

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (Pertemuan ke-2. RPP Daring)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 2 Banjarmasin  
Kompetensi Keahlian : Multimedia  
Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D  
Kelas/ Semester : XI/Tiga  
Materi Pokok : Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)  
Alokasi Waktu : 3 JP (1 Pertemuan)

### A. Kompetensi Inti (KI)

KI 1	:	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	:	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	:	Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Multimedia 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	:	Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Multimedia. Menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja.  Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.  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
Kompetensi Pengetahuan	3.1.1 Memahami pengertian animasi 2D
3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.1.2 Memahami prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D
Kompetensi Keterampilan	4.1.1 Melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi
4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1.2 Mempresentasikan hasil kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi

Nilai karakter : religius, kejujuran, mandiri, disiplin

## C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan pengertian animasi 2 D dengan benar.
2. Melalui kegiatan mengamati audio visual animasi yang diberikan oleh guru, peserta didik dapat menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2D dengan baik
3. Melalui penugasan, peserta didik dapat melakukan kajian fungsi prinsip dasar pembuatan animasi 2D dengan tepat
4. Melalui kegiatan mengamati audio visual, peserta didik dapat membuat video singkat hasil kajian fungsi prinsip dasar pembuatan animasi dan mempresentasikan dengan tepat.

## D. Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular
  - a. Pengertian animasi 2D
  - b. Fungsi prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D
  - c. Peralatan dan perangkat lunak pengolah gambar bergerak atau diam untuk dapat membuat video singkat hasil kajian prinsip dasar pembuatan animasi 2D

2. Materi pembelajaran pengayaan
  - a. Menganalisis film animasi 2D dan
  - b. Membuat laporan mengenai prinsip-prinsip pembuatan animasi 2D
3. Materi pembelajaran remedial

Mengerjakan soal-soal dari materi prinsip dasar pembuatan animasi 2D

#### **E. Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : Pendekatan Saintifik (Mengamati, Menanya, Mengumpulkan Informasi, Mengasosiasi, dan Mengkomunikasikan).
- Model : *Flippep Classroom, Discovery Learning, Problem Based Learning*
- Metode : Diskusi, tanya jawab, demonstrasi, penugasan dan presentasi

#### **F. Media dan Alat**

- a. Media
  1. Modul / Power Point
  2. Aplikasi Zoom/Google Meet
  3. Browser untuk mengakses LMS pada laman <http://smkn2-bjm.sch.id/elearning>
  4. Aplikasi WhatsApp
- b. Alat
  1. Laptop/PC dengan perangkat lunak editing audio video
  2. Smartphone

#### **G. Sumber Belajar**

1. Buku pendalaman materi Teknik Komputer dan Informatika. Modul 5: Multimedia. Kegiatan Belajar 3: Animasi 2D dan 3D, Kementrian pendidikan dan Kebudayaan, Halaman 186 s.d 199.
2. Situs internet: <https://www.youtube.com/watch?v=VexGx4BZMy0>
3. Situs internet: [https://www.youtube.com/watch?v=VcI3xPW\\_I\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=VcI3xPW_I_Y)

4. Situs internet: <https://www.youtube.com/watch?v=B0Estx7didw>

## H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan ke-2: 3 JP (135 Menit) – *Flippep Classroom*

<i>Before class (online)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mempersiapkan materi berupa power point dan modul pembelajaran mengenai prinsip dasar pembuatan animasi 2D beserta tugas (<i>assignment</i>)</li> <li>b. Peserta didik diwajibkan untuk mengakses, mendownload dan mempelajari materi yang telah diberikan sebagai prasyarat mengikuti pembelajaran <i>daring class</i> (PPK: Disiplin dan tanggung jawab)</li> <li>c. Peserta didik mengamati materi dan mencatat point penting dan termasuk hal yang belum dipahami agar nantinya akan dapat di bahas dipertemuan tatap muka (Literasi dan HOTS)</li> </ul>
------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tahapan	DESKRIPSI KEGIATAN	Alokasi waktu
	Langkah-langkah kegiatan	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat. (Penguatan Pendidikan Karakter (PPK): Spiritual &amp; Mandiri)</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesiapan belajar peserta didik melalui <i>e-learning moodle</i> (PPK: Disiplin)</li> <li>• Peserta didik menyatakan kehadiran diri pada form absensi di <i>e-learning moodle</i> (PPK: Disiplin)</li> <li>• Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai, yaitu mengkaji prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D (HOTS)</li> <li>• Peserta didik melihat, menyimak dan mencek informasi pembelajaran di <i>e-learning moodle</i> dengan materi yang sudah diberi sebelumnya. (PPK: Tanggung jawab)</li> <li>• Guru mengingatkan kembali beberapa hal penting pada materi pertemuan sebelumnya</li> <li>• Guru memberikan pretest untuk melihat tingkat kemajuan belajar mandiri siswa</li> <li>• Guru memberikan apersepsi, dimana guru memberikan motivasi terkait materi yang akan di pelajari, dengan cara</li> </ul>	30 menit

	<p>mengintegrasikan materi dengan kebergunaan kompetensi dengan dunia industri maupun dengan mengulas materi sebelumnya dengan pertanyaan-pertanyaan (pretest). <b>(HOTS)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu mengamati tayangan video mengenai prinsip dasar pembuatan animasi 2D kemudian mengerjakan LK dengan cara diskusi <b>(Literasi dan HOTS)</b></li> </ul>	
Kegiatan Inti	<p><b>(Tahap 1) Persiapan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru bertanya kepada peserta didik apakah sudah semua membaca modul dan menonton video yang diberikan, dan meminta tanggapan peserta didik tentang prinsip dasar pembuatan animasi 2D yang telah dipelajari. <b>(Literasi, 4C: Critical dan HOTS) Critical; Creative; Collaborative; Communicative (4C)</b></li> <li>Peserta didik memperhatikan penjelasan guru terkait prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D. <b>(Literasi) (Saintifik: Mengamati, Menanya)</b></li> <li>Peserta didik mengamati tayangan audio visual tentang 12 prinsip-prinsip animasi. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VexGx4BZMy0">https://www.youtube.com/watch?v=VexGx4BZMy0</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=VcI3xPW_I_Y">https://www.youtube.com/watch?v=VcI3xPW_I_Y</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=B0Estx7didw">https://www.youtube.com/watch?v=B0Estx7didw</a> <b>(Literasi dan HOTS) (Saintifik: Mengamati, Menanya)</b></li> </ul> <p><b>(Tahap 2) Mengorganisasikan peserta didik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi siswa dalam kelompok untuk berdiskusi secara daring melalui grup whatsapp <b>(4C : Critical)</b></li> <li>Peserta didik diminta untuk melakukan proses diskusi (brain storming) bersama kelompok dengan memberikan komentar pertanyaan dan jawaban mengenai materi di <i>e-learning moodle</i> <b>(Literasi, 4C : Critical, Collaborative dan HOTS)</b></li> <li>Guru memberikan komentar penjelasan jika masih ada materi yang belum bisa dipecahkan dan memberikan motivasi ketika proses diskusi (brainstorming) berlangsung.</li> </ul> <p><b>(Tahap 3) Membimbing penyelidikan peserta didik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dengan berkelompok peserta didik melakukan pencarian informasi untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajukan <b>(4C: Literasi dan HOTS)</b></li> <li>Peserta didik bersama kelompok mengamati tayangan audio</li> </ul>	90 menit

	<p>visual animasi 2D dan untuk menentukan part mana saja yang terkait prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=86q1LFeNOsw">https://www.youtube.com/watch?v=86q1LFeNOsw</a>) (Literasi, HOTS dan 4C: Communication)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan sebuah lembar kerja untuk peserta didik (LKPD) yang akan menjadi bahan untuk melakukan penyelidikan (4C : Critical)</li> </ul> <p><b>(Tahap 4) Mengembangkan hasil karya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik bersama kelompok memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan yang diajukan pada materi jenis prinsip animasi 2D dengan berdiskusi secara daring melalui grup whatsapp masing masing setelah mencari tambahan informasi dan teknis pengerjaan dengan kerja keras Saintifik: Mengumpulkan Informasi) (4C: Creativity &amp; Communication)</li> <li>• Peserta didik diminta untuk merangkum hasil pekerjaan kelompok dengan membuat video singkat tentang part mana yang menerapkan prinsip-prinsip animasi 2D dari tayangan audio visual diatas. . (Literasi, 4C: Creative, Collaborative dan HOTS) Critical; Creative; Collaborative; Communicative (4C)</li> <li>• Guru membimbing dan selalu berada di antara peserta didik untuk memantau diskusi yang sedang terjadi dan membantu meluruskan konsep yang keliru</li> </ul> <p><b>(Tahap 5) Menganalisis dan mengevaluasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui aplikasi <i>google meet</i>, guru meminta siswa untuk mengomunikasikan dan menyajikan hasil diskusi kelompok melalui presentasi secara bergantian dengan penuh tanggung jawab (PPK: Tanggung Jawab)</li> <li>• Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri</li> <li>• Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes formatif yang ada di <i>e-learning moodle</i> secara online. (HOTS)</li> <li>• Guru memberikan feedback/umpan balik kepada peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.</li> </ul>	
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberi post test untuk melihat kemajuan belajar peseta didik pada materi 2</li> <li>• Guru melakukan umpan balik (kesimpulan) dengan meminta salah satu siswa untuk menyampaikan beberapa</li> </ul>	15 menit

