

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMKN 9 Kab.Tangerang
Kelas/Semester	: XI / Ganjil
Tema	: Multimedia
Sub Tema	: Evaluasi Produksi
Pertemuan	: 3
Alokasi Waktu	: 12 × 40 menit
Tahun Pelajaran	: 2020/2021

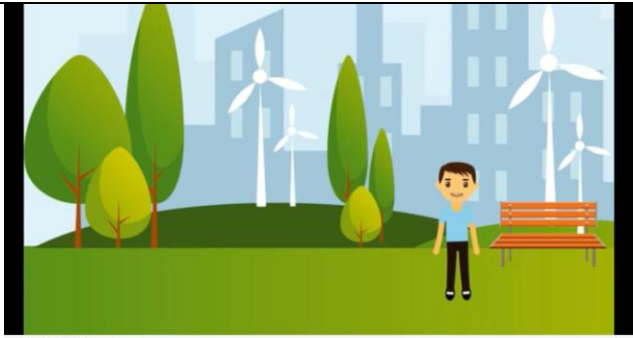
A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan pembelajaran yang diikuti:

1. Melalui diskusi peserta didik mampu menyusun evaluasi produk animasi melalui pencarian informasi dengan benar secara mandiri
2. Melalui presentasi peserta didik mampu membuat jenis-jenis format produk animasi dengan tepat
3. Melalui diskusi peserta didik mampu menerapkan evaluasi produk animasi secara berkelompok dengan tepat.
4. Melalui presentasi peserta didik mampu mendemonstrasikan jenis-jenis format produksi animasi secara berkelompok dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	URAIAN KEGIATAN		Alokasi Waktu
	Guru	Peserta didik	
1. Kegiatan pendahuluan			10'
Doa dan Salam <i>Google meet/ Zoom</i>	Guru mengarahkan peserta didik untuk doa bersama	Peserta didik berdoa bersama <i>dengan tertib dan hikmat</i>	1'
	Guru mengucapkan salam	Peserta didik mengucapkan salam <i>dengan santun dan semangat</i>	
Presensi <i>Google meet/ Zoom</i>	Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan teliti	Peserta didik memperhatikan <i>dengan tertib</i>	2'
Apersepsi <i>Google meet/ Zoom</i>	Guru menjelaskan kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran	3'
	Guru memberikan apersepsi berupa tanya jawab mengenai materi terkait untuk mendorong rasa ingin tahu serta berpikir kritis peserta didik	Peserta didik mengikuti tanya jawab <i>dengan santun, semangat, kritis dan rasa ingin tahu yang tinggi</i>	
Motivasi <i>Google meet/ Zoom</i>	Guru memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menyampaikan manfaat dari mempelajari materi terkait Menampilkan tokoh animator.	Peserta didik memahami manfaat mempelajari materi terkait	3'

Persiapan <i>Google meet/ Zoom</i>	Guru membagikan bahan ajar (modul) kepada peserta didik	Peserta didik mengamati bahan ajar <i>dengan rasa ingin tahu yang tinggi</i>	1'
Kegiatan Inti			115'
Langkah 1	1. Guru menunjukkan sebuah video atau mendemonstrasikan hasil pembuatan produk animasi 2D		
Klarifikasi permasalahan <i>Google meet/ Zoom</i>		Klasikal atau individu	
(<i>Stimulation</i>) <i>Google meet/ Zoom</i>	2. Guru meminta peserta didik memperhatikan video animasi		
Langkah 2			
<i>Brainstorming/ Problem statement</i> <i>Google meet/ Zoom</i>	Guru memfasilitasi peserta didik untuk mengklarifikasikan langkah-langkah kelayakan dan pengembangan produk animasi	Klasikal atau individu	
Langkah 3			
Pengumpulan informasi dan data (<i>Data Collection</i>)	Guru meminta peserta didik untuk mencari informasi dan melakukan demonstrasi pembuatan film animasi	Klasikal atau individu	

<i>Google meet/ Zoom</i>			
Langkah 4			
Berbagi informasi dan berdiskusi untuk menemukan solusi <i>(Verification)</i>	Guru memonitoring proses pengaplikasian dan meminta peserta didik merumuskan langkah pra produksi, produksi dan pasca produksi permasalahan selama praktek	Klasikal atau individu	
Langkah 5	1. Guru meminta peserta didik mempresentasikan hasil permasalahani dan pengujian		
Presentasi solusi masalah <i>(Generalization)</i> <i>Google meet/ Zoom</i>	2. Guru meminta peserta didik lain memberikan review dan saran terhadap presentasi yang telah berlangsung	Klasikal	
3. Kegiatan Penutup			10'
Langkah 6 <i>Google meet/ Zoom</i>	1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk memberikan ulasan terhadap pembelajaran yang dilakukan.		
Refleksi <i>Google meet/ Zoom</i>	2. Guru dan peserta didik menutup kegiatan dengan salam dan doa bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar.		

