

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMK Negeri 1 Kersana  
Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D  
Kelas/Semester : XI Multimedia/Gasal  
Materi Pokok : Animasi Tweening  
Alokasi Waktu : 3 pertemuan x 4 JP @ 45 menit ( 12 JP)

### A. Kompetensi Inti

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Animasi 2D pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D	3.3.1 Menjelaskan pengertian dan jenis animasi tweening 3.3.2 Menjelaskan cara kerja tweening 3.3.3 Menerapkan langkah pembuatan animasi tweening (shape tween, motion tween, masking dan motion guide)
4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening	4.3.1 Menalar jenis-jenis animasi tweening 4.3.2 Mengimplementasikan cara kerja tweening 4.3.3 Membuat animasi tweening (shape tween, motion tween, masking, motion guide)

#### Nilai Karakter

- Kreatif
- Rasa Ingin tahu
- Mandiri
- Bertanggung jawab

### C. Tujuan Pembelajaran

#### Pertemuan 1

3.3.1 Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan jenis animasi tweening pada animasi 2D *secara tepat dan benar* sesuai dengan konsep tweening.

4.3.1 Melalui diskusi dan penggalian informasi, peserta didik dapat menalar jenis-jenis animasi tweening dengan aktif, teliti dan cermat.

#### D. Materi Pembelajaran

- Pengertian Animasi Tweening
- Jenis-jenis Animasi Tweening:

#### E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik  
 Model : Flipped-classroom dan Project Based Learning  
 Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

#### F. Media dan Bahan

##### Media

- WhatsApp
- Google Classroom
- Google Meet
- Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=Gi4TEtuxBwY>

##### Bahan

- Smartphone
- Laptop / PC
- Alat tulis

#### G. Sumber Belajar

- Rena Anggita Putri, *Animasi 2D dan 3D*, Penerbit : Mediatama.
- <http://gurueradigital.blogspot.com/2018/10/teknik-animasi-tweening.html>

#### H. Langkah-langkah Pembelajaran

##### Pertemuan ke-1

Kegiatan	Deskripsi		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
<b>Pendahuluan</b>	<b>Sinkron</b> - Guru mengkondisikan siswa di Grup WhatsApp dan membuka kelas online melalui Google Meet diawali dengan salam, berdoa dan mengecek kehadiran peserta didik. - Guru menyapa siswa dengan menanyakan kabar siswa di rumah menyemangati dan memberi motivasi. - Guru menyampaikan kompetensi dasar yang akan dipelajari - Guru menyampaikan tujuan	- Siswa menjawab salam - Siswa Doa bersama - Siswa menyimak dan aktif berinteraksi	30 menit

	<p>pembelajaran yang akan dicapai</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan arahan mengenai proses pembelajaran</li> </ul>		
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Asinkron Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melalui google classroom, Guru mengupload video pembelajaran pengertian dan jenis-jenis animasi tweening</li> </ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya di beranda google classroom</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan laman web tentang pengertian dan jenis animasi tweening</li> <li>- Guru membuka kelas diskusi di beranda google classroom</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan pemahaman kembali tentang pengertian dan jenis animasi tweening</li> </ul> <p><b>Mengevaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan evaluasi mengenai pengertian dan jenis animasi tweening</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengamati video pembelajaran</li> <li>- Siswa mengajukan pertanyaan</li> <li>- Siswa berdiskusi di beranda google classroom</li> <li>- Siswa memperhatikan</li> <li>- Siswa menyimak</li> </ul>	140 menit
<b>Penutup</b>	<p><b>Asinkron</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyimpulkan konsep pengertian dan jenis animasi tweening</li> <li>- Menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</li> <li>- Menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengumpulkan hasil diskusi dan rangkuman pembelajaran melalui google classroom</li> </ul>	10 menit

## I. Penilaian

1. Prosedur : Sikap, unjuk kerja dan tes tertulis
2. Bentuk : Instrumen penilaian sikap, tes tulis, unjuk kerja
3. Aspek Psikomotorik / Unjuk kerja

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<b>Sikap</b>	Pengamatan	Selama pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	1) Menunjukkan sikap jujur dalam kegiatan mengerjakan tugas/latihan 2) Menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan pembelajaran 3) Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan 4) Menunjukkan sikap teliti dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan.	/observasi	dan saat diskusi
2.	<b>Pengetahuan</b> 3.3.1 Menjelaskan pengertian tweening 3.3.2 Menjelaskan jenis-jenis tweening	Tes tertulis Penugasan	Mengerjakan soal saat pembelajaran
3.	<b>Keterampilan</b> 4.3.1 Menalar jenis-jenis animasi tweening	Praktek	Pada saat diskusi, menyusun laporan, dan penugasan

#### 4. Pedoman Penilaian Sikap

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria.

Nilai sikap = (jumlah skor perolehan : skor maksimal) x 100

Nilai sikap dikualifikasikan menjadi predikat sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = 80 – 100

C = Cukup = 60 - 69

B = Baik = 70 – 79

K = Kurang = < 60

Kepala SMK N 1 Kersana

Brebes, September 2020

Guru Multimedia

**Aman Farikhi, M.Pd**

NIP. 19730318 200012 1 002

**Afif Riawan, S.Pd.**

NIP. –