

**RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN (RPP)**  
**DALAM MENYUSUN**  
**PERANGKAT PEMBELAJARAN DARING**



**Nama** : PRIMA WARASTUTI  
**NIM** : 20525299023  
**Fakultas** : FAKULTAS TEKNIK  
**Program Studi** : TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA – PPG

**PROGRAM STUDI PPG DALJAB**  
**FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**2020**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	<b>: SMKN 1 Trucuk Klaten</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2D dan 3D</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Pengertian tweening</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 JP (@ 30 menit) X 1 Pertemuan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI / Ganjil</b>
<b>Pertemuan Ke -</b>	<b>: 1 ( Satu )</b>

### A. Kompetensi Inti:

- KI. 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban,terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI.4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar:

3. KD pada KI pengetahuan
  - 3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D
  
4. KD pada KI Keterampilan
  - 4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi:

3. Indikator KD pada KI pengetahuan:
  - 3.3.1 Menjelaskan pengertian tweening

4. Indikator KD pada KI Keterampilan:

4.3.1 Mengamati untuk mengidentifikasi tentang animasi tweening

#### **D. Tujuan Pembelajaran:**

Dengan kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian tweening dengan benar.
2. Mengamati untuk mengidentifikasi tentang animasi tweening

#### **E. Materi Pembelajaran:**

##### **1. Fakta:**

Tweening merupakan teknik dasar animasi yang penting pembuatan dalam animasi 2D

##### **2. Konsep:**

Tweening digunakan untuk membuat obyek bergerak, berputar dan mengubah ukuran/skala

##### **3. Prinsip:**

Tweening berfungsi menggerakkan obyek dari satu titik ke titik lainnya

##### **4. Prosedur:**

- a. Mencari pengertian tweening melalui web learning
- b. Mengamati animasi tweening

#### **F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Discovery Learning
- Metode : Diskusi, Praktek Penugasan Individu

#### **G. SUMBER BELAJAR**

- Siwi Widi Asmoro, Animasi 2D dan 3D, Penerbit Bumi Aksara
- Video animasi tweening

- <https://dasaraanimasi.weebly.com/materi-da/animasi-komputer>

#### H. Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Pembukaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam pada siswa.</li> <li>• Guru mengkondisikan Kelas Online melalui Google Meet dengan berdoa dan mengecek kehadiran</li> <li>• Guru memberi motivasi untuk siswa</li> <li>• Guru melakukan apersepsi (Mengevaluasi secara garis besar materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya tentang penggunaan tools di Adobe Flash).</li> <li>• Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa menyimak dan mencatatnya.</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan serta penilaiannya.</li> </ul>	4 menit
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p><b>Fase 1 Stimulasi</b></p> <p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyajikan tayangan video animasi tweening</li> <li>• Siswa mengamati tayangan video animasi tweening</li> </ul> <p><b>Fase 2 Pernyataan/identifikasi masalah</b></p> <p><b>Menanya</b></p>	22 Menit 4 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan video yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar</li> </ul> <p><b>Fase 3 Pengumpulan data</b></p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memfasilitasi diskusi</li> <li>• Guru menampilkan web <a href="https://dasaraanimasi.weebly.com/materi-da/animasi-komputer">https://dasaraanimasi.weebly.com/materi-da/animasi-komputer</a> tentang pengertian tweening</li> <li>• Siswa mendiskusikan pengertian tweening berdasarkan tayangan video dan web <a href="https://dasaraanimasi.weebly.com/materi-da/animasi-komputer">https://dasaraanimasi.weebly.com/materi-da/animasi-komputer</a></li> </ul> <p><b>Fase 4 Pengolahan data</b></p> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Siswa menganalisis pengertian tweening</p> <p><b>Fase 5 Kesimpulan</b></p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memfasilitasi presentasi</li> <li>• Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan menjelaskan pengertian tweening.</li> <li>• Siswa menyampaikan kesimpulan</li> </ul>	<p>10 Menit</p> <p>8 Menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengirimkan hasil diskusi melalui aplikasi Google Class room atau Whats app atau Gmail</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyimpulkan konsep yang benar tentang pengertian animasi tweening</li> <li>Guru mengumpulkan hasil diskusi siswa</li> <li>Guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</li> <li>Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan mengucapkan syukur.</li> </ul>	4 Menit