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian

NO	RANAH KOMPETENSI	Teknik/Bentuk Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap a. Disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran dengan mengikuti tata tertib sekolah b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan d. Tanggung jawab dalam menyelesaikan LK yang ditugaskan	Jenis Penilaian: Pengamatan	Selama proses pembelajaran berlangsung
2	Pengetahuan KD 3.10 Melakukan evaluasi terhadap produk animasi 2D (C3) a. Menyusun evaluasi produk animasi 2D (C3) b. Membuat jenis-jenis format produk animasi 2D (C3)	Jenis Penilaian: Tes Tertulis (individu) Bentuk Tes: Pilihan Ganda (5 soal)	5 menit

3	Keterampilan KD 4.10 Membuat review terhadap produk animasi 2D (P2) a. Menerapkan evaluasi produk animasi 2D (P3) b. Mendemonstrasikan jenis-jenis format produk animasi 2D (P3)	Jenis Penilaian: Tes praktek/Unjuk kerja (diskusi kelompok) Bentuk Tes: Soal praktek (3 soal kasus)	15 menit

2. Instrumen Penilaian

a. Penilaian Sikap

PENGAMATAN

Pedoman Penilaian Sikap

Rubik

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Nilai Akhir
		1	2	3	4	
1					
2					
3					
4					
dst						

Petunjuk Penskoran:

1. **Jumlah Skor maksimal = Jumlah Aspek x Skor Maksimum Aspek**
(4x4=16)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

2. Kategori Nilai

Predikat:

- a) **91- 100 = Sangat Baik Sekali**
- b) **81-90 = Sangat Baik**
- c) **71-80= Baik**
- d) **61-70= Cukup**

Keterangan:

1. Disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring dengan mengikuti tata tertib sekolah dan protokol kesehatan
2. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
3. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan
4. Tanggung jawab dalam menyelesaikan LK yang ditugaskan

Indikator Pengamatan

KRITERIA PREDIKAT	INDIKATOR	KETERANGAN
Sangat Baik Sekali (SBS)	SELALU, apabila selalu melakukan sesuai aspek pengamatan – Sudah konsisten	4= Jika memenuhi ≥ 4 indikator 3= Jika memenuhi 3 indikator 2= Jika memenuhi 2 indikator 1= Jika memenuhi 0-1 indikator
Sangat Baik (SB)	SERING, apabila sering melakukan sesuai aspek pengamatan – Mulai konsisten	4= Jika memenuhi ≥ 4 indikator 3= Jika memenuhi 3 indikator 2= Jika memenuhi 2 indikator 1= Jika memenuhi 0-1 indikator
Baik (B)	PERNAH, apabila pernah melakukan sesuai aspek pengamatan- pernah	4= Jika memenuhi ≥ 4 indikator 3= Jika memenuhi 3 indikator 2= Jika memenuhi 2 indikator 1= Jika memenuhi 0-1 indikator
Cukup (C)	KADANG-KADANG, apabila kadang-kadang melakukan sesuai aspek pengamatan – Belum konsisten	4= Jika memenuhi ≥ 4 indikator 3= Jika memenuhi 3 indikator 2= Jika memenuhi 2 indikator 1= Jika memenuhi 0-1 indikator

Keterangan:

Predikat untuk nilai Sikap dalam mata pelajaran ditentukan berdasarkan modus (*nilai yang paling sering muncul*)

b. Penilaian Pengetahuan**TES TERTULIS** **Instrumen Soal**

Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2D dan 3D

Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*

Indikator	No Soal	Level Kognitif	Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik mendefinisikan pengertian animasi tweening	1, 2	Pemahaman	terlampir	terlampir
Peserta didik menjelaskan berbagai teknik tweening	3, 4, 5	Penerapan	terlampir	terlampir

* Rincian soal ada di Instrumen Evaluasi

 Pedoman Penskoran**Rubrik Penilaian Ranah Pengetahuan**

No	Nama Siswa	Skor Setiap Nomor Soal					Nilai Akhir
		1	2	3	4	5	
1						
2						
3						
4						
dst							

Indikator Penilaian Ranah Pengetahuan – Tes Tertulis:

a. Jika menjawab dengan benar Skor 1

b. Jika menjawab dengan daalah Skor 0

Skor Maksimal : 5 poin

Pengolahan Nilai :

umlah skor

x 100

KKM = 70

r total

Indikator penilaian ranah keterampilan

IPK	No Soal	SKOR KATEGORI	
		Keterangan	Skor
Membuat produk Animasi 2D	1a / 2a / 3a	Dapat menentukan storyboard yang paling baik/optimal	2
		Dapat menentukan gerak animasi yang cukup baik/optimal	1
		Tidak dapat menyesuaikan storyboard dengan animasi menjadi menarik audien	0
Mereview produk animasi 2D	1b /2b / 3b	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat membuat ide cerita secara tepat - Membuat animasi dengan tampilan yang menarik 	4
		<ul style="list-style-type: none"> - Dapat membuat objek/gambar secara tepat - Membuat animasi dengan tampilan yang menarik 	3
		<ul style="list-style-type: none"> - Dapat membuat gerak animasi dengan tingkat kebenaran sebagian - Membuat animasi dengan tampilan yang baik 	2
		<ul style="list-style-type: none"> - Dapat memvisualisasikan dengan tingkat kebenaran sebagian 	1
		<ul style="list-style-type: none"> - Dapat membuat animasi secara tepat 	0

Skor Maksimal : 18 poin (6 poin x 3 soal) Pengolahan Nilai :

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total Skor}} \times 100$

Total Skor

Skor Total

KKM = 70

3. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian (Remedial dan/atau Pengayaan)

a. Remedial

- Pembelajaran remedial dilakukan bagi peserta didik yang capaian KD nya belum tuntas.
- Tahapan pembelajaran remedial dilaksanakan melalui remedial *teaching* (klasikal), atau tutor sebaya, atau tugas dan diakhiri dengan tes.

b. Pengayaan

- Bagi peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan diberikan pembelajaran pengayaan sebagai berikut:
 - Siswa yang mencapai nilai $75 \leq \text{nilai} < 90$ diberikan materi masih dalam cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.
 - Siswa yang mencapai nilai $\text{nilai} \geq 90$ diberikan materi melebihi cakupan KD dengan pendalaman sebagai pengetahuan tambahan.

Mengetahui


Kepala SMKN 9 Kab.Tangerang

Tangerang, 10 April 2021

Guru Mata Pelajaran,



EVI RESTI RAHMAYANI, M.Pd.
NIP. 19770902200 604 2 003


ROMA HAYATI, S.Kom.