

::: RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN :::

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK Negeri 1 Gunungsindur, Kab. Bogor
PELAJARAN KELAS SMSTR	: Teknik Animasi 2D dan 3D XI Multimedia Ganjil
MATERI POKOK	: 3.5 Menganalisis elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D. 4.5 Membuat elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D.
PERTEMUAN	: Ke - 5 8 x 45 Menit

A) PENDAHULUAN

- Melakukan absensi kehadiran peserta didik pada halaman blog <https://manymations.blogspot.com/>
- Memberikan gambar-gambar yang telah di kirim melalui Talk Fusion (TF) maupun artikel di <https://manymations.blogspot.com/>.
- Memastikan semua peserta didik sudah mendapatkan link untuk google meet.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.

B) KEGIATAN PEMBELAJARAN

(Model Pembelajaran : Discovery Learning)

- Observasi : Literasi digital tentang elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D.
- Problem Statement : Mendiskusikan elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D.
- Mengeksplorasi elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D.
- Verification : Membuat kesimpulan tentang elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D.
- Generalization : Mengkomunikasikan peserta didik dan Menyampaikan hasil tentang elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D.

C) KESIMPULAN DAN PENILAIAN

- Penilaian sikap melalui pengamatan perilaku sikap spiritual dan sikap sosial dalam menerapkan dan mengidentifikasi struktur, unsur – unsur dan bagian-bagian penting tentang elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D. (spiritual, jujur, disiplin, tanggung jawab dan kerja sama).
- Penilaian Pengetahuan melalui soal pilihan ganda dan uraian elemen gambar digital puppeter dalam animasi 2D.

D) PENUTUP

- Mereflekasikan kembali kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

Mangetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Gunungsindur

Bogor, Juli 2020.

Guru Mata Pelajaran,

Fajar Syah Alam, ST., M.Pd
Nip: 19741004200604100

Syaiful Amri, ST., MM
Nip: