



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nomor : KD.3.3-4.2/ANM 2D &3D/LS 1

TAHUN PELAJARAN 2020/2021



Nama Sekolah : SMK Negeri 12 Malang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Demensi dan 3 Demensi  
Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : Daring ( 6 JP @ 30 Menit  
Luring ( 6 JP @ 30 Menit  
Pelaksanaan : Daring ( 6 Agustus 2020 )  
Luring ( 7 - 12 Agustus 2020 )

## KOMPETENSI DASAR

- 3.2. Menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D
- 4.2. Membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D

## TUJUAN PEMBELAJARAN :

Melalui model pembelajaran Problem Base Learning dan kecakapan abad 21, peserta didik dapat Menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D, selanjutnya Membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2Dserta melaporkan hasil kegiatan praktek tersebut dengan jujur, teliti dan tanggungjawab

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

### KEGIATAN PENDAHULUAN

- Menyiapkan peserta didik untuk melakukan pjj daring melalui WA Group
- Mengucapkan salam di e-learning
- Memandu do'a sebelum melakukan pembelajaran
- Presensi Kehadiran menggunakan Presensi otomatis.
- Memberikan Video Motivasi
- Menjelaskan Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Dasar dan Cakupan Materi melalui video

### KEGIATAN INTI

- Materi - 1 Jenis Aplikasi Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 1
- Review Materi - 2
- Materi - 2 Pengenalan Aplikasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 2
- Review Materi - 2

- Materi - 3 Jenis dan Fungsi Toolbar Aplikasi Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 3
- Review Materi - 3
- Materi - 4 Jenis-Jenis Obyek Sederhana
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 4
- Review Materi - 4
- Materi - 5 Teknik Pembuatan Gambar Sederhana dengan Aplikasi Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 5
- Review Materi - 5
- Informasi dan unduh LKPD (Kegiatan Luring)
- Forum Diskusi Kelompok Pembagian Tugas Kelompok
- Pembagian Tugas Kelompok

### PENUTUP

- Melakukan refleksi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran
- Menginformasikan Kegiatan BDR (Luring) dan pembelajaran pada pertemuan berikutnya

## PENILAIAN:

- Penilaian Dilakukan melalui prosentase Aktifitas Belajar Daring
- Penilaian Dilakukan melalui post-test dengan penskoran yang sudah direncanakan di e-learning
- Penilaian Tugas Individu dilakukan di e-learning

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Dra. Lilik Sulistyowati,M.S1  
NIP. 19650102 198512 2 001

Malang, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Drs. S. Hadi Ansori  
NIP. 19680308 199203 1008



# LANGKAH-LANGKAH BELAJAR DARI RUMAH (BDR) DARING

Nomor : KD.3.2-4.2/ANM 2D &3D/LS 1  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021



Nama Sekolah : SMK Negeri 12 Malang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Demensi dan 3 Demensi  
Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : Daring ( 6 JP @ 30 Menit  
Pelaksanaan : Daring ( 6 Agustus 2020 )

## KEGIATAN / AKTIVITAS

## WAKTU

### KEGIATAN PENDAHULUAN

- Menyiapkan peserta didik untuk melakukan pjj daring melalui WA Group
- Mengucapkan salam di e-learning
- Memandu do'a sebelum melakukan pembelajaran
- Presensi Kehadiran menggunakan Presensi otomatis.
- Memberikan Video Motivasi
- Menjelaskan Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Dasar dan Cakupan Materi melalui video

15 Menit

### KEGIATAN INTI

- Materi - 1 Jenis Aplikasi Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 1
- Review Materi - 2
- Materi - 2 Pengenalan Aplikasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 2
- Review Materi - 2
- Materi - 3 Jenis dan Fungsi Toolbar Aplikasi Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 3
- Review Materi - 3
- Materi - 4 Jenis-Jenis Obyek Sederhana
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 4
- Review Materi - 4
- Materi - 5 Teknik Pembuatan Gambar Sederhana dengan Aplikasi Animasi 2 Demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 5
- Review Materi - 5
- Informasi dan unduh LKPD (Kegiatan Luring)
- Forum Diskusi Kelompok Pembagian Tugas Kelompok
- Pembagian Tugas Kelompok

150 Menit

### PENUTUP

- Melakukan refleksi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran
- Menginformasikan Kegiatan BDR (Luring) dan pembelajaran pada pertemuan berikutnya

15 Menit

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Dra. Lilik Sulistyowati, M.S1  
NIP. 19650102 198512 2 001

Malang, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Drs. S. Hadi Ansori  
NIP. 19680308 199203 1008



# LANGKAH-LANGKAH BELAJAR DARI RUMAH (BDR) LURING

Nomor : KD.3.2-4.2/ANM 2D &3D/LS 1  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021



Nama Sekolah : SMK Negeri 12 Malang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Demensi dan 3  
Demensi  
Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : Luring ( 6 JP @ 30 Menit  
Pelaksanaan : Luring ( 7 - 12 Agustus  
2020 )

## KEGIATAN / AKTIVITAS

## WAKTU

### KEGIATAN PENDAHULUAN

- Mengikatkan Tugas Individu dan Tugas Kelompok melalui WA Groups
- Menjelaskan Tugas dan Pengumpulan Tugas secara Daring (online) (Video)
- Memandu do'a sebelum melakukan pembelajaran

15 Menit

### KEGIATAN INTI

#### TUGAS INDIVIDU

- Membaca LKPD Tugas Individu
- Mencari Referensi di Internet, Buku Teks dan Buku Referensi
- Mengerjakan Laporan sesuai dengan Format yang telah ditentukan
- Mencari Referensi di Internet, Buku Teks dan Buku Referensi
- Mengerjakan Laporan sesuai dengan Format yang telah ditentukan

