



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nomor : KD.3.6-4.6/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 (1 Oktober 2020)
Luring (2 - 7 Oktober 2020)

KOMPETENSI DASAR

- 3.6. Menerapkan gerak digital puppetter pada animasi 2D
- 4.6. Membuat gerak digital puppetter pada animasi 2D

TUJUAN PEMBELAJARAN :

Melalui model pembelajaran Problem Base Learning dan kecakapan abad 21, peserta didik dapat Menerapkan gerak digital puppetter pada animasi 2D, selanjutnya Membuat gerak digital puppetter pada animasi 2D serta 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
- Materi - 3 Langkah-langkah gerak digital puppetter pada animasi 2 demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 3
- Review Materi - 3
- Post Test
- Informasi dan unduh LKPD (Kegiatan Luring)

KEGIATAN INTI

- Materi - 1 1. Konsep gerakan animasi puppetter
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 1
- Review Materi - 1
- Materi - 2 teknik gerak digital puppetter
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 2
- Review Materi - 2

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.3.6-4.6/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 (1 Oktober 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 1. Konsep gerakan animasi puppetter
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 1
- Review Materi - 1
- Materi - 2 teknik gerak digital puppetter
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 2
- Review Materi - 2
- Materi - 3 Langkah-langkah gerak digital puppetter pada animasi 2 demensi
- Latihan Menjawab Pertanyaan - 3
- Review Materi - 3
- Post Test
- Informasi dan unduh LKPD (Kegiatan Luring)

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.3.6-4.6/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 (2 - 7 Oktober
2020)

KEGIATAN / AKTIVITAS

WAKTU

KEGIATAN PENDAHULUAN

- Mengikatkan Tugas Individu 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.3.6-4.6/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 (8 - 14 Oktober 2020)

KOMPETENSI DASAR

- 3.6. Menerapkan gerak digital puppetter pada animasi 2D
- 4.6. Membuat gerak digital puppetter pada animasi 2D

TUJUAN PEMBELAJARAN:

Melalui model pembelajaran Problem Base Learning dan kecakapan abad 21, peserta didik dapat Menerapkan gerak digital puppetter pada animasi 2D, selanjutnya Membuat gerak digital puppetter pada animasi 2D serta 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 Penerapan gerak digital puppetter pada animasi 2 demensi Benda Mati Part 01 (Video)
- Kajian Materi - 1
- Materi - 2 Penerapan gerak digital puppetter pada animasi 2 demensi Benda Mati Part-02 (Video)
- Kajian Materi - 2

KEGIATAN INTI PENDALAMAN MATERI -1

- Materi - 1 Penerapan gerak digital puppetter pada animasi 2 demensi Makluk Hidup Part_01(Video)
- Kajian Materi - 1
- Materi - 2 Penerapan gerak digital puppetter pada animasi 2 demensi Makluk Hidup Part_02(Video)
- Kajian Materi - 2

PENUTUP

- Melakukan refleksi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran
- Menginformasikan Kegiatan Ulangan Harian KD.3.6 (Tanggal 14 Oktober 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.3.6. 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.3.6-4.6/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 (8 - 14 Oktober 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 Penerapan gerak digital pupetter pada animasi 2 demensi Makluk Hidup Part_01(Video)
- Kajian Materi - 1
- Materi - 2 Penerapan gerak digital pupetter pada animasi 2 demensi Makluk Hidup Part_02(Video)
- Kajian Materi - 2

330 Menit

PENDALAMAN MATERI -2

- Materi - 1 Penerapan gerak digital pupetter pada animasi 2 demensi Benda Mati Part 01 (Video)
- Kajian Materi - 1
- Materi - 2 Penerapan gerak digital pupetter pada animasi 2 demensi Benda Mati Part-02 (Video)
- Kajian Materi - 2

PENUTUP

- Melakukan refleksi seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran
- Menginformasikan Kegiatan Ulangan Harian KD.3.6 secara online di E-learning SMK Negeri 12 Malang dan pembelajaran pada pertemuan berikutnya

15 Menit

ULANGAN HARIAN KD.3.4

- 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