



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 5 Bandar Lampung
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D
 Kelas/Semester : XI / Ganjil
 Materi Pokok : Produk Animasi 2D
 Alokasi Waktu : 6 JP x 30 menit (Pertemuan ke 24)

A. Kompetensi Dasar

- 3.9 Menerapkan teknik produksi animasi 2D
- 4.9. Membuat produk animasi 2D

B. Tujuan Pembelajaran

- 3.9.1. Melalui kegiatan mengamati tayangan power point, peserta didik dapat menelaah jenis-jenis format produk animasi 2D dengan benar
- 3.9.2 Melalui kegiatan mengamati video dan tanya jawab, peserta didik dapat menguraikan teknik produksi animasi 2D dengan benar
- 4.9.1 Melalui kegiatan pembelajaran mandiri, peserta didik dapat merancang konsep pembuatan produk animasi 2D dengan teliti
- 4.9.2 Melalui kegiatan hasil menganalisis, peserta didik dapat membuat produk animasi 2D dengan baik

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Model Pembelajaran : Discovery Learning tipe flipped classroom

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa dan mengajak berdoa peserta didik • Peserta didik diminta mengisi daftar hadir di Google Form dengan cara menshare link google form didalam fitur chat google meet • Guru menyampaikan kompetensi dasar • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru memberi pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal peserta didik (<i>Stimulasi</i>) 	5 Menit	Tanya jawab	laptop , smart phone	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan tayangan dalam bentuk power point tentang jenis-jenis format produk animasi 2D • Guru memberikan penjelasan materi jenis-jenis format produk animasi 2D • Peserta didik mengidentifikasi jenis format produk animasi 2D (<i>Problem Statement</i>) • Peserta didik mengerjakan soal latihan yang ada di Google Classroom (<i>Verification</i>) 	20 Menit	Pembelajaran daring dengan strategi COVID-19	Class-room	You-tube, PPT, Modul

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan Refleksi Menyimpulkan pembelajaran. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi kepada Peserta didik Mengucapkan salam dan doa 	5 Menit	Tanya jawab		
Pembelajaran Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memasuki kelas maya yang sudah dibuat oleh guru Guru memastikan peserta didik sudah melakukan presensi Guru melakukan upload materi pembelajaran berupa bahan ajar dan video pembelajaran Peserta didik menelaah jenis-jenis format produk animasi 2D Peserta didik mengikuti diskusi di halaman forum Peserta didik membuat kesimpulan isi materi Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal di halaman tugas kelas Guru melakukan penilaian umpan balik terhadap tugas peserta didik 	150 Menit	Pembelajaran Mandiri		

D. Penilaian

Aspek	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Teknik	Observasi	Tes Tulis	Portofolio
Bentuk	Jurnal	Uraian	Penilaian portofolio

Kepala Sekolah

Bandar Lampung, 24 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs.Ifrain Azis, MM
NIP. 19690105 200012 1 002

Risa Azzuria Puspitasari, S.Kom



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 5 Bandar Lampung
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D
 Kelas/Semester : XI / Ganjil
 Materi Pokok : Produk Animasi 2D
 Alokasi Waktu : 6 JP x 30 menit (Pertemuan ke 25)

A. Kompetensi Dasar

- 3.9 Menerapkan teknik produksi animasi 2D
- 4.9. Membuat produk animasi 2D

B. Tujuan Pembelajaran

- 3.9.1 Melalui kegiatan mengamati tayangan power point, peserta didik dapat menelaah jenis-jenis format produk animasi 2D dengan benar
- 3.9.2 Melalui kegiatan mengamati video dan tanya jawab, peserta didik dapat menguraikan teknik produksi animasi 2D dengan benar
- 4.9.1 Melalui kegiatan pembelajaran mandiri, peserta didik dapat merancang konsep pembuatan produk animasi 2D dengan teliti
- 4.9.2 Melalui kegiatan hasil menganalisis, peserta didik dapat membuat produk animasi 2D dengan baik

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Model Pembelajaran : Problem Based Learning tipe flipped classroom

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa dan mengajak berdoa peserta didik • Peserta didik diminta mengisi daftar hadir di Google Form dengan cara menshare link google form didalam fitur chat google meet • Guru menyampaikan kompetensi dasar • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru memberi pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal peserta didik 	5 Menit	Tanya jawab	laptop, smart phone, Classroom	You-tube, PPT, Modul
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan tayangan dalam bentuk power point tentang teknik produksi animasi 2D (Fase 1) • Peserta didik menelaah, memperhatikan dan menyimak video teknik produksi animasi 2D (Fase 2) • Peserta didik mengidentifikasi teknik produksi animasi 2D (Fase 3) • Peserta didik mengerjakan soal latihan yang ada di Google Classroom (Fase 4) 	20 Menit	Pembelajaran daring dengan strategi COVID-19		

