

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

METODE : PROBLEM BASE LEARNING



MULTIMEDIA

ANIMASI 2 DIMENSI

Materi

Teknik Tweening



**TEKNIK KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI MANADO
PPG DALJAB. 2021**

Penyusun : Fatkhurohman, S.Kom
No. UKG : 201502978798

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMK N 1 Sale
Kelas / Semester : XI / 3
Kompetensi Keahlian : Multimedia
Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D
Materi Pokok : Teknik Animasi Tweening
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (2 x 45 Menit)
Tahun Ajaran : 2021/2022

A. Kompetensi Inti (KI)

- 3.1 Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- 4.1 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan 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 Menganalisis (c4) teknik tweening 3.3.2 Memilah (c5) animasi yang dapat dibuat dengan teknik tweening
4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening	4.3.1 Merancang (c6) animasi 2D sederhana dengan menggunakan teknik tweening 4.3.2 membuat (c6) animasi 2D sederhana dengan menggunakan teknik tweening

C. Tujuan Pembelajaran

- Melalui Kegiatan **Mengamati Video dan membaca bahan ajar** tentang animasi tweening melalui **LCD**, siswa mampu **menganalisis** penggunaan Teknik tweening dengan **Benar** dan **percaya diri**
- Setelah Siswa dan Guru **berdiskusi** tentang penggunaan animasi tweening, siswa mampu **memilah** Teknik tweening yang digunakan dengan **benar** dan **penuh percaya diri**
- Melalui Praktik langsung, siswa mampu **merancang** animasi sederhana dengan menggunakan Teknik tweening dengan **penuh percaya diri**
- Melalui Praktik langsung, siswa mampu **membuat** animasi sederhana dengan menggunakan Teknik tweening dengan **benar**

D. Materi Pembelajaran

Menganalisis Teknik tweening

Memilah Teknik tweening yang digunakan

Merancang Animasi sederhana 2 Dimensi

Membuat animasi 2D dengan Adobe animate/flash menggunakan Teknik tweening

E. Model, Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Model : Problem base learning
Pendekatan : Saintifik
Metode : Diskusi, Praktik Langsung, penugasan

F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

- PC/Laptop dengan softwhare Adobe Flash/adobe animate
- LCD
- Plaform google
- Youtube.com

G. Sumber Belajar

Buku panduan

Muhammad Yusuf Mappedse. 2019. *Animasi 2D dan 3D*. Jakarta: Kemendikbud.

Siswati. 2013. *Animasi 2D*. Jakarta: Kemendikbud

Belfast.blogspot.com. (2016, 4 Agustus). Pengenalan tampilan dasar lembar kerja adobe flash. Diakses pada 22 September 2021, dari

<https://belflash.blogspot.com/2016/08/pengenalan-tampilan-adobe-flash.html>

[membuat animasi motion tween - YouTube](#) (2021, 4 oktober) animasi motion tween dengan adobe animate.

[membuat animasi shape tween - YouTube](#) (2021, 4 oktober) animasi motion tween dengan adobe animate.

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Diskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bersama siswa saling memberi dan menjawab salam serta menyampaikan kabarnya masing-masing (communication)2. Guru meminta Siswa yang datang paling awal untuk memimpin do'a secara khusyu' sebelum memulai kegiatan pembelajaran. (PPK-kedisiplinan, religiusitas)3. Guru melakukan absensi kehadiran peserta didik.4. Siswa menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri dan bersikap disiplin dalam setiap kegiatan pembelajaran (PPK-integritas, kemandirian)5. Menyanyikan lagu nasional (PPK nasionalisme)6. Guru mengulangi poin poin pelajaran sebelumnya (animasi <i>frame by frame</i>), kemudian guru bertanya jawab dengan	15 Menit

	<p>peserta didik berkaitan materi tersebut (4C- collaboration)</p> <p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran (4C-communication)</p> <p>8. Guru memberikan apersepsi, dimana guru memberikan motivasi terkait materi yang akan di pelajari, dengan cara mengintegrasikan materi dengan kebergunaan kompetensi dengan dunia industri</p>	
Inti	<p>Tahap 1 Orientasi Siswa Terhadap Masalah Mengamati Menyimak <i> tayangan video </i> tentang animasi 2 Dimensi Teknik tweening (ICT-TPACK) Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanya tentang tahap pembuatan animasi pada tampilan video 2. Bertanya apakah ada acara yang lebih mudah dan cepat dalam membuat animasi seperti pada video dibandingkan Teknik frame by frame <p>Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar. Siswa Dikelompokkan, kemudian membaca, mencari di internet dan melakukan study literatur tentang animasi tweening dan cara membuat animasi dengan Teknik tweening (4C collaboration, literasi)</p> <p>Tahap 3 : Membimbing penyelidikan individual dan kelompok. Siswa secara berkelompok mengumpulkan data tentang animasi tweening, dan cara pembuatan animasi 2 dimensi dengan Teknik tweening, Mengumpulkan informasi tambahan tentang jenis-jenis Teknik tweening, kemudian membuat presentasi dengan power point (4C-collaboration, creatifity) (TPACK ICT)</p> <p>Tahap 4 : Membimbing Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Mengasosiasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa Bersama kelompok Mendiskusikan data informasi tentang Animasi 2D Teknik tweening 2) Siswa Bersama kelompok Mendiskusikan data informasi tambahan tentang Teknik-teknik 	60 menit

	<p>tweening dan cara membuat animasi 2 dimensi dengan Teknik tweening</p> <p>3) Siswa Bersama kelompok Mendiskusikan tentang animasi yang bagaimana yang dapat dibuat dengan Teknik tweening.</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>1) Menggunakan Power Point siswa mengomunikasikan dan menyajikan hasil diskusi kelompoknya melalui presentasi tentang animasi tweening, Teknik-teknik tweening dan jenis animasi yang dapat dibuat dengan Teknik tweening secara bergantian dengan penuh bertanggung jawab (ict, steam,ppk)</p> <p>2) Siswa mengamati dan memberi tanggapan terhadap setiap kelompok penyaji dengan penuh percaya diri</p> <p>Tahap 5 : Membimbing Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan (asosiasi) dan masukan tentang presentasi siswa 2. siswa membuat kesimpulan tentang presentasi yang disampaikan dengan penuh tanggung jawab dan penuh percaya diri 	
<p>Penutup</p>	<p>Guru Mendorong siswa untuk</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dibahas. 2. Guru memberikan penghargaan dalam berbagai bentuk untuk kelompok belajar yang paling baik. 3. Guru meminta siswa mengerjakan test formatif 4. Sebelum pelajaran ditutup guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi berikut ini: <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang telah kamu pelajari hari ini? b. Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini? c. Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini? (communication) 5. Siswa melakukan analisis kelebihan dan kekurangan kegiatan pembelajaran (Critical Thinking and Communication-4C) 6. Guru Menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan kedepan 	<p>15</p>

	7. Guru meminta kepada ketua kelas untuk memimpin do'a penutup.	
--	---	--

I. Penilaian Hasil Belajar

Jenis/Teknik Penilaian

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	- Observasi kegiatan diskusi kelompok	- Lembar Observasi
2.	Pengetahuan	- Tes Tertulis	- Soal essay
3.	Keterampilan	- Membuat animasi sederhana dengan Teknik tweening	- Rubrik Penilaian

J. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

1. Instrumen Penilaian Sikap

Indikator : Jujur, Tanggung Jawab, peduli, Kerja sama, dan terampil

a. Observasi

Lembar penilaian sikap pada kegiatan Proses Belajar Mengajar

Mata Pelajaran : Animasi 2D dan 3D

Kelas : XI Multimedia

Topik : Teknik Animasi Tweening

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku jujur, tanggungjawab, peduli, kerjasama dan terampil

No	Nama Siswa	Jujur	Tanggungjawab	Peduli	Kerjasama	Terampil	Jumlah skor
1							
2							
3							
4							
5							

Standar Penilaian :

Bila seluruh sikap bisa dijalankan dalam PBM, maka skor = 4

Bila hanya 4 sikap bisa dijalankan dalam PBM, maka skor = 3

Bila hanya 2 sikap bisa dijalankan dalam PBM, maka skor = 2

Bila hanya 1 sikap bisa dijalankan dalam PBM, maka skor = 1

Penilaian sikap untuk peserta didik dapat menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{20} \times 100$$

Predikat sbb :

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$80 \leq SB \leq 100$
Baik (B)	$70 \leq B \leq 79$
Cukup (C)	$60 \leq C \leq 69$
Kurang (K)	< 60

b. Penilaian Diri

Format Penilaian Diri :

Topik : Teknik Animasi Tweening

Nama :

Kelas :

Setelah mempelajari materi Teknik Animasi Tweening, anda dapat melakukan penilaian diri dengan cara memberi tanda V pada kolom yng tersedia, sesuai dengan kemampuan.