150 Menit

### PENUTUP

- Menginformasikan Prosedur Pengumpulan Tugas Individu secara online dengan tempat pengumpulan tugas pada link lesson Tempat Pengumpulan Tugas Individu
- Melaporkan Tugas Individu ke e-learning secara daring/Online

15 Menit

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Dra. Lilik Sulistyowati, M.S1  
NIP. 19650102 198512 2 001

Malang, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Drs. S. Hadi Ansori  
NIP. 19680308 199203 1008



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nomor : KD.3.2-4.2/ANM 2D &3D/LS 2

TAHUN PELAJARAN 2020/2021



Nama Sekolah : SMK Negeri 12 Malang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Demensi dan 3 Demensi  
Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : Daring ( 11 JP @ 30 Menit  
Alokasi Waktu : Ulangan Harian Daring ( 1 JP @ 30 Menit  
Pelaksanaan : Daring ( 13 - 19 Agustus 2020 )

## KOMPETENSI DASAR

- 3.2. Menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D
- 4.2. Membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D

## TUJUAN PEMBELAJARAN:

Melalui model pembelajaran Problem Base Learning dan kecakapan abad 21, peserta didik dapat Menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D, selanjutnya Membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2Dserta melaporkan hasil kegiatan praktek tersebut dengan jujur, teliti dan tanggungjawab

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

### KEGIATAN PENDAHULUAN

- Menyiapkan peserta didik untuk melakukan pjj daring melalui WA Group
- Mengucapkan salam di e-learning
- Memandu do'a sebelum melakukan pembelajaran
- Presensi Kehadiran menggunakan Presensi otomatis.
- Memberikan Video Motivasi
- Menjelaskan Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Dasar dan Cakupan Materi melalui video

### PENDALAMAN MATERI -2

- Materi - 1 Teknik Pembuatan Gambar Sederhana dengan Aplikasi Animasi 2 Demensi (Video)
- Kajian Materi - 1
- Materi - 1 Penerapan Teknik Pembuatan Gambar Sederhana dengan Aplikasi Animasi 2 Demensi (Video)
- Kajian Materi - 2

### KEGIATAN INTI PENDALAMAN MATERI -1

- Materi - 1 Jenis dan Fungsi Toolbar Aplikasi Animasi 2 Demensi (Video)
- Kajian Materi - 2
- Materi - 2 Jenis-Jenis Objek Sederhana (Video)
- Kajian Materi - 2

### PENUTUP

- Melakukan refleksi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran
- Menginformasikan Kegiatan Ulangan Harian KD.3.2 ( Tanggal 13 - 19 Agustus 2020

## PENILAIAN:

- Penilaian Dilakukan melalui prosentase Aktifitas Belajar Daring
- Penilaian Dilakukan melalui kajian materi dengan penskoran yang sudah direncanakan di e-learning dan pemberian feedback kepada peserta didik
- Ulangan Harian KD.3.2. dilakukan secara online di e-learning SMK Negeri 12 Malang

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Dra. Lilik Sulistyowati,M.S1  
NIP. 19650102 198512 2 001

Malang, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Drs. S. Hadi Ansori  
NIP. 19680308 199203 1008



# LANGKAH-LANGKAH BELAJAR DARI RUMAH (BDR) DARING

Nomor : KD.3.2-4.2/ANM 2D &3D/LS 2  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021



Nama Sekolah : SMK Negeri 12 Malang  
Mata Pelajaran : Animasi 2 Demensi dan 3 Demensi  
Semester : Ganjil

Alokasi Waktu : Daring ( 11 JP @ 30 Menit  
Alokasi Waktu : Ulangan Harian Daring ( 1 JP @ 30 Menit  
Pelaksanaan : Daring ( 13 - 19 Agustus 2020 )

## KEGIATAN / AKTIVITAS

## WAKTU

### KEGIATAN PENDAHULUAN

- Menyiapkan peserta didik untuk melakukan pjj daring melalui WA Group
- Mengucapkan salam di e-learning
- Memandu do'a sebelum melakukan pembelajaran
- Presensi Kehadiran menggunakan Presensi otomatis.
- Memberikan Video Motivasi
- Menjelaskan Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Dasar dan Cakupan Materi melalui video

15 Menit

### KEGIATAN INTI PENDALAMAN MATERI -1

- Materi - 1 Jenis dan Fungsi Toolbar Aplikasi Animasi 2 Demensi (Video)
- Kajian Materi - 2
- Materi - 2 Jenis-Jenis Objek Sederhana (Video)
- Kajian Materi - 2

### PENDALAMAN MATERI -2

- Materi - 1 Teknik Pembuatan Gambar Sederhana dengan Aplikasi Animasi 2 Demensi (Video)
- Kajian Materi - 1
- Materi - 1 Penerapan Teknik Pembuatan Gambar Sederhana dengan Aplikasi Animasi 2 Demensi (Video)
- Kajian Materi - 2

330 Menit

### PENUTUP

- Melakukan refleksi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran
- Menginformasikan Kegiatan Ulangan Harian KD.3.2 secara online di E-learning SMK Negeri 12 Malang dan pembelajaran pada pertemuan berikutnya

15 Menit

### ULANGAN HARIAN KD.3.2

- Pelaksanaan Ulangan Harian di lakukan secara online di E-Learning SMK Negeri 12 Malang

30 Menit

Mengetahui :  
Kepala Sekolah,

Dra. Lilik Sulistyowati, M.S1  
NIP. 19650102 198512 2 001

Malang, 13 Juli 2020  
Guru Mata Pelajaran,

Drs. S. Hadi Ansori  
NIP. 19680308 199203 1008