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan Refleksi Guru memberikan kesimpulan hasil pembelajaran. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi kepada Peserta didik Mengucapkan salam dan doa 	5 Menit	Tanya jawab		
Pembelajaran Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memasuki kelas maya yang sudah dibuat oleh guru Guru memastikan peserta didik sudah melakukan presensi Guru melakukan upload materi pembelajaran berupa bahan ajar dan video pembelajaran Peserta didik menguraikan teknik produksi animasi 2D dengan benar Peserta didik mengikuti diskusi di halaman forum Peserta didik membuat kesimpulan isi materi Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal di halaman tugas kelas Guru melakukan penilaian umpan balik terhadap tugas peserta didik 	150 Menit	Pembelajaran Mandiri		

D. Penilaian

Aspek	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Teknik	Observasi	Tes Tulis	Portofolio
Bentuk	Jurnal	Uraian	Penilaian portofolio

Kepala Sekolah

Bandar Lampung, 24 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs.Ifrain Azis, MM

NIP. 19690105 200012 1 002

Risa Azzuria Puspitasari, S.Kom



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 5 Bandar Lampung
 Kompetensi Keahlian : Multimedia
 Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D
 Kelas/Semester : XI / Ganjil
 Materi Pokok : Produk Animasi 2D
 Alokasi Waktu : 6 JP x 30 menit (Pertemuan ke 26)

A. Kompetensi Dasar

- 3.9 Menerapkan teknik produksi animasi 2D
- 4.9. Membuat produk animasi 2D

B. Tujuan Pembelajaran

- 3.9.1 Melalui kegiatan mengamati tayangan power point, peserta didik dapat menelaah jenis-jenis format produk animasi 2D dengan benar
- 3.9.2 Melalui kegiatan mengamati video dan tanya jawab, peserta didik dapat menguraikan teknik produksi animasi 2D dengan benar
- 4.9.1 Melalui kegiatan pembelajaran mandiri, peserta didik dapat merancang konsep pembuatan produk animasi 2D dengan teliti
- 4.9.2 Melalui kegiatan hasil menganalisis, peserta didik dapat membuat produk animasi 2D dengan baik

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Model Pembelajaran : Problem Based Learning tipe flipped classroom

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa dan mengajak berdoa peserta didik • Peserta didik diminta mengisi daftar hadir di Google Form dengan cara menshare link google form didalam fitur chat google meet • Guru menyampaikan kompetensi dasar • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru memberi pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal peserta didik 	5 Menit	Tanya jawab		
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan tayangan dalam bentuk power point tentang konsep pembuatan produk animasi 2D (Fase 1) • Peserta didik menelaah, memperhatikan dan menyimak video konsep pembuatan produk animasi 2D (Fase 2) • Peserta didik mengidentifikasi konsep pembuatan produk animasi 2D (Fase 3) • Peserta didik mengerjakan soal latihan yang ada di Google Classroom (Fase 4) 	20 Menit	Pembelajaran daring dengan strategi COVID-19	laptop, smart phone, Classroom	Youtube, PPT, Modul

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan Refleksi Guru memberikan kesimpulan hasil pembelajaran. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi kepada Peserta didik Mengucapkan salam dan doa 	5 Menit	Tanya jawab		
Pembelajaran Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memasuki kelas maya yang sudah dibuat oleh guru Guru memastikan peserta didik sudah melakukan presensi Guru melakukan upload materi pembelajaran berupa bahan ajar dan video pembelajaran Peserta didik merancang konsep pembuatan produk animasi 2D dengan teliti Peserta didik mengikuti diskusi di halaman forum Peserta didik membuat kesimpulan isi materi Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal di halaman tugas kelas Guru melakukan penilaian umpan balik terhadap tugas peserta didik 	150 Menit	Pembelajaran Mandiri		

D. Penilaian

Aspek	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Teknik	Observasi	Tes Tulis	Portofolio
Bentuk	Jurnal	Uraian	Penilaian portofolio

Kepala Sekolah

Bandar Lampung, 24 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

Drs.Ifraim Azis, MM
NIP. 19690105 200012 1 002

Risa Azzuria Puspitasari, S.Kom