No	Pernyataan	Sudah Memahami	Belum Memahami
1	Memahami pengertian Teknik Animasi Tweening		
2	Memahami macam-macam Teknik Animasi Tweening		
3	Memahami penggunaan Teknik animasi tweening		
4	Memahami Animasi Yang dapat dibuat dengan Teknik animasi tweening		
5	Dapat membuat animasi sederhana dengan teknik tweening		

c. Antar Peserta Didik

Format penilaian antar peserta didik

Topik / Sub topik : Teknik Animasi Tweening

Kelas / Semester : XI / 1

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku Jujur, tanggungjawab, peduli, kerjasama, dan terampil.

Topik : Teknik Animasi Tweening

Nama Teman yang dinilai : Nama Penilai :

Tanggal Penilaian :

No	Perilaku	ya	tidak
1	Bisa menuliskan hasil pengamatan apa adanya		
2	Bisa bekerja dengan penuh tanggung jawab		
3	Peduli terhadap tugas kelompok		
4	Mau bekerjasama dengan teman		
5	Terampil membuat Animasi dengan Teknik tweening		

d. Jurnal

Format jurnal

Nama Peserta Didik :
Kelas : XI Multimedia
Aspek yang diamati : Pengetahuan

No.	Hari/ Tanggal	Kejadian	Keterangan /tindak lanjut

Nama Peserta Didik :
Kelas : XI Multimedia
Aspek yang diamati : sikap (Jujur, tanggungjawab, peduli, kerjasama, dan terampil)

No.	Hari/ Tanggal	Kejadian	Keterangan /tindak lanjut

Nama Peserta Didik :
Kelas : XI
Aspek yang diamati : Keterampilan

No.	Hari/ Tanggal	Kejadian	Keterangan /tindak lanjut

2. Instrumen Penilaian Pengetahuan

Indikator :

Menganalisis Teknik animasi tweening.

Memilah penggunaan Teknik animasi tweening.

Merancang animasi 2D dengan Teknik animasi tweening

Membuat Animasi 2D dengan Teknik Tweening

Soal uraian

Soal :

1. Mengapa penggunaan Teknik animasi tweening dapat mempercepat pembuatan animasi 2 dimensi?
2. Ada sebuah animasi “bintang jatuh, kemudian Ketika mendekati tanah, bintang tersebut perlahan-lahan berubah menjadi sebuah tongkat” Teknik tweening apa yang digunakan, dan jelaskan bagaimana Langkah-langkahnya?
3. Langkah-langkah Apa saja yang diperlukan dalam membuat animasi bola pantul?
4. Ketika membuat animasi mobil berjalan melewati jalan dengan pohon-pohon disampingnya, animasi apakah yang dapat dibuat dengan Teknik motion tween?
5. Apa perbedaan dalam menggunakan Teknik animasi motion tween dan Teknik animasi motion shape

Penskoran

No	Soal	Skor
1	Mengapa penggunaan Teknik animasi tweening dapat mempercepat pembuatan animasi 2 dimensi?	Maksimal 20
2	Ada sebuah animasi “bintang jatuh, kemudian Ketika mendekati tanah, bintang tersebut perlahan-lahan berubah menjadi sebuah tongkat” Teknik tweening apa yang digunakan, dan jelaskan bagaimana Langkah-langkahnya?	Maksimal 20
3	Langkah-langkah Apa saja yang diperlukan dalam membuat animasi bola pantul?	Maksimal 20
4	Ketika membuat animasi mobil berjalan melewati jalan dengan pohon-pohon disampingnya, animasi apakah yang dapat dibuat dengan Teknik motion tween?	Maksimal 20
5	Apa perbedaan dalam menggunakan Teknik animasi motion tween dan Teknik animasi motion shape	Maksimal 20

