

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP  
Mata Pelajaran : IPA  
Kelas/Semester : VII/1  
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit  
Pembuat : Deden Nugraha  
Email : densnugraha@gmail.com

## A. TOPIK

Pengenalan Tengkorak Manusia dengan menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR)

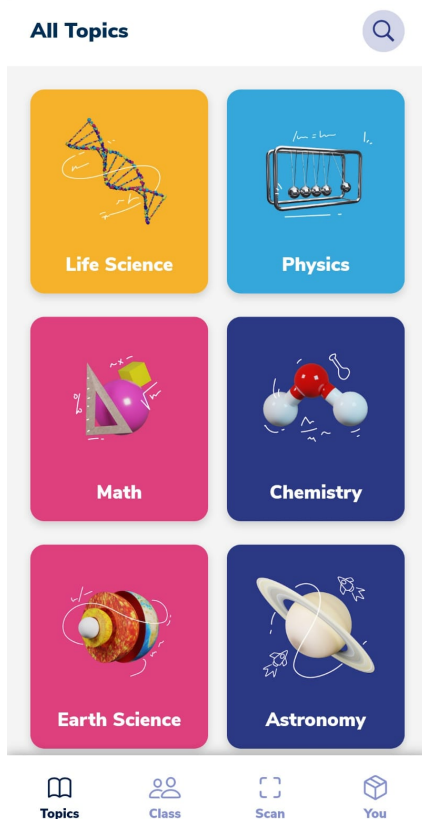
## B. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik setelah pembelajaran ini dapat mengetahui tengkorak manusia
2. Peserta didik dapat memperlihatkan tengkorak manusia dengan mudah menggunakan AR
3. Peserta didik mampu mempresentasikan bagian-bagian komputer dengan interaktif dan detail.

## C. MATERI PEMBELAJARAN

Pengenalan tengkorak manusia dengan menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR)

1. Download Assemblr Edu di Playstore atau Appstore
2. Buka Assemblr Edu dan registrasi
3. Tampilan Home Assemblr Edu yang menampilkan topik-topik konten Pendidikan.



#### 4. Pilih topik life science

← 🔍

**Life Science**

**BLOOD CELLS**  
ASSEMBLE EDUCATION ON EXCLUSIVE CONTENT

**Blood Cells**  
Scientists have figured out how to hack, synthesize, or replace parts and processes in your

▶ Play

**HUMAN SKULL**

**Human Skull**  
Did you know that the human skull contains eight larger bones that are designed to protect the

▶ Play

**Human Body**  
The system within a human body usually influences one another. Let's see how the

▶ Play

#### 5. Pilih Human Skull

← 🔍 ❤️

**HUMAN SKULL**  
ASSEMBLE EDUCATION ON EXCLUSIVE CONTENT

Parietal Bone  
Frontal Bone  
Temporal Bone  
Maxilla  
Mandible  
Nasal Bone  
Zygomatic Bone  
Sphenoid Wing of Sphenoid Bone

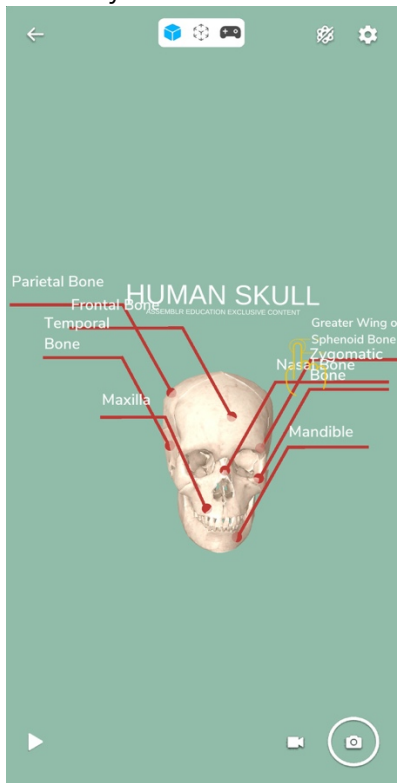
**Human Skull**

Did you know that the human skull contains eight larger bones that are designed to protect the brain? Let's take a look!

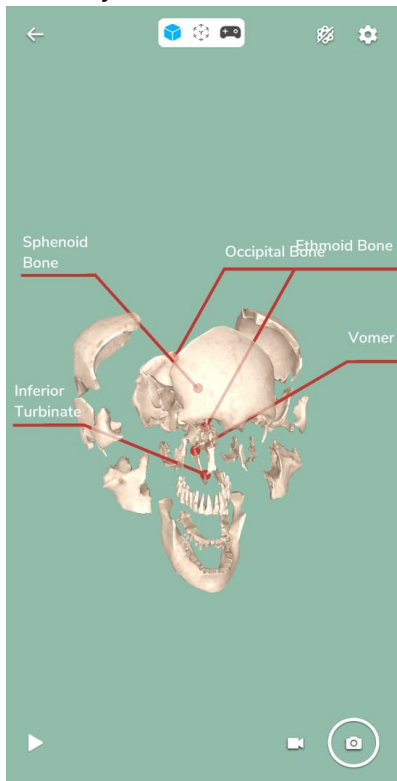
🎮 Play in 3D

🕶️ Play in AR

6. Pilih Play in 3D



7. Klik Play untuk melihat animasi human skull



- Pilih View in AR untuk dapat menambahkan ke dunia nyata



#### **D. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

Pembelajaran ini menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) dengan:

1. Pendekatan : saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan)
2. Model : Project Base Learning (PjBl)
3. Metode : ceramah plus demonstrasi dan latihan (CPDL)

#### **E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

1. Guru membagikan materi pengenalan tengkorak manusia dengan menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) di Google Classroom
2. Guru mendemokan dan menjelaskan tengkorak manusia menggunakan Skype/Zoom
3. Guru memberikan penugasan kepada peserta didik tentang tengkorak manusia
4. Guru melakukan tanya jawab dan diskusi dengan peserta didik tentang materi yang dijelaskan
5. Guru memberikan kesimpulan tentang pembelajaran yang dilaksanakan
6. Peserta didik mengumpulkan tugas di Google Classroom

#### **F. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN**

1. Media/Alat :
  - \* Komputer
  - \* Handphone
  - \* Aplikasi Assemblr Edu yang di download dari Playstore atau Appstore

## **G. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

1. Teknik Penilaian
  - a. Penilaian Sikap (hormat dan tanggung jawab) : aktif, ketepatan, dan tanggung jawab
  - b. Penilaian Pengetahuan : tes tulis tentang anatomi katak di google form.
  - c. Remedial dan Pengayaan

Diketahui,  
Kepala Sekolah

NIP

Bandung, April 2020

Guru Mata Pelajaran

NIP