

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMK NEGERI 1 TAMPAKSIRING
Mata Pelajaran	: TEKNIK ANIMASI 2 D dan 3D
Kelas	: XI / 1
Materi Pokok	: Animasi Komputer
Alokasi Waktu	: 2 Jam Pelajaran @ 45 menit
A. Tujuan Pembelajaran	: Setelah mengikuti pembelajaran tentang Animasi Komputer diharapkan siswa dapat : <ol style="list-style-type: none">1. Memahami definisi animasi pengertian animasi komputer.2. Mengetahui sejarah perkembangan animasi komputer.3. Memahami prinsip kerja animasi komputer.
Kompetensi Dasar	: 3.1 Memahami Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D 4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D
Indikator	: 3.3.1 Menjelaskan pengertian animasi komputer 3.3.2 Menjelaskan sejarah perkembangan animasi komputer 3.3.3 Menjelaskan prinsip kerja animasi komputer
Materi Pembelajaran	: <ul style="list-style-type: none">• Pengertian animasi komputer• Perkembangan animasi komputer• Prinsip kerja animasi komputer
Metode Pembelajaran	: Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik (scientific). Pembelajaran koperatif (cooperative learning) menggunakan kelompok diskusi yang berbasis masalah (problem-based learning).
Sumber Belajar	: http://aryotejo.com/animasi-komputer/ http://aryotejo.com/sejarah-animasi-komputer/ http://aryotejo.com/prinsip-kerja-animasi/
B. Kegiatan Pembelajaran	:
a. Pendahuluan (10 menit)	: <ul style="list-style-type: none">• Siswa dan guru berdo'a sesuai dengan agama, presensi, apersepsi dan kepercayaan masing masing untuk mengawali pelajaran.• Memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.• Menyampaikan indikator Pencapaian kompetensi dan kompetensi yang diharapkan.• Memotivasi dan mengajak peserta didik untuk berpartisipasi

aktif dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

b. Inti : **Mengamati**
Mengamati animasi komputer

Menanya

- Mendiskusikan pengertian animasi komputer
- Mendiskusikan perkembangan animasi komputer
- Mendiskusikan prinsip kerja animasi komputer

Mengeksplorasi

- Mengeksplorasi pengertian animasi komputer
- Mengeksplorasi perkembangan animasi komputer
- Mengeksplorasi prinsip kerja animasi komputer

Mengasosiasi

Membuat kesimpulan tentang animasi komputer

Mengkomunikasikan

Menyampaikan hasil tentang animasi komputer

c. Penutup (20 mneit) :
▪ Bersama-sama dengan peserta didik dan atau sendiri membuat rangkuman dan kesimpulan pelajaran.
▪ Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.
▪ Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

C. Penilaian : **Tugas**
• Membuat animasi komputer

Observasi

Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain

Portofolio

- Hasil kerja mandiri/kelompok
- Bahan Presentasi

Tes

Essay

Lampiran Instrumen Penilaian Hasil Belajar

1. Tes Essay

Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D

Kelas/Semester : XI / 1

Tahun Pelajaran : 2020/2021

Kompetensi dasar : 3.1 Memahami prinsip dasar Pembuatan Animasi 2D

Soal :

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan animasi komputer.
2. Jelaskan cara kerja pembuatan animasi komputer.

Tugas

Buatlah ringkasan materi untuk animasi komputer menggunakan software pengolah presentasi. Topik yang di tulis meliputi 1) definisi dan sejarahnya, 2) Perkembangan animasi komputer 3) Cara kerja animasi komputer.

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Tampaksiring

Tampaksiring , Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

I Nyoman Sujana, S.Pd, M.Pd

NIP 19651231 198803 1 203

I Gusti Ngurah Bagus Aryotejo, S.T, M.Kom

NIP 19750726201001 1 012