami kesulitan.	Kreatif, pantang Menyerah	**30'**
9.	Siswa mengerjakan latihan yang ada di LKS, sedangkan guru memperhatikan.	Teliti, rasa ingin tahu, pantang menyerah	
Konfirmasi			
10.	Guru menunjuk sebagian kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, kemudian membimbing jalannya presentasi dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk memberikan sanggahan, tambahan atau pertanyaan.	Teliti, Kreatif, bertanya, pantang menyerah, rasa ingin tau	**20'**
11.	Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi sehingga didapatkan jawaban soal	Kreatif, bertanya, pantang menyerah,	

	yang merupakan kesimpulan dari setiap kelompok	rasa ingin tau	
12.	Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, maupun isyarat terhadap keberhasilan kelompok	Kreatif, rasa ingin tau	

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

No	Kegiatan	Karakter	Alokasi Waktu
1.	Guru memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa	-	**10'**
2.	Guru menginformasikan untuk mengumpulkan Pekerjaan Rumah (PR)	Rasa ingin tau	
3.	Guru menginformasikan tujuan pembelajaran	Rasa Ingin tau	

I. Alat/Bahan/Sumber Pembelajaran

1. Johanes, dkk. 2006. *Matematika SMK Kelas XI*. Jakarta. Grafrindo
2. LCD, Laptop
3. White board, Spidol, dan alat tulis lainnya

J. Penilaian

Teknik : Tes
Bentuk Instrumen : Uraian
Insrtumen : Post-tes (terlampir)

Bandar Lampung, 3 Februari 2013

Guru Mitra

Suralit Purba, S.Pd
NIP. 1965 1015 1990 10 1 002

Peneliti,

Yayan Andriyana
NPM 0813021057