## I. Alat Pembelajaran

a. Laptop

b. Koneksi Internet

## J. Penilaian

- Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis
- Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja
- Aspek Psikomotorik / Unjuk kerja

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Menunjukkan sikap jujur dalam kegiatan mengerjakan tugas/latihan</li> <li>Menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>Menunjukkan sikap tanggung</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengamatan /observasi <ul style="list-style-type: none"> <li>Lampiran 1</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selama pembelajaran dan saat diskusi</li> </ul>

	<p>jawab dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan</p> <p>4. Menunjukkan sikap teliti dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan.</p>		
2.	<p><b>Pengetahuan</b></p> <p>1. Menjelaskan Pengertian tweening</p>	<p>1. Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampiran 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal saat pembelajaran</li> </ul>
3.	<p><b>Keterampilan</b></p> <p>1. Mendiskusikan pengertian tweening</p>	<p>1. Praktek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampiran 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada saat diskusi dan menyusun laporan</li> </ul>

#### 4. Pedoman Penilaian Sikap

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria.

Nilai sikap =  $(\text{jumlah skor perolehan} : \text{skor maksimal}) \times 100$

Nilai sikap dikualifikasikan menjadi predikat sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = 80 – 100

C = Cukup = 60 - 69

B = Baik = 70 – 79

K = Kurang = < 60

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	<b>: SMKN 1 Trucuk Klaten</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2D dan 3D</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Penentuan frame kunci (key frame)</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 JP (@ 30 menit) X 1 Pertemuan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI / Ganjil</b>
<b>Pertemuan Ke -</b>	<b>: 1 ( Satu )</b>

### A. Kompetensi Inti:

- KI. 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban,terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI.4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar:

3. KD pada KI pengetahuan
  - 3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D
  
4. KD pada KI Keterampilan
  - 4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi:

3. Indikator KD pada KI pengetahuan:
  - 3.3.1 Menentukan pembuatan animasi tweening



4. Indikator KD pada KI Keterampilan:

4.3.1 Melaksanakan penentuan frame kunci (key frame)

#### **D. Tujuan Pembelajaran:**

Dengan kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat:

1. Menentukan pembuatan animasi tweening
2. Melaksanakan penentuan frame kunci (key frame)

#### **E. Materi Pembelajaran:**

##### **1. Fakta:**

Tweening merupakan teknik dasar animasi yang penting pembuatan dalam animasi 2D

##### **2. Konsep:**

Tweening digunakan untuk membuat obyek bergerak, berputar dan mengubah ukuran/skala

##### **3. Prinsip:**

Tweening berfungsi menggerakkan obyek dari satu titik ke titik lainnya

##### **4. Prosedur:**

- a. Langkah menentukan pembuatan animasi tweening
- b. Langkah menentukan frame kunci (key frame)

#### **F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Discovery Learning
- Metode : Diskusi, Praktek Penugasan Individu

#### **G. SUMBER BELAJAR**

- Siwi Widi Asmoro, Animasi 2D dan 3D, Penerbit Bumi Aksara
- Aplikasi Adobe Flash yang terinstall di laptop

