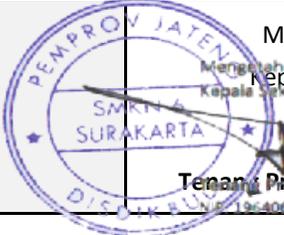
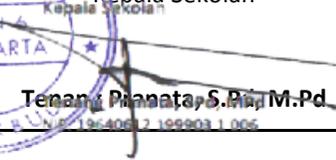


RPP	3.1.1	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar Pengetahuan : 3.1 Memahami pelbagai format video Ketrampilan : 4.1 Menyajikan pelbagai format video Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		Alokasi Waktu (JP) : 24	Darsono SE, SKom, MM
		Materi Pelajaran : Format file video	Mengetahui, Kepala Sekolah
		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat 1 Menjelaskan pelbagai format video 2 Mendemonstrasikan pelbagai format video	 Tenan Pranita S.Pd, M.Pd
		Model Pembelajaran : Discovery Learning	
Pendahuluan 1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan		Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok <input type="checkbox"/> Graphic Organizer Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Catatan Anekdote <input type="checkbox"/> Cek list <input type="checkbox"/> Penugasan Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio	
Inti 1 Stimulus : Guru menampilkan video pelbagai format video 2 Identifikasi masalah : Siswa Mencontohkan pelbagai format video 3 Pengumpulan data : Siswa Membandingkan pelbagai format video 4 Pembuktian : Siswa Menyimpulkan pelbagai format video 5 Menarik simpulan : Siswa menyajikan data yang diperoleh, mempresentasikan hasil pembuktian dan menanggapi hasil presentasi siswa yang lain			
Penutup 1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran 2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas 4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			
Penilaian 1 Pengetahuan : Tes tulis dan penugasan 2 Ketrampilan : Unjuk kerja diskusi dan presentasi			
Alat dan Bahan : Personal Computer, LCD Proyektor, Buku Teks			

RPP	3.1.2	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar Pengetahuan : 3.1 Memahami pelbagai format video Ketrampilan : 4.1 Menyajikan pelbagai format video Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		Alokasi Waktu (JP) : 24	Darsono SE, SKom, MM
		Materi Pelajaran : Format file video	Mengetahui, Kepala Sekolah
		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat 1 Mencontohkan pelbagai format video 2 Mempresentasikan pelbagai format video	 Tenang Pranita S.Pd, M.Pd
		Model Pembelajaran : Discovery Learning	
Pendahuluan 1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan		Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok <input type="checkbox"/> Graphic Organizer Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Catatan Anekdote <input type="checkbox"/> Cek list <input type="checkbox"/> Penugasan Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio	
Inti 1 Stimulus : Guru memberikan beberapa contoh jenis kamera video analog dan digital dalam berbagai bentuk. 2 Identifikasi masalah : Siswa mengidentifikasi video yang ada dan membuat perbandingan antara 2 video itu 3 Pengumpulan data : Siswa peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan 4 Pembuktian : guru memberikan permasalahan (problem statement) untuk didiskusikan di setiap kelompok. 5 Menarik simpulan : Siswa menyajiakan data yang diperoleh, mempresentasikan mencatat data (data collection), yaitu kegiatan untuk mencatat			
Penutup 1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran 2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas 4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			
Penilaian 1 Pengetahuan : Tes tulis dan penugasan 2 Ketrampilan : Unjuk kerja diskusi dan presentasi : Menyusun Proposal tahap membuat Format Video Tutorial			
Alat dan Bahan : Laptop, Proyektor, Buku Teks			

