

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)



Nama Sekolah : SMK Nahdlatul Ulama Balikpapan
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D
Kelas / Semester : XI / Ganjil
Materi Pokok : Teknik Animasi Tweening
Alokasi Waktu : 1 x 45 menit
Pertemuan : 1

A. Kompetensi Inti

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI 4: Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D	3.3.1 Menjelaskan pengertian Animasi Tweening
4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening	4.3.1 Mengidentifikasi prinsip teknik Animasi Tweening untuk animasi 2D

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui kegiatan **membaca teks power point**, peserta didik dapat menjelaskan menjelaskan Pengertian Animasi tweening dengan tepat.
- Melalui kegiatan membaca ebook tentang Animasi Tweening, peserta didik dapat mengemukakan prinsip pembuatan animasi tweening pada **aplikasi Adobe Flash** dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

- Pengertian Animasi tweening
- Fungsi dan Prinsip Teknik Tweening

E. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Model : Discovery Learning dengan Daring (Online)
- Pendekatan : Saintifik-TPACK
- Metode : Tanya Jawab, Eksplorasi, Praktik/Penugasan

F. Media dan Bahan

- Media
 - Laptop/Komputer / Smartphone
 - Aplikasi Schoology
 - Aplikasi Google Meet
 - Aplikasi Google Form
 - Aplikasi Adobe Flash
- Alat/Bahan
 - Koneksi internet
 - Buku
 - Alat tulis
- Sumber Belajar
 - Kasdhani, Sumatoro. 2019. *Animasi 2D dan 2D Untuk Kelas SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta : Penerbit Erlangga
 - Ebook Animasi 2D. Download di BSE
https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_12smk/Kelas_12_SMK_Animasi_2D_1.pdf atau https://smknubalikpapan.sch.id/wp-content/uploads/2020/09/Kelas_11_SMK_Animasi_2D_2.pdf
 - Buku/sumber-sumber yang relevan

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

PRA KEGIATAN

- Guru dan peserta didik telah memiliki akun Schoology dan sejumlah akun aplikasi lain yang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran
- Guru dan peserta didik telah mengetahui jadwal pelajaran yang menjadi acuan mulai dan berakhirnya pelaksanaan pembelajaran daring.

PERTEMUAN ONLINE

a. Kegiatan Pendahuluan

<ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam kepada peserta didik melalui Schoology• Guru menanyakan kabar peserta didik• Guru mempersilahkan siswa berdo'a sesuai agama dan kepercayaan masing-masing• Guru memberikan motivasi terkait dengan pentingnya kejujuran, kedisiplinan dan ketertiban didalam kegiatan belajar, serta pentingnya cinta terhadap tanah air• Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan menanyakan tentang apa yang diketahui tentang Animasi Tweening• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian.	10 Menit
---	----------

b. Kegiatan Inti

<p>Stimulation</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru meminta peserta didik membaca melalui elektronik book (ebook) tentang materi Pengertian Animasi Tweening. Dorongan pertanyaan “Apa itu Animasi Tweening?”. <p>Ebook Animasi 2D. Download di BSE https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_12smk/Kelas_12_SMK_Animasi_2D_1.pdf atau https://smknubalikpapan.sch.id/wp-content/uploads/2020/09/Kelas_11_SMK_Animasi_2D_2.pdf</p> <p>Problem Statement</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan Pengertian Animasi Tweening.	30 Menit
---	----------

<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan yang muncul secara bersama-sama di beranda Schoology <p>Data Collection/Teori</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan dorongan dan motivasi kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dari internet dan sumber yang relevan terkait materi yang dipelajari. • Guru memberikan bantuan berupa penggalian informasi yang diperlukan atau yang terdapat dalam masalah didalam melakukan akses Youtube dan mengakses sumber-sumber yang relevan • Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peseta didik didalam menggali / mengumpulkan informasi berdasarkan kesesuaian informasi yang dibagikan. <p>Data Processing & Verification</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengarahkan peserta didik untuk bisa menemukan beberapa pengertian Animasi Tweening menurut pakar dan sumber lainnya. • Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan soal latihan seputar Pengertian Animasi Tweening pada link yang telah disiapkan. • Guru dan peserta didik secara bersama-sama membahas soal-soal Latihan yang telah dikerjakan. <p>Generalization</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan pengertian Animasi Tweening berdasarkan referensi yang tepat. • Guru memberikan umpan-balik (feedback) terkait hasil soal latihan yang dikerjakan 	
---	--