## H. Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Pembukaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam pada siswa.</li> <li>• Guru mengkondisikan Kelas Online melalui Google Meet dengan berdoa dan mengecek kehadiran</li> <li>• Guru meminta siswa untuk membuka aplikasi adobe flash pada komputer/laptopnya masing-masing</li> <li>• Guru memberi motivasi untuk siswa</li> <li>• Guru melakukan apersepsi (Mengevaluasi secara garis besar materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya tentang penggunaan tools di Adobe Flash).</li> <li>• Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa menyimak dan mencatatnya.</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan serta penilaiannya.</li> </ul>	4 menit
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p><b>Fase 1 Stimulasi</b></p> <p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyajikan gambar frame kunci/key frame</li> <li>• Siswa mengamati gambar frame kunci/key frame</li> </ul> <p><b>Fase 2 Pernyataan/identifikasi masalah</b></p> <p><b>Menanya</b></p>	22 Menit  4 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar frame kunci/key frame yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar</li> </ul> <p><b>Fase 3 Pengumpulan data</b></p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mempraktikkan membuat gambar frame kunci/key frame menggunakan aplikasi adobe flash</li> <li>• Siswa memperhatikan langkah-langkah pembuatan frame kunci/key frame</li> <li>• Siswa mempraktikkannya di komputer/laptopnya masing-masing</li> </ul> <p><b>Fase 4 Pengolahan data</b></p> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Siswa menganalisis langkah-langkah pembuatan frame kunci/key frame</p> <p><b>Fase 5 Kesimpulan</b></p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru meminta siswa mengumpulkan hasil praktik frame kunci/key frame</li> <li>• Siswa mengirimkan hasil praktik frame kunci/key frame melalui Google Class Room atau Gmail atau Whats app.</li> </ul>	<p>10 Menit</p> <p>8 Menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menelaah cara membuat frame kunci/key frame</li> <li>• Guru mengumpulkan animasi frame kunci/keyframe yang telah dibuat siswa</li> <li>• Guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</li> <li>• Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan mengucapkan syukur.</li> </ul>	4 Menit

## I. Alat Pembelajaran

a. Laptop

b. Koneksi Internet

## J. Penilaian

1. Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis
2. Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja
3. Aspek Psikomotorik / Unjuk kerja

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p><b>Sikap</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan sikap jujur dalam kegiatan mengerjakan tugas/latihan</li> <li>2. Menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>3. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengamatan /observasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampiran 1</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selama pembelajaran dan saat diskusi</li> </ul>

	<p>melaksanakan tugas yang diberikan</p> <p>4. Menunjukkan sikap teliti dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan.</p>		
2.	<p><b>Pengetahuan</b></p> <p>1. Menjelaskan langkah-langkah membuat frame kunci/key frame</p>	<p>1. Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampiran 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal saat pembelajaran</li> </ul>
3.	<p><b>Keterampilan</b></p> <p>1. Mempraktikkan langkah-langkah membuat frame kunci/key frame</p>	<p>1. Praktek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampiran 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan pada saat pembelajaran</li> </ul>

#### 4. Pedoman Penilaian Sikap

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria.

Nilai sikap =  $(\text{jumlah skor perolehan} : \text{skor maksimal}) \times 100$

Nilai sikap dikualifikasikan menjadi predikat sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = 80 – 100

C = Cukup = 60 - 69

B = Baik = 70 – 79

K = Kurang = < 60

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

<b>Sekolah</b>	<b>: SMKN 1 Trucuk Klaten</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2D dan 3D</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Pembuatan animasi tweening</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 JP (@ 30 menit) X 1 Pertemuan</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI / Ganjil</b>
<b>Pertemuan Ke -</b>	<b>: 1 ( Satu )</b>

### A. Kompetensi Inti:

- KI. 3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban,terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI.4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar:

3. KD pada KI pengetahuan
  - 3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D
  
4. KD pada KI Keterampilan
  - 4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi:

3. Indikator KD pada KI pengetahuan:
  - 3.3.2 Menentukan pembuatan animasi tweening

4. Indikator KD pada KI Keterampilan:

4.3.2 Membuat animasi tweening

#### **D. Tujuan Pembelajaran:**

Dengan kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat:

1. Mengolah data tentang penyusunan kembali animasi tweening.
2. Mengomunikasikan tentang pembuatan animasi 2 dimensi menggunakan animasi tweening

#### **E. Materi Pembelajaran:**

##### **1. Fakta:**

Tweening merupakan teknik dasar animasi yang penting pembuatan dalam animasi 2D

##### **2. Konsep:**

Tweening digunakan untuk membuat obyek bergerak, berputar dan mengubah ukuran/skala