RPP	3.2.1	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar		Alokasi Waktu (JP) : 24	Darsono SE, SKom, MM
Pengetahuan : 3.2 Memahami pengoperasian perangkat lunak pengolahan video		Materi Pelajaran : Pengolahan pelbagai format video dengan bantuan perangkat lunak	Mengetahui, Kepala Sekolah
Ketrampilan : 4.2 Mengolah pelbagai format video dengan bantuan perangkat lunak pengolahan video		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat 1 Pengenalan jenis-jenis perangkat lunak pengolahan video 2 Mengoperasikan aplikasi proyek video	 Tenan Pranita S.Pd, M.Pd
Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		Model Pembelajaran : Discovery Learning	
Pendahuluan 1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan			Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok <input type="checkbox"/> Graphic Organizer
Inti 1 Stimulus : Guru menampilkan video tentang pelbagai format video 2 Identifikasi masalah : Siswa mengidentifikasi video yang ada 3 Pengumpulan data : Siswa Mempresentasikan pelbagai format video 4 Pembuktian : Siswa Memanipulasi pelbagai format video 5 Menarik simpulan : Siswa menyajikan data yang diperoleh, mempresentasikan hasil diskusi pada pelbagai format video dg bantuan perangkat lunak			Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Catatan Anekdote <input type="checkbox"/> Cek list <input type="checkbox"/> Penugasan
Penutup 1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran layanan usaha yang baik dan membuat rancangan kreatif dan hasilnya serta manfaat pembelajaran 2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran layanan usaha yang baik dan membuat rancangan kreatif 3 Guru menyampaikan hikmah tentang materi: berbagai macam format video yang memiliki kelebihan dan kelemahan 4 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas presentasi analisis pelbagai format video dengan kelompok.			Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio
Penilaian 1 Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan 2 Ketrampilan : Unjuk Kerja : Membuat Video (Format Video)			
Alat dan Bahan : Personal Computer, Aplikasi Adobe Flash, LCD Proyektor, Buku Teks			

RPP	3.3.1	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar		Alokasi Waktu (JP) : 24	Darsono SE, SKom, MM
Pengetahuan : 3.3 Memahami manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolahan video		Materi Pelajaran : Manipulasi video dengan menggunakan fitur-	Mengetahui, Kepala Sekolah
Ketrampilan : 4.3 Menyajikan hasil manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolahan video		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat 1 Menjelaskan teknik pemberian transisi video 2 Mampu memberikan transisi video	 Tenan Pranita S.Pd, M.Pd
Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		Model Pembelajaran : Problem Based Learning	
Pendahuluan 1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan			Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok <input type="checkbox"/> Graphic Organizer
Inti 1 Mengidentifikasi masalah : Guru menampilkan video tentang Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 2 Menetapkan masalah : Siswa mengidentifikasi karakter tersebut untuk Pengenalan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video 3 Mengembangkan solusi : Siswa mencoba Cara memulai dan mengakhiri proyek video 4 Melakukan tindakan strategis : Siswa • Mendiskusikan tentang pengenalan menu dan tool perangkat lunak pengolahan video 5 Melihat ulang dan : Siswa menyajikan Menyimpulkan tentang tentang teknik pengolahan pelbagai format video dengan bantuan perangkat lunak			Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Catatan Anekdote <input type="checkbox"/> Cek list <input type="checkbox"/> Penugasan
Penutup 1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran 2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas 4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio
Penilaian 1 Pengetahuan : Tes tulis dan penugasan : Menyusun Draft ILM 2 Ketrampilan : Unjuk kerja : membuat video Iklan Layanan Masyarakat			
Alat dan Bahan : Personal Computer, Aplikasi Adobe Flash, LCD Proyektor, Buku Teks			

RPP	3.4.1	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar		Alokasi Waktu (JP) : 24	Darsono SE, SKom, MM
Pengetahuan : 3.4 Memahami pengolahan audio untuk dipadukan dengan video		Materi Pelajaran : Pengolahan audio untuk dipadukan dengan vi	Mengetahui, Kepala Sekolah
Ketrampilan : 4.4 Mengolah audio untuk dipadukan dengan video		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat 1 Membedakan fitur-fitur audio analog dan digital untuk suatu range penggunaan 2 Menampilkan teknik percontohan dan sumber untuk contoh audio digital	 Tenang Pranata, S.Pd, M.Pd
Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		Model Pembelajaran : Project Based Learning	
Pendahuluan 1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan			Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok <input type="checkbox"/> Graphic Organizer
Inti 1 Pertanyaan mendasar : Guru menampilkan video tentang Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan 2 Mendesain perencanaan : Siswa mengidentifikasi karakter tersebut untuk memaanipulasi video dengan menggunakan fitur-fitur efek transisi provek 3 Menyusun jadwal : Siswa mencoba memaanipulasi video dengan menggunakan fitur-fitur efek video 4 Memonitor siswa dan kemajuan proyek : Siswa Mendiskusikan tentang manipulasi video dengan menggunakan fitur-fitur efek transisi 5 Menguji hasil dan evaluasi : Siswa Menyimpulkan tentang Menyelesaikan masalah tentang teknik manipulasi video dengan menggunakan fitur-fitur			Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Catatan Anekdote <input type="checkbox"/> Cek list <input type="checkbox"/> Penugasan
Penutup 1 Menyampaikan hasil tentang Menyelesaikan masalah tentang teknik manipulasi video dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak pengo 2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas 4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio
Penilaian 1 Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan : Menyusun Rundown Video Clip 2 Ketrampilan : Unjuk Kerja : Membuat Video Clip Musik			
Alat dan Bahan : Personal Computer, Aplikasi Adobe Flash, LCD Proyektor, Buku Teks			

