



<p style="text-align: center;"><b>RPP</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>SMKN 1 CIOMAS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>MAPEL : DASAR-DASAR KREATIFITAS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KELAS X ANIMASI</b></p> <p style="text-align: center;"><b>WAKTU 60 Menit</b></p>	<b>A</b>	<b>Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	
		3.3 Memahami hubungan kreativitas dengan industri kreatif	4.3 Mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif
	<b>B</b>	<b>Tujuan Pembelajaran:</b>	
		Melalui kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh model pembelajaran Discovery Learning dengan google meet dan pendekatan saintifik peserta didik dapat Memahami hubungan kreatifitas dengan industri kreatif, dengan sikap rasa ingin tahu, jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif.	
	<b>C</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	
		Memahami hubungan dan Peranan Kreatifitas dan dampaknya terhadap industri kreatif/ekonomi kreatif, khususnya bidang Animasi	
	<b>D</b>	<b>Media dan alat pembelajaran</b>	
		1 Google classroom, google meet, google drive, Youtube 2 Worksheet atau lembar kerja (siswa) 3 Lembar penilaian	1 Laptop/komputer/HPI 2 Alat tulis menulis
<p style="text-align: center;"><b>MODEL PEMBELAJARAN</b></p> <p><b>Discovery learning</b></p> <p><b>Sintak</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>memberi stimulus</i></li> <li>● <i>mengidentifikasi masalah</i></li> <li>● mengumpulkan data</li> <li>● mengolah data</li> <li>● memverifikasi</li> <li>● menyimpulkan</li> </ul>	<b>E</b>	<b>Langkah-langkah Pembelajaran Pertemuan 1</b>	
		1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>a Menyampaikan salam;</li> <li>b Mendiskusikan kompetensi yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan dikembangkan;</li> <li>c Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari;</li> <li>d Menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>e Menyampaikan ruang lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan.</li> </ul>	
		2. Kegiatan Inti (30 menit)	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>a Guru menyajikan bahan kajian berupa Penjelasan lisan mengenai hubungan kreatifitas dengan industry kreatif,</li> <li>b Peserta didik mengkomuniasikan hasil pengamatan mereka mengenai hubungan antara kreatifitas dengan industry kreatif</li> </ul>	
<p><b>Sumber</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku “Kreatif Sampai mati” Wahyu Aditya</li> <li>● Modul Produktif kelas X Anmasi</li> <li>● Internet</li> </ul>		3. Penutup (10 menit)	
		Kegiatan guru bersama peserta didik yaitu <ul style="list-style-type: none"> <li>a membuat rangkuman/simpulan pelajaran</li> <li>b melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan; dan</li> <li>c memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran</li> </ul> Kegiatan guru yaitu <ul style="list-style-type: none"> <li>a memberikan tugas kelompok untuk presentasi mengenai hasil pengamatan peserta didika tentang hubungan kreatifitas dengan industry kreatif.</li> <li>b menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.</li> </ul>	
	<b>F</b>	<b>Penilaian</b>	
		Pengetahuan : Penugasan dan tes tertulis Ketrampilan : Sikap : Observasi/pengamatan	
		Mengetahui Kepala SMKN 1 Ciomas	Bogor, Juli 2021 Guru Mata Pelajaran
		<b>Drs. Mahdi, M.Pd</b> NIP. 196809051995041001	<b>Januar Ashari, S.Pd</b> NIP. 198801302011011001

<p style="text-align: center;"><b>RPP</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>SMKN 1 CIOMAS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>MAPEL : DASAR-DASAR KREATIFITAS</b></p> <p style="text-align: center;"><b>KELAS X ANIMASI</b></p> <p style="text-align: center;"><b>WAKTU 60 Menit</b></p> <p style="text-align: center;"><b>MODEL PEMBELAJARAN</b></p> <p><b>Discovery learning</b></p> <p><b>Sintak</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>memberi stimulus</i></li> <li>● <i>mengidentifikasi masalah</i></li> <li>● mengumpulkan data</li> <li>● mengolah data</li> <li>● memverifikasi</li> <li>● menyimpulkan</li> </ul> <p><b>Sumber</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Buku “Kreatif Sampai mati” Wahyu Aditya</li> <li>● Modul Produktif kelas X Anmasi</li> <li>● Internet</li> </ul>	<b>A</b>	<b>PENILAIAN</b>
	3.3 Memahami hubungan kreativitas dengan industri kreatif	4.3 Mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif
	<p><b>TUGAS :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buatlah Kelompok dengan jumlah anggota maksimal 6 orang, penentuan kelompok oleh guru</li> <li>2. Buatlah penelitian mengenai hubungan kreatifitas dengan industry kreatif yang ada di bawah ini : <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kelompok 1 : Hubungan kreatifitas dengan industry Fashion</li> <li>b. Kelompok 2 : Hubungan kreatifitas dengan industry Animasi</li> <li>c. Kelompok 3 : Hubungan kreatifitas dengan industry Film</li> <li>d. Kelompok 4 : Hubungan kreatifitas dengan industry Kuliner</li> <li>e. Kelompok 5 : Hubungan kreatifitas dengan industry Kriya</li> <li>f. Kelompok 1 : Hubungan kreatifitas dengan industry Desain</li> </ol> </li> </ol>	
Mengetahui Kepala SMKN 1 Ciomas		Bogor, Juli 2021 Guru Mata Pelajaran
<b>Drs. Mahdi, M.Pd</b> <b>NIP. 196809051995041001</b>		<b>Januar Ashari, S.Pd</b> <b>NIP. 198801302011011001</b>