##### **3. Prinsip:**

Tweening berfungsi menggerakkan obyek dari satu titik ke titik lainnya

##### **4. Prosedur:**

- a. Langkah membuat animasi tweening
- b. Mempraktikkan cara membuat animasi tweening

#### **F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : Saintifik
- Model Pembelajaran : Discovery Learning
- Metode : Praktek Penugasan Individu

#### **G. SUMBER BELAJAR**

- Siwi Widi Asmoro, Animasi 2D dan 3D, Penerbit Bumi Aksara

- Laptop yang sudah terinstal aplikasi adobe flash
- Video animasi tweening

#### H. Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><b>Pembukaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru mengucapkan salam pada siswa.</li> <li>• Guru mengkondisikan Kelas Online melalui Google Meet dengan berdoa dan mengecek kehadiran</li> <li>• Guru meminta siswa untuk membuka aplikasi adobe flash pada komputer/laptopnya masing-masing</li> <li>• Guru memberi motivasi untuk siswa</li> <li>• Guru melakukan apersepsi (Mengevaluasi secara garis besar materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya tentang penggunaan tools di Adobe Flash).</li> <li>• Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa menyimak dan mencatatnya.</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan serta penilaiannya.</li> </ul>	4 menit
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p><b>Fase 1 Stimulasi</b></p> <p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyajikan tayangan video animasi tweening</li> <li>• Siswa mengamati tayangan video animasi tweening</li> </ul>	22 Menit 4 Menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><b>Fase 2 Pernyataan/identifikasi masalah</b></p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan video yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar</li> </ul> <p><b>Fase 3 Pengumpulan data</b></p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka aplikasi adobe flash pada laptop</li> <li>Guru menunjukkan cara membuat animasi tweening</li> <li>Siswa memperhatikan cara membuat animasi tweening</li> <li>Siswa mempraktikkan cara membuat animasi tweening</li> </ul> <p><b>Fase 4 Pengolahan data</b></p> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Siswa menganalisis cara membuat animasi tweening</p> <p><b>Fase 5 Kesimpulan</b></p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa mengumpulkan hasil animasi tweening yang telah dibuat</li> </ul>	<p>10 Menit</p> <p>8 Menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengirimkan animasi tweening yang telah selesai dibuat melalui aplikasi Google Class Room atau Gmail atau Whats app</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menelaah cara membuat animasi tweening</li> <li>Guru mengumpulkan hasil animasi tweening yang telah selesai dibuat oleh siswa</li> <li>Guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</li> <li>Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan mengucapkan syukur.</li> </ul>	4 Menit

## I. Alat Pembelajaran

a. Laptop

b. Koneksi Internet

## J. Penilaian

- Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis
- Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja
- Aspek Psikomotorik / Unjuk kerja

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b> 1. Menunjukkan sikap jujur dalam kegiatan mengerjakan tugas/latihan 2. Menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan pembelajaran	1. Pengamatan /observasi <ul style="list-style-type: none"> <li>Lampiran 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selama pembelajaran dan saat diskusi</li> </ul>

	<p>3. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan</p> <p>4. Menunjukkan sikap teliti dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan.</p>		
2.	<p><b>Pengetahuan</b></p> <p>1. Menjelaskan cara membuat animasi tweening</p>	<p>1. Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampiran 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal saat pembelajaran</li> </ul>
3.	<p><b>Keterampilan</b></p> <p>1. mempraktikkan cara membuat animasi tweening</p>	<p>1. Praktek</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lampiran 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan soal saat pembelajaran</li> </ul>

#### 4. Pedoman Penilaian Sikap

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria.

Nilai sikap =  $(\text{jumlah skor perolehan} : \text{skor maksimal}) \times 100$

Nilai sikap dikualifikasikan menjadi predikat sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = 80 – 100

C = Cukup = 60 - 69

B = Baik = 70 – 79

K = Kurang = < 60