	<p>hal penting atas topik pembelajaran yang telah terjadi kemudian guru meluruskan beberapa konsep yang keliru</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimak umpan balik yang disampaikan oleh guru melalui <i>google meet</i></li> <li>• Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan mengucapkan salam penutup.</li> <li>• Peserta didik melakukan doa untuk menutup pembelajaran</li> </ul> <p><b>Penguatan Pendidikan Karakter (PPK): Spiritual &amp; Mandiri</b></p>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<i>After class (online)</i>	<p>a. Peserta didik diwajibkan untuk mengakses media e-learning untuk mengumpulkan tugas LKPD yang telah dikerjakan, serta</p> <p>b. Guru menyiapkan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.</p>
-----------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## I. Penilaian

### 1. Teknik penilaian

#### a. Sikap spiritual

Teknik : Penilaian Diri

Bentuk instrument : Menggunakan fitur form pada LMS Moodle

Instrumen penilaian diri sikap spiritual

Nama : .....

Kelas : .....

Absen : .....

Petunjuk : berilah tanda centang (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya!

No	Sikap	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Ketaatan beribadah	Saya patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianut		
		Saya mau mengajak keluarga untuk melakukan ibadah bersama		
		Saya melaksanakan ibadah sesuai ajaran agama		
		Saya ikut merayakan hari besar agama		

		Saya melaksanakan ibadah tepat waktu		
2	Berprilaku syukur	Saya mengakui kebesaran Tuhan dalam menciptakan alam semesta		
		Saya menjaga kelestarian alam dan tidak merusak tanaman		
		Saya tidak mengeluh		
		Saya selalu merasa gembira dalam segala hal		
		Saya selalu berterima kasih bila menerima pertolongan		
		Saya selalu menerima penugasan dengan sikap terbuka		
3	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Saya berdoa sebelum dan sesudah belajar		
		Saya berdoa sebelum dan sesudah makan		
		Saya mengajak teman berdoa saat memulai kegiatan		
		Saya mengingatkan saudara untk selalu berdoa		
4	Toleransi dalam beribadah	Saya tidak mengganggu orang tua/saudara yang sedang beribadah		
		Saya menghormati teman yang berbeda agama		
		Saya tidak menjelekkkan ajaran agama lain		

b. Sikap sosial

Penilaian ini tidak dilakukan secara langsung ketika dalam proses pembelajaran. Penilaian ini dibantu oleh Wali kelas dan dilaksanakan maksimal 2 kali dalam seminggu untuk tidak mengganggu proses pembelajaran yang berlangsung dalam sistem Daring. Setelah selesai nanti Wali kelas membagikan hasil penilaiannya ke masing masing guru mata pelajaran. Teknik penilaiannya meliputi penilaian diri dari diri sendiri dalm bentuk instrument sebagai berikut:

Teknik : Penilaian Diri  
 Bentuk instrument : Menggunakan fitur form pada LMS Moodle  
 Instrumen penilaian diri sikap sosial



Nama : .....  
 Kelas : .....  
 Absen : .....

Petunjuk: berilah tanda centang (√) pada kolom “Ya” atau “Tidak” sesuai dengan keadaan yang sebenarnya!

No	Sikap	Pertanyaan	Ya	Tidak
		Saya tidak berbohong		
		Saya tidak mencotek		
		Saya mengerjakan sendiri tugas yang diberikan guru, tanpa menjiplak tugas orang lain		
		Saya mengerjakan soal penilaian tanpa mencotek		
		Saya mengatakan dengan sesungguhnya apa yang terjadi atau yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari		
		Saya mau mengakui kesalahan atau kekeliruan		
		Saya mengembalikan barang yang dipinjam atau ditemukan		
		Saya mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang diyakininya, walaupun berbeda dengan pendapat teman		
		Saya mengemukakan ketidaknyamanan belajar yang dirasakannya di rumah		
		Saya membuat laporan kegiatan kelas secara terbuka (transparan)		
		<b>Total skor</b>		
		<b>Predikat</b>		

c. Pengetahuan

Lembar penilaian soal pilihan ganda

Soal : (5 soal bagian dari quiz)

1. Ketika sebuah bola dilemparkan. Pada saat bola menyentuh tanah maka

dibuat seolah-olah bola yang semula bentuknya bulat sempurna menjadi sedikit lonjong horizontal adalah contoh prinsip animasi ...

