

.: RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN .:

SATUAN PENDIDIKAN : SMK Negeri 1 Gunungsindur, Kab. Bogor
PELAJARAN | KELAS | SMSTR : Teknik Animasi 2D dan 3D | XI Multimedia | Ganjil
MATERI POKOK : 3.6 Menerapkan gerak digital puppetter pada animasi 2D.
4.6 Membuat gerak digital puppeter pada animasi 2D.
PERTEMUAN : Ke - 6 | 8 x 45 Menit

A) PENDAHULUAN

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

B) KEGIATAN PEMBELAJARAN

(Model Pembelajaran : Discovery Learning)

- a) Observasi : Literasi digital gerak digital puppetter pada animasi 2D.
- b) Problem Statement : Mendiskusikan gerak digital puppetter pada animasi 2D
- c) Mengeksplorasi gerak digital puppetter pada animasi 2D.
- d) Verification : Membuat kesimpulan tentang gerak digital puppetter pada animasi 2D.
- e) Generalization : Mengkomunikasikan peserta didik dan Menyampaikan hasil tentang gerak digital puppetter pada animasi 2D.

C) KESIMPULAN DAN PENILAIAN

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

D) PENUTUP

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

Mangetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Gunungsindur

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

Bogor, Juli 2020.

Guru Mata Pelajaran,

Syaiful Amri, ST., MM
Nip: