

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 SARIREJO
Mata Pelajaran : Teknik Animasi 2D dan 3D
Komp. Keahlian : Multimedia
Kelas/Semester : XI / 1
Tahun Pelajaran : 2021/2022
Alokasi Waktu : 12 JP

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui tahapan pembelajaran discovery learning, dengan metode diskusi, praktik dan presentasi, peserta didik mampu:

1. Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) dengan bertanggung jawab
2. Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) dengan percaya diri
3. Mengimplementasikan prinsip dasar pembuatan dengan percaya diri
4. Mendemonstrasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) secara mandiri

B. Materi Pembelajaran

- Pengertian animasi 2D (vector)
- Sejarah animasi 2D
- Jenis-jenis animasi 2D
- Prinsip dasar pembuatan animasi 2D

C. Model dan Metode

1. Pendekatan pembelajaran : Pendekatan saintifik
2. Model pembelajaran : discovery learning
3. Metode pembelajaran :
 - a) Ceramah
 - b) Diskusi
 - c) Praktik
 - d) Penugasan

D. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan/ Kegiatan Awal	1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar-mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi (kehadiran, agenda kegiatan), menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. (Penumbuhan karakter peduli lingkungan dan disiplin sebagai budaya sekolah serta karakter peduli sosial)	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	2. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam. (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) 3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. 4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. 5. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan tentang pengetahuan awal siswa tentang animasi.	
Kegiatan Inti	<p>Pemberian rangsangan (Stimulation)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengamati sebuah penggalan film animasi 2D. • Siswa memperhatikan penggalan film animasi yang disampaikan <p>Pernyataan/Identifikasi masalah (Problem Statement)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi pertanyaan berkenaan dengan film animasi (menumbuhkan kecakapan abad 21; berpikir kritis). • Siswa menjawab berdasarkan pengetahuan dasar yang telah dimiliki <p>Pengumpulan data (Data Collection)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mendefinisikan pengertian animasi 2D, sejarah animasi 2D, jenis-jenis animasi 2D, prinsip dasar pembuatan animasi 2D • Siswa melakukan browsing di internet dan mencari referensi di perpustakaan (literasi) (menumbuhkan karakter gemar membaca dan tuntutan keterampilan abad 21 tentang literasi) <p>Pembuktian (Verification)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mempresentasikan hasil dari diskusi dan pengumpulan data yang telah dilakukan.(menumbuhkan karakter mandiri) • Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan pengumpulan data yang telah dilaksanakan (menumbuhkan karakter komunikatif) <p>Menarik simpulan/generalisasi (Generalization)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa menarik kesimpulan dari hasil diskusi • Guru memberikan penguatan terhadap kesimpulan yang telah diperoleh siswa • Siswa menyimpulkan dari hasil diskusi yang telah dilaksanakan 	520 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi dan mencatat hal-hal penting dalam bentuk rangkuman dengan melibatkan siswa. 2. Guru menindaklanjuti pembelajaran hari ini dengan memberikan tugas dan melihat hasil akhir pekerjaan siswa sesuai dengan materi belajar yang baru saja di pelajari. 3. Guru mendorong siswa untuk mempelajari materi belajar pada pertemuan selanjutnya. 4. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan salam rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar.(menumbuhkan karakter religious) 	10 menit

E. Media, Alat/Bahan, dan Sumber Belajar

1. Media : Video Tutorial
2. Alat : Personal Computer, Speaker, Proyektor, LCD, Headset, printer
3. Bahan : Lembar Kerja Siswa, Kertas Inkjet
4. Sumber belajar :
 - Wahyu Purnomo (2013), Teknik Animasi 2D , Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
 - Bambi Bambang Gunawan (2012), Nganimasi Bersama Mas Be, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
 - Preston Blair. Cartoon Animation
 - Internet

F. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

No	Aspek	Mekanisme dan Prosedur	Instrumen	Keterangan
1.	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi Kerja Kelompok - Nilai Diri - Nilai Antar Teman - Nilai Jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar Observasi - Angket Nilai Diri - Angket Nilai Antar Teman - Jurnal 	Terlampir
2.	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> - Tugas - Tes Formatif 	
3.	Ketrampilan	<ul style="list-style-type: none"> - Kinerja Praktek 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar Nilai Praktek 	

2. Instrumen Penilaian

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan	3.1.1 Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D	3.1.1 Mampu mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan	Pilihan Uraian	Soal terlampir

animasi 2D (vector)	(vector)	animasi 2D (vector)		
	3.1.2 Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.1.2 Mampu menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)		
4.1 Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1.1 Mengimplementasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1.1 Mampu mengimplementasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)		
	4.1.2. Mendemonstrasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1.2 Mampu mendemonstrasikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)		

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 75 (untuk pengetahuan dan keterampilan), dengan catatan jumlah siswa yang remedialnya sebanyak maksimal 30% dari jumlah seluruh siswa di kelas.
- Dan jika jumlah siswa yang remedial mencapai 50% maka diadakan remedial teaching terlebih dahulu, lalu dilanjutkan remedial tes

Program Pengayaan :

Program pengayaan diberikan/ditawarkan kepada siswa yang mendapatkan nilai diatas 75 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Lamongan, 08 Juli 2021


Mengetahui:

Kepala SMK Negeri 1 Sarirejo
Kabupaten Lamongan



Drs. H. MUKI, M.Pd.
NIP. 19660507 199103 1 018

Guru Mata Pelajaran,



MUCH. ADY AZCHURIN B. S.Pd
NIP. 19880916 201504 1001