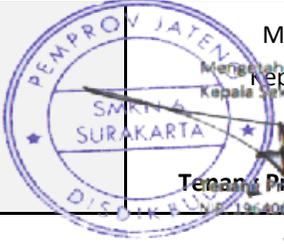
RPP	3.5.1	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar		Alokasi Waktu (JP) : 24	Darsono SE, SKom, MM
Pengetahuan : 3.5 Memahami pengolahan teks untuk dipadukan dengan video		Materi Pelajaran : Mengolah teks untuk dipadukan Dengan video	Mengetahui, Kepala Sekolah
Ketrampilan : 4.5 Mengolah teks untuk dipadukan dengan video		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat	
Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		1 Memahami penggunaan teks sebagai perantara utama informasi yang akan dimasukkan ke dalam inti video 2 Menyiapkan teks dengan di padukan bersama video sesuai kreativitas siswa	
		Model Pembelajaran : Project Based Learning	
Pendahuluan			Assesment As Learning
1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran			<input type="checkbox"/> Penilaian Diri
2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari			<input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat
3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari			<input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok
4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai			<input type="checkbox"/> Graphic Organizer
5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan			
Inti			Assesment For Learning
1 Pertanyaan mendasar : Guru menampilkan video mengolah teks dalam aplikasi pengolah video			<input type="checkbox"/> Observasi
2 Mendesain perencanaan : Siswa menjelaskan pembuatan text yang dipadukan dengan video berupa pembuatan title provek			<input type="checkbox"/> Wawancara
3 Menyusun jadwal : Siswa menjelaskan pembuatan text yang dipadukan dengan video berupa pembuatan Running text dan kredit text			<input type="checkbox"/> Catatan Anekdote
4 Memonitor siswa dan kemajuan proyek : Siswa Mensimulasikan tentang title, running text dan kredit text yang dipadukan dengan video			<input type="checkbox"/> Cek list
5 Menguji hasil dan evaluasi : Siswa menyajikan data yang diperoleh, mempresentasikan hasil pembuktian dan menanggapi hasil presentasi siswa yang lain			<input type="checkbox"/> Penugasan
Penutup			Assesment Of Learning
1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran			<input type="checkbox"/> Tes
2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran			<input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS)
3 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas			<input type="checkbox"/> Unjuk Kerja
4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			<input type="checkbox"/> Proyek
Penilaian			<input type="checkbox"/> Produk
1 Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan : Survey dan menyusun proposal			<input type="checkbox"/> Portofolio
2 Ketrampilan : Unjuk Kerja : Membuat Video Dokumenter			
Alat dan Bahan			

RPP	3.6.1	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar		Alokasi Waktu (JP) : 24	Darsono SE, SKom, MM
Pengetahuan : 3.6 Memahami pembuatan video sesuai skenario		Materi Pelajaran : Pembuatan video sesuai skenario	 Mengetahui, Kepala Sekolah  Tenang Pranata, S.Pd, M.Pd
Ketrampilan : 4.6 Menyajikan hasil pembuatan video sesuai skenario		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat 1 Memahami alur pra produksi 2 Membuat storyboard dan storyline	
Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		Model Pembelajaran : Project Based Learning	
Pendahuluan 1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan			Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok <input type="checkbox"/> Graphic Organizer
Inti 1 Pertanyaan mendasar : Guru meminta Peserta Diklat membaca modul yang telah diberikan mengenai pemberian efek pada video 2 Mendesain perencanaan : Siswa mengidentifikasi cara menggali ide dan gagasan film pendek provek 3 Menyusun jadwal : Siswa mencoba menggali ide dan gagasan film dari berbagai sumber 4 Memonitor siswa dan kemajuan proyek : Siswa menemukan penjelasan ide dan gagasan skenario dalam kehidupan nyata 5 Menguji hasil dan evaluasi : Siswa menyajikan data yang diperoleh, mempresentasikan hasil pembuktian dan menanggapi hasil presentasi siswa yang lain			Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Catatan Anekdote <input type="checkbox"/> Cek list <input type="checkbox"/> Penugasan
Penutup 1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran 2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas 4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio
Penilaian 1 Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan : Survey dan Menyusun Proposal, skenario 2 Ketrampilan : Unjuk Kerja : Membuat Company Profile			
Alat dan Bahan : Personal Computer, Aplikasi Adobe Flash, LCD Proyektor, Buku Teks			

RPP	3.7.1	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar Pengetahuan : 3.7 Memahami efek khusus		Alokasi Waktu (JP) : 24	Darsono SE, SKom, MM
		Materi Pelajaran : Efek Khusus Film	
Ketrampilan : 4.7 Menyajikan hasil analisis efek khusus		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat	Mengetahui, Kepala Sekolah
Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		1 Mengevaluasi penggunaan efek khusus pada video 2 Membuat Pembukaan/ bumper in	 Tenang Pranata, S.Pd, M.Pd
		Model Pembelajaran : Discovery Learning	
Pendahuluan 1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan			Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok <input type="checkbox"/> Graphic Organizer
Inti 1 Stimulus : Guru meminta Peserta Diklat membaca modul yang telah diberikan mengenai pemberian efek pada video 2 Identifikasi masalah : Siswa mendiskusikan dalam kelompok hal yang berkaitan dengan efek yang digunakan pada sebuah video untuk memecahkan masalah efek apa yang digunakan pada video tersebut 3 Pengumpulan data : Siswa mencari informasi mengenai efek-efek yang dapat digunakan pada video melalui modul dan internet 4 Pembuktian : Siswa mempraktikkan memberi efek pada video 5 Menarik simpulan : Siswa mempresentasikan video dengan efek yang telah dibuat, dan Peserta Diklat lain memberikan tanggapan			Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Catatan Anekdote <input type="checkbox"/> Cek list <input type="checkbox"/> Penugasan
Penutup 1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran 2 memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan pada Peserta Diklat yang telah selesai mempresentasikan hasil video deng 3 Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya dengan memberikan tugas mandiri 4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio
Penilaian 1 Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan :Menyusun Rundown acara, biaya, proposal, storyboard dll 2 Ketrampilan : Unjuk Kerja : Menentukan Judul Film Pendek			
Alat dan Bahan : Personal Computer, Aplikasi Adobe Flash, LCD Proyektor, Buku Teks			

RPP	3.8.1	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar		Alokasi Waktu (JP) : 24	Darsono SE, SKom, MM
Pengetahuan : 3.8 Memahami pengolahan efek khusus dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak efek khusus		Materi Pelajaran : Pengolahan efek khusus menggunakan fitur p	 Mengetahui, Kepala Sekolah  Tenang Pranata, S.Pd, M.Pd
Ketrampilan : 4.8 Mengolah efek khusus dengan menggunakan fitur-fitur perangkat lunak efek khusus		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat 1 Pengenalan perangkat lunak efek khusus 2 Mengidentifikasi efek khusus fil	
Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		Model Pembelajaran : Discovery Learning	
Pendahuluan 1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan			Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok <input type="checkbox"/> Graphic Organizer
Inti 1 Stimulus : Guru menampilkan video Prinsip dasar Animasi 2 Dimensi 2 Identifikasi masalah : Siswa mengidentifikasi video yang ada 3 Pengumpulan data : Siswa menulis data berupa ulasan / deskripsi prinsip-prinsip dasar animasi 2D 4 Pembuktian : Siswa menjelaskan prinsip-prinsip dasar animasi 2D sesuai dengan sudut pandang siswa masing-masing. 5 Menarik simpulan : Siswa menyajikan data yang diperoleh, mempresentasikan hasil pembuktian dan menanggapi hasil presentasi siswa yang lain			Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Catatan Anekdote <input type="checkbox"/> Cek list <input type="checkbox"/> Penugasan
Penutup 1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran 2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas 4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio
Penilaian 1 Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan : Menyajikan Presentasi Ide Gagasan Film Pendek 2 Ketrampilan : Unjuk Kerja : Presentasi Proposal Film Pendek			
Alat dan Bahan : Personal Computer, Aplikasi Adobe Flash, LCD Proyektor, Buku Teks			

RPP	3.9.1	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar		Alokasi Waktu (JP) : 12	Darsono SE, SKom, MM
Pengetahuan : 3.9 Menerapkan efek visual		Materi Pelajaran : Menerapkan efek visual & Integrasi efek seba	Mengetahui, Kepala Sekolah
Ketrampilan : 4.9 Mengolah efek visual		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat 1 Memahami simulasi pembuatan efek khusus 2 Mampu Melakukan pembuatan efek visua	 Tenang Pranata, S.Pd, M.Pd
Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		Model Pembelajaran : Project Based Learning	
Pendahuluan 1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan			Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok <input type="checkbox"/> Graphic Organizer
Inti 1 Pertanyaan mendasar : Guru menampilkan beberapa video tentang teknik produksi efek visual video 2 Mendesain perencanaan : Siswa mengidentifikasi teknik produksi efek video tersebut untuk meniru cara pembuatannya provek 3 Menyusun jadwal : Siswa mencoba membuat teknik produksi efek video visual dan menyelesaikannya 4 Memonitor siswa dan kemajuan proyek : Siswa menemukan langkah-langkah membuat efek khusus visual video 5 Menguji hasil dan evaluasi : Siswa menyajikan data yang diperoleh, mempresentasikan hasil pembuktian dan menanggapi hasil presentasi siswa yang lain			Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Catatan Anekdote <input type="checkbox"/> Cek list <input type="checkbox"/> Penugasan
Penutup 1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran 2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas 4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio
Penilaian 1 Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan : Mengambil Gambar berdasar Skenario 2 Ketrampilan : Unjuk Kerja : Membuat Film Pendek Bertema Imaginasi			
Alat dan Bahan : Personal Computer, Aplikasi Adobe Flash, LCD Proyektor, Buku Teks			

RPP	3.10.1	Nama Sekolah : SMK NEGERI 6 SURAKARTA	Surakarta, 20 Juni 2020
Mata Pelajaran : Teknik Audio Video		Kelas/Semester : XII / Gasal	Guru Mata Pelajaran
Kompetensi Keahlian : Multimedia		Tahun Pelajaran : 2020 / 2021	
Kompetensi Dasar		Alokasi Waktu (JP) : 12	Darsono SE, SKom, MM
Pengetahuan : 3.10 Menerapkan efek sebagai penunjang video		Materi Pelajaran : Pemaketan produksi video	Mengetahui, Kepala Sekolah
Ketrampilan : 4.10 Menyajikan hasil efek sebagai penunjang video		Tujuan Pembelajaran : Setelah mengikuti pembelajaran siswa dapat 1 Menjelaskan pengemasan yang baik 2 Menyiapkan evaluasi terhadap produk film pendek	 Tenang Pranata, S.Pd, M.Pd
Sikap/Karakter : Tekun, teliti, inovatif, dan berdedikasi jujur		Model Pembelajaran : Production Based Training	
Pendahuluan 1 Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran 2 Memberi motivasi belajar siswa sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari 3 Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari 4 Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5 Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan			Assesment As Learning <input type="checkbox"/> Penilaian Diri <input type="checkbox"/> Penilaian Teman Sejawat <input type="checkbox"/> Penilaian Kelompok <input type="checkbox"/> Graphic Organizer
Inti 1 Merencanakan produk : Guru menampilkan Setting umum, video dan audio pada pemaketan produksi video 2 Melaksanakan proses produksi : Siswa mengesport proyek menjadi file video pada pemaketan produksi video 3 Mengevaluasi produk : Siswa meng Encode file video pada pemaketan produksi video 4 Mengembangkan rencana pemasaran : Siswa Mendiskusikan tentang setting umum, video dan audio pada pemaketan produksi video 5 - : Siswa meng Eksperimen setting umum, video dan audio pada pemaketan produksi video			Assesment For Learning <input type="checkbox"/> Observasi <input type="checkbox"/> Wawancara <input type="checkbox"/> Catatan Anekdote <input type="checkbox"/> Cek list <input type="checkbox"/> Penugasan
Penutup 1 Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran 2 Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran 3 Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas 4 Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya			Assesment Of Learning <input type="checkbox"/> Tes <input type="checkbox"/> Ujian (UTS, UAS) <input type="checkbox"/> Unjuk Kerja <input type="checkbox"/> Proyek <input type="checkbox"/> Produk <input type="checkbox"/> Portofolio
Penilaian 1 Pengetahuan : Tes Tulis dan Penugasan : Menyiapkan pemaketan produk video 2 Ketrampilan : Unjuk Kerja, Presentasi : Memaketkan produk video ke CD dan ke youtube			
Alat dan Bahan : Personal Computer, Aplikasi Adobe Flash, LCD Proyektor, Buku Teks			