



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### SMK MUHAMMADIYAH BULAKAMBA

Mata Pelajaran	: Teknik Animasi 2D &3D
Kelas/ Semester	: XI /1
Tahun Pelajaran	: 2020-2021
Materi Pokok	: Animasi Tweening 2D
Alokasi Waktu	: 270 Menit

#### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan STEAM serta menggunakan model Flipped Classroom, Blended Learning dan Project Based Learning (Revo 4.0 Model) peserta didik dapat menjelaskan cara membuat Animasi Tweening 2D

#### B. Sumber Belajar

Video tentang Animasi Tweening 2D:

<https://www.youtube.com/watch?v=Cx7B2mvmoC4>

<http://classroom.google.com>

#### D. Penilaian

##### Studi Kasus Help-US (Project)

Peserta didik merencanakan ide untuk mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui presentasi digital kemudian membuat Tweening dengan format video atau animasi serta mengidentifikasi alternatif solusi terkait masalah yang dirumuskan dengan berbagai referensi, literatur, aplikasi dan pengetahuan yang dimiliki.

#### C. Kegiatan Pembelajaran

1) Pra Pembelajaran (Tahap 1 : Flipped Classroom)

Siswa mempelajari materi pelajaran baik video maupun berbagai materi yang telah diberikan melalui **Google Classroom** dan mengumpulkan beberapa pertanyaan yang dia temukan.

2) Awal Pembelajaran (Tahap 2 : Flipped Classroom)

- Siswa telah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertentu setelah mempelajari materi yang disiapkan pada “classwork” Google Classroom.
- Guru menyiapkan jawaban dan bahan untuk segala pertanyaan yang mungkin diajukan oleh siswa dan mempersiapkan ruang diskusi untuk menyelesaikan pertanyaan yang mungkin muncul.

3) Kegiatan Inti (Tahap 3 : Flipped Classroom)

Peserta didik secara berkelompok melakukan pengamatan berbagai fakta yang ditemukan tentang Animasi Tweening 2D.

<https://www.youtube.com/watch?v=Cx7B2mvmoC4>

Peserta didik secara berkelompok, mengkaji lembar kegiatan/aktivitas dan mendiskusikan hal-hal yang harus dikerjakan serta membuat Animasi Tweening di **Google Docs**, membuat Animasi Tweening dengan Adobe Flash CS6.

- *Google Suite For Education (gmail, doc, slide, sheet, classroom, meet, calender)*
- *Searching dan Browsing*
- *Adobe Flash CS6*

**E. Catatan / Rekomendasi**

Perlu penguatan pada pembahasan fitur lanjut Teknik pembuatan Animasi Tweening pada pertemuan berikutnya untuk memperkuat project akhir siswa .

Menyetujui,  
Ka. Program Keahlian,

Mila Rahmawaty, S.Kom  
NBM 953764

Mengesahkan  
Kepala Sekolah,

Cartipan Budiarto, S.Pd.  
NBM. 1074018

Dibuat Oleh :

Guru Mata Diklat,

Wayah Rimat Damar S.Kom  
NBM. 1178480

Mengetahui  
Waka Kurikulum,

Nur Hikmah. S.Pd.  
NBM : 1076508