Tabel Penilaian Pengetahuan

Nama	Nilai	Keterangan

3. Penilaian Keterampilan

Indikator : membuat animasi sederhana 2 dimensi dengan Teknik tweening

Siswa dapat membuat animasi sederhana menggunakan Teknik tweening .
LEMBAR PENGAMATAN

No	Nama	Kegiatan awal	proses	Kegiatan akhir	Jumlah skor
1					
2					
3					

Rubrik Penilaian :

No	Keterampilan yang dinilai	Skor	Keterangan
1	Kegiatan awal	20	Persiapan alat Membuat alur cerita
2	Proses	50	Membuat gambar karakter Membuat gambar background Melakukan Teknik tweening

			rendering
3	Kegiatan akhir	30	a. menuliskan laporan langkah-langkah kerja b. Mematikan PC sesuai Prosedur c. Merapihkan meja kerja

K. Remediasi

Bagi peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 70 diadakan remedi.

- 1) Cara yang dapat ditempuh
 - a. Pemberian bimbingan secara khusus dan perorangan bagi peserta didik yang belum atau mengalami kesulitan dalam penguasaan KD tertentu
 - b. Pemberian tugas-tugas atau perlakuan (*treatment*) secara khusus, yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran regular
- 2) Bentuk penyederhanaan itu dapat dilakukan guru antara lain melalui
 - a. Penyederhanaan strategi pembelajaran untuk KD tertentu
 - b. Penyederhanaan cara penyajian (misalnya : menggunakan gambar, model, grafik, memberikan rangkuman yang sederhana, dll)
 - c. Penyederhanaan soal/pertanyaan yang diberikan
- 3) Materi dan waktu pelaksanaan program remedial
 - a. Program remedial diberikan hanya pada KD atau indikator yang belum tuntas
 - b. Program remedial dilaksanakan setelah mengikut tes/ulangan KD tertentu atau sejumlah KD dalam satu kesatuan.
- 4) Teknik pelaksanaan penugasan/pembelajaran remedial :
 - a. Penugasan individual diakhiri dengan tes (lisan/tertulis) bila jumlah peserta didik yang mengikuti remedial maksimal 20%
 - b. Penugasan kelompok diakhiri dengan tes individual (lisan/tertulis) bila jumlah peserta didik yang mengikuti remedy lebih dari 20% tetapi kurang dari 50%.
 - c. Pembelajaran ulang diakhiri dengan tes individual (tertulis) bila jumlah peserta didik yang mengikuti remedy lebih dari 50%

L. Pengayaan

Bagi peserta didik yang memperoleh nilai 70 atau lebih maka diadakan pengayaan.

- 1) Cara yang dapat ditempuh
 - a. Pemberian bacaan tambahan atau berdiskusi yang bertujuan memperluas wawasan bagi KD tertentu

- b. Memberikan soal-soal latihan tambahan yang bersifat pengayaan
- c. Dalam pelajaran praktik, menambah inovasi-inovasi dalam praktikum, misalnya menambah durasi film, membuat gambar yang lebih baik. Dll.
- d. Membantu guru dalam membimbing teman-teman yang belum mencapai ketuntasan

2) Materi dan waktu pelaksanaan program pengayaan

- a. Materi program pengayaan diberikan sesuai dengan KD atau indikator yang dipelajari, bisa berupa penguatan materi yang dipelajari maupun berupa pengembangan materi
- b. Waktu pelaksanaan program pengayaan adalah :
 - Setelah mengikuti tes/ulangan KD tertentu atau kesatuan KD tertentu, dan atau
 - Pada saat pembelajaran dimana siswa yang lebih cepat tuntas dibanding dengan teman lainnya maka dilayani dengan program pengayaan

Kepala Sekolah

Rembang, Oktober 2021
Guru Mata Pelajaran

Dra. Eny Nuryati, M.Pd
NIP. 196212021988032004

Fatkhurohman, S.Kom
NIP.

	HOTS
	STEAM
	ICT-TPACK
	PPK
	C4-neurosains
	Literasi