c. Kegiatan Penutup

<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan atas perhatian, ketertiban dan usaha-usaha yang dilakukan selama proses pembelajaran melalui Daring • Guru mempersilahkan peserta didik melakukan analisis/refleksi kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran • Guru meminta peserta didik untuk menyiapkan aplikasi Adobe Flash didalam computer/Laptop mereka 	5 Menit
--	---------

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Guru menyampaikan materi pokok/ tugas yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya• Guru mengucapkan salam penutup melalui Schoology | |
|--|--|

H. Penilaian

- Teknik Penilaian : Observasi, Tes Soal
- Penilaian Kompetensi :
 - Sikap : Pengamatan/Observasi
 - Pengetahuan : Tes formatif / Latihan Soal
 - Keterampilan : Keaktifan

Mengetahui
Kepala SMK Nahdlatul Ulama

Balikpapan, 24 September 2020
Guru Mata Pelajaran

H. Badrus Syamsi, S.Pd.I

Abdur Rohim, S.Kom

Lampiran Pertemuan 1
PENILAIAN PENGETAHUAN

a. Pilihan Ganda

1. Animasi untuk mengubah posisi objek adalah...
 - a. Motion tween
 - b. Tweening
 - c. Shape tween
 - d. Animation
 - e. Movement tween

2. Animasi Tweening adalah sebuah animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan keyframe awal dan
 - a. Keyframe akhir
 - b. Frame akhir
 - c. Blank keyframe akhir
 - d. Keyframe awal
 - e. Keyframe tengah

3. Untuk membuat animasi pergerakan objek, biasanya dengan tahapan ...
 - a. Create animation
 - b. Insert motion Tween
 - c. Insert Frame
 - d. Create motion tween
 - e. Create animation tween

4. Prinsip kerja dari animasi motion tween adalah membuat objek pada frame pertama dan terakhir saja, sedangkan frame-frame diantaranya akan dibuat secara ...
 - a. Manual
 - b. Bersama
 - c. Otomatis
 - d. Langsung
 - e. Online

5. Berikut yang bukan animasi yang dibuat dengan teknik animasi tweening
 - a. Bergerak
 - b. Berputar
 - c. Berjalan
 - d. Berubah ukuran (skala)
 - e. Efek Api

b. Kunci Jawaban

1. B
2. A
3. D
4. C
5. E

c. Pedoman Penskoran

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

Lampiran Pertemuan 1
PENILAIAN KETERAMPILAN

a. Penilaian Kinerja

Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Siswa
Ketepatan menggali pengertian animasi tweening	20	
Kemampuan menjelaskan pengertian teknik animasi Tweening	40	
Kemampuan mengemukakan prinsip pembuatan animasi tweening pada aplikasi Adobe Flash dengan tepat	30	
Kemampuan bereksplorasi lebih dalam tentang teknik animasi Tweening	10	
Skor Maksimal	100	

b. Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Lampiran Pertemuan 1
PENILAIAN SIKAP

a. Aspek Sikap

Aspek Sikap	Skor Maksimal
Disiplin <ul style="list-style-type: none">• Selalu hadir tepat waktu• Mengumpulkan tugas dengan tepat waktu• Mentaati aturan main didalam pembelajaran online	30
Kejujuran <ul style="list-style-type: none">• Mengemukakan sesuai dengan fakta	20
Tanggung Jawab <ul style="list-style-type: none">• Berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh• Bertanya kepada teman/guru bila menjumpai masalah• Menyelesaikan permasalahan yang menjadi tanggung jawabnya	30
Keaktifkan <ul style="list-style-type: none">• Menunjukkan respon / komentar yang parsitipatif• Memberikan memberikan ide/gagasan terhadap suatu masalah yang ada di sekitarnya• Memberikan bantuan sesuai dengan kemampuannya	40
Skor Maksimal	

b. Penskoran

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$