- a. *anticipation*
  - b. *Arc*
  - c. *Squash and Stretch*
  - d. *Slow In dan Slow Out*
  - e. *Straight ahead*
2. Ini biasa digunakan sebagai transisi dari 2 *major actions*, misalnya di antara posisi berdiri dan berlari. Ini termasuk pada prinsip animasi ....
- a. *anticipation*
  - b. *Arc*
  - c. *Squash and Stretch*
  - d. *Slow In dan Slow Out*
  - e. *Straight ahead*
3. Adalah metode dengan menggambar secara berurutan, dari gambar pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya. Ini termasuk pada prinsip animasi...
- a. *Anticipation*
  - b. *Arc*
  - c. *Squash and Stretch*
  - d. *Slow In dan Slow Out*
  - e. *Straight ahead*
4. Adalah setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Ini termasuk pada prinsip animasi ....
- a. *Anticipation*
  - b. *Arc*
  - c. *Squash and Stretch*
  - d. *Slow In dan Slow Out*
  - e. *Straight ahead*
5. Prinsip animasi apa yang akan membuat gerakan animasi kita menjadi lebih alami, khususnya untuk gerakan manusia dan hewan.?
- a. *Anticipation*
  - b. *Arc*

- c. *Squash and Stretch*
- d. *Slow In dan Slow Out*
- e. *Straight ahead*

Indikator	Butir	Jumlah
Menjelaskan prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D	A1, A2, A3, A4, A5	5

Pedoman penskoran soal pilihan ganda

Bobot soal nomor 1-5 = 20

Jumlah skor maksimal = 100

Nilai pilihan ganda = (jumlah skor perolehan : jumlah skor maksimal) x 100

Lembar penilaian soal uraian

Indikator	Butir	Jumlah
Menjelaskan pengertian animasi 2D	B1, B2	2
Menjelaskan prinsip - prinsip dasar pembuatan animasi 2D	B3, B4, B5	3

Instrumen soal uraian

No	Soal	Jawaban
1	Jelaskan pengertian animasi?	Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi.
2	Bagaimana animasi 2D dibuat?	Animasi 2D dibuat menggunakan sketsa gambar, lalu sketsa gambar digerakkan satu per satu, sehingga tampak seperti nyata dan bergerak

3	Apa saja prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi?	Adapun 12 prinsip-prinsip animasi tersebut adalah: 1. <i>Squash and Stretch</i> 2. <i>Anticipation</i> 3. <i>Staging</i> 4. <i>Straight Ahead dan Pose to Pose</i> 5. <i>Follow Through And Overlapping Action</i> 6. <i>Slow In dan Slow Out</i> 7. <i>Arc</i> 8. <i>Secondary action</i> 9. <i>Timing</i> 10. <i>Appeal</i> 11. <i>Exaggeration</i> 12. <i>Solid Drawing</i>
4	Jelaskan pengertian <i>Squash and Stretch</i> dari prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi?	<i>Squash and Stretch</i> ini adalah sebuah prinsip yang digunakan untuk membuat ilusi seberapa keras permukaan sebuah benda. <i>Squash and stretch</i> adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup.
5	Sebutkan contoh <i>Exaggeration</i> dari prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi?	<i>Exaggeration</i> adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Contoh: (1) Bola mata Tom yang ‘melompat’ keluar karena kaget (2) Muka Donald yang membara ketika marah (3) Air mata Nobita yang mengalir seperti air terjun ketika menangis.

Pedoman penskoran soal uraian

Nomor soal	Bobot soal	Kriteria					Skor
		0	5	10	15	20	

B1	20						
B2	20						
B3	20						
B4	20						
B5	20						
Jumlah skor	100						

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

d. Keterampilan

Soal : Buatlah uraian tentang kajian untuk membandingkan fungsi prinsip dasar animasi!

Rubrik penilaian praktik membandingkan kajian fungsi prinsip dasar animasi

Kriteria	Skor	Indikator
Pengertian animasi	3	Menjelaskan pengertian animasi dengan tepat
	2	Menjelaskan pengertian animasi dengan kurang tepat
	1	Belum dapat Menjelaskan pengertian animasi dengan dengan tepat
12 prinsip dasar pembuatan animasi	3	Menjelaskan 12 prinsip dasar pembuatan animasi dengan tepat
	2	Menjelaskan 12 prinsip dasar pembuatan animasi dengan kurang tepat
	1	Belum dapat 12 prinsip dasar pembuatan animasi dengan tepat

Penilaian praktik membandingkan teknik dasar pembuatan animasi 2D

No	Nama	Skor		Jumlah Skor	Nilai
		Pengertian animasi	12 prinsip dasar pembuatan animasi		
1					
2					
3					
4					

5					
6					

## 2. Pembelajaran remedial

Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:

- Pembelajaran ulang
- Bimbingan perorangan
- Belajar kelompok
- Pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian

## 3. Pembelajaran pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancarai narasumber.

Mengetahui

Kepala SMK Negeri 2 Banjarmasin

Banjarmasin, 30 April 2021

Guru Mata Pelajaran

H. Almunawar, ST., M.Pd  
Pembina Tk.I  
NIP.19650323 199003 1 009

Nor Riduan, S.Kom