

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMK NU MAMBA'UL ULUM MODO
 Kompetensi Keahlian : MULTIMEDIA
 Mata Pelajaran : Animasi 2D 3D
 Kelas/Semester : XI / Ganjil
 Materi Pokok : Teknik Membuat Karakter Animasi
 Alokasi Waktu : 3 x 45 (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Dasar

- 3.4. Menerapkan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D
- 4.4. Membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D

B. Tujuan Pembelajaran

- 3.4.1. Siswa dapat Menjelaskan teknik yang digunakan untuk membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dengan baik
- 3.4.2. Siswa dapat Menentukan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dengan baik dan tepat
- 4.4.1. Siswa dapat Membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dengan baik
- 4.4.2. Siswa dapat Menguji karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dengan baik
- 4.4.3. Siswa dapat menyajikan karakter sederhana animasi 2D dengan baik

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Model Pembelajaran : STEAM dan Blended Learning Full Daring

D. Media Pembelajaran

Media : Google Classroom, Powerpoint, e-modul apk, WhatsApp

E. Alat&Bahan Pembelajaran :

Komputer/Laptop, Smartphone Android, Buku&Alat Tulis

Sumber Belajar : e-Book "Animasi 2D dan 3D XI SMK", E-Modul Animasi, Youtube

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan / Referensi
Pendahuluan	<p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Melakukan pengkondisian peserta didik • Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan • Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan 	5 Menit	Tanya jawab		
Inti	<p>Penentuan Pertanyaan Mendasar</p> <ul style="list-style-type: none"> • peserta didik memperhatikan tayangan video yang ada di e-modul tentang karakter animasi 2D • peserta didik memperhatikan dan menyimak tayangan video tersebut • Peserta didik membuat catatan tentang video yang belum dipahami untuk ditanyakan pada guru • Peserta didik mengajukan pertanyaan untuk pedoman dalam membuat karakter animasi 2D • Peserta didik mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang membuat karakter animasi 2D • Peserta didik mengumpulkan data tentang cara membuat karakter animasi 2D • Peserta didik mengolah data tentang cara membuat karakter animasi 2D • Peserta didik mengomunikasikan tentang 	15 Menit	Pembelajaran daring dengan strategi COVID- 19	laptop, smart phone, Classroom	Youtube, PPT, E-Modul

	<p>cara membuat karakter animasi 2D</p> <p>Desain Perencanaan Proyek</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik Menentukan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D • Guru menjelaskan dari masing – masing pertanyaan dari peserta didik agar peserta didik memahaminya • Guru mempraktekkan cara membuat karakter animasi 2D didepan peserta didik • Peserta didik memperhatikan dan mencoba cara membuat karakter animasi 2D sendiri <p>Menyusun Jadwal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memahami penjelasan cara membuat karakter animasi 2D dari guru • Guru membuat jadwal untuk mengetes peserta didik dalam cara membuat karakter animasi 2D • Guru memberitahukan membuat dokumen tahap pra-produksi kepada peserta didik • Peserta didik mendengarkan penjelasan atau informasi dari guru • Memonitor Peserta Didik dan Kemajuan Proyek dengan WA • Peserta didik mengirimkan proyek karakter animasi satu persatu sesuai dengan instruksi guru via WA • Peserta didik berusaha menyimpulkan, menilai, dan membandingkan cara membuat karakter animasi 2D • Guru memperhatikan peserta didik dalam menyimpulkan, menilai dan membandingkan cara membuat karakter animasi 2D jika ada peserta didik yang belum memahami via WA <p>Menguji Hasil dan Mengevaluasi Pengalaman</p> <ul style="list-style-type: none"> • .Guru mengamati hasil yang telah dibuat oleh peserta didik Guru menguji peserta didik dalam menyimpulkan, menilai, dan membandingkan cara membuat karakter animasi 2D • Peserta didik mengamati penjelasan guru jika ada salah dalam menilai, dan membandingkan cara membuat karakter animasi 2D • Guru mengevaluasi peserta didik dalam dalam menyimpulkan, menilai, dan membandingkan • cara membuat karakter animasi 2D 				
--	--	--	--	--	--

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Secara bersama-sama peserta didik diminta untuk menyimpulkan tentang cara membuat karakter animasi 2D • Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. • Guru memberikan Tugas Proyek dan menyuruh • Peserta didik untuk membuat satu karakter animasi 2D • Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada peserta didik untuk mempelajari materi berikutnya. • Guru menyuruh salah satu peserta didik untuk memimpin doa penutup • Mengucapkan salam 	5 Menit	Tanya jawab	
Pembelajaran Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran dilanjutkan pada LMS dan e-Modul 	110 Menit	Pembelajaran Mandiri	

F. Penilaian

1. Penilaian Sikap : Penilaian Diri Sendiri & Jurnal Guru
2. Penilaian Pengetahuan : Soal Pilihan Ganda & Soal Uraian
3. Penilaian Keterampilan : Penilaian Praktik dan Project

Kepala Sekolah

Lamongan, 24 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Ahmad Najib, S.Pd.I

Ahmad Musyaffak, S.Kom

Analisis dan penerapan unsur-unsur pembelajaran inovatif dalam RPP teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D.

Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang lebih bersifat student centered. Artinya, pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (self-directed) dan dimediasi oleh teman sebaya (peer mediated instruction). Pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik. Pembelajaran inovatif biasanya berlandaskan paradigma konstruktivistik membantu siswa untuk menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru.

Dalam RPP di atas penerapan unsur inovatif dalam dilakukan dengan cara :

1. Materi pendahuluan disampaikan secara daring melalui tayangan youtube di <https://sites.google.com/view/smk-nuliba/home>
2. Pada pertemuan di kelas siswa secara berkelompok menganalisis teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D.

NO	TUGAS PROYEK	SKOR
1	Buatlah sebuah karakter sederhana, menggunakan Aplikasi Adobe Flash/Aplikasi Flipaclip	100