

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 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 menghitung 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 dalam 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 : Metode konvensional (Ekspositori)

F. Model Pembelajaran : Ceramah

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 menjelaskan materi tentang definisi dan konsep besara vektor secara fisis dan geometri sedangkan siswa memperhatikan.	Rasa ingin tau	40'
5.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru tersebut.	Teliti, Pantang menyerah, Kreatif	
6.	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika masih ada yang kurang jelas dari materi yang telah dibahas.		
Elaborasi			
7.	Siswa diberikan kesempatan untuk mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru tersebut.	Teliti, Kreatif	20'
8.	Siswa memperhatikan penjelasan mengenai contoh soal.	Teliti	
9.	Siswa mengerjakan soal-soal latihan pada buku cetak.	Teliti	
Konfirmasi			
10.	Guru meminta beberapa siswa untuk mengerjakan soal di papan tulis.	Pantang menyerah, Kreatif	10'
11.	Guru memberikan penjelasan terhadap pertanyaan siswa.	Rasa ingin tau	
12.	Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan.	Rasa ingin tau	

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

No	Kegiatan	Karakter	Alokasi Waktu
13.	Membimbing siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dibahas.	Rasa ingin tahu	10'
14.	Guru memberikan soal-soal materi pelajaran untuk dikerjakan di rumah kemudian dikumpul pada pertemuan berikutnya.	Teliti, Kreatif	
15.	Guru mengkondisikan siswa untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya.	Rasa ingin tahu	
16.	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 menjelaskan materi tentang definisi dan konsep besara vektor secara fisis dan geometri sedangkan siswa memperhatikan.	Rasa ingin tau	40'
5.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru tersebut.	Teliti, Pantang menyerah, Kreatif	
6.	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa jika masih ada yang kurang jelas dari materi yang telah dibahas.		
Elaborasi			
7.	Siswa diberikan kesempatan untuk mencatat hal-hal penting dari penjelasan guru tersebut.	Teliti, Kreatif	20'
8.	Siswa memperhatikan penjelasan mengenai contoh soal.	Teliti	
9.	Siswa mengerjakan soal-soal latihan pada buku cetak.	Teliti	
Konfirmasi			
10.	Guru meminta beberapa siswa untuk mengerjakan soal di papan tulis.	Pantang menyerah, Kreatif	10'
11.	Guru memberikan penjelasan terhadap pertanyaan siswa.	Rasa ingin tau	
12.	Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan.	Rasa ingin tau	

Kegiatan Penutup (± 10 menit)

No	Kegiatan	Karakter	Alokasi Waktu
13.	Membimbing siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dibahas.	Rasa ingin tahu	10'
14.	Guru memberikan soal-soal materi pelajaran untuk dikerjakan di rumah kemudian dikumpul pada pertemuan berikutnya.	Teliti, Kreatif	
15.	Guru mengkondisikan siswa untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya.	Rasa ingin tahu	
16.	Guru menutup proses pembelajaran dengan salam.		

I. Alat/Bahan/Sumber Pembelajaran

1. Johanes, dkk. 2006. *Kompetensi Matematika Jilid 2B SMA Program IPA*. Jakarta : Yudhistira.
2. White board, Spidol, dan alat tulis lainnya

J. Penilaian

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

Guru Mitra



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

Bandar Lampung, 3 Februari 2013
Guru Peneliti,

Yayan Andriyana
NPM 0813021057