

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Di Susun Oleh:

**R A Toyibatul Faihah, S. Kom
NM 209012495130**

**MAHASISWA PPG DALAM JABATAN
ANGKATAN 2
UNIVERSITAS NEGERI MAKASAR
2020**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) DARING

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Sampang
Mata Pelajaran	: Animasi 2D dan 3D
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Materi Pokok	: Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D
Alokasi Waktu	: 12JP (4JP X 45) Pertemuan Ke 1

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3 (Pengetahuan) : 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 (Keterampilan) : 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 (KD) Dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.1.1 Menjelaskan pengertian animasi 2 dimensi 3.1.2 Menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi
4.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1.1 Melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi 4.1.2 Mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan pengertian animasi 2 dimensi dengan

benar.

2. Melalui kegiatan mengamati film animasi yang diberikan oleh guru, peserta didik dapat menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi dengan baik.
3. Melalui penugasan, siswa dapat melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi dengan baik.
4. Melalui kegiatan mengamati film animasi, siswa dapat mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

- Pengertian animasi 2D (vector)
- Jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2D
- Fungsi prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

- a. Pendekatan pembelajaran : Saintifik
- b. Model pembelajaran : *Problem Based Learning*
- c. Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Praktik dan Penugasan

F. Alat dan Media Pembelajaran

1. Laptop dan Handphone
2. Google Classroom, Google Form
3. Zoom
4. Whastapp

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke – 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyapa peserta didik melalui Group Whatsapp dan mengecek apakah peserta didik sudah online dan menyampaikan pelaksanaan Webmeeting2. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa melalui google meet/zoom dengan penuh tanggung jawab (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuka list absensi melalui google form4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu)5. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang animasi 2D (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu)6. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh.	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 : Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan materi pembelajaran melalui google classroom 2. Peserta didik diminta untuk mengunduh video pengenalan animasi 2D di https://sites.google.com/site/multimediasmkn2rl/habitat 3. Peserta didik diminta untuk membaca dan memahami materi tersebut secara mandiri. <p>Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diminta untuk melakukan proses diskusi (brain storming) bersama dengan memberikan komentar pertanyaan dan jawaban mengenai materi pada halaman Google Classroom. 2. Guru memberikan komentar penjelasan jika masih ada materi yang belum bisa dipecahkan dan memberikan motivasi ketika proses diskusi (brainstorming) berlangsung. <p>Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui fitur dan menu yang disajikan dalam google classroom, peserta didik melakukan pencarian informasi untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajukan 2. Guru membimbing peserta didik saat melakukan penyelidikan individu maupun kelompok diskusi pada kelas <p>Fase 4 : Mengembangkan penyajian hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama sama memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan yang diajukan pada materi animasi 2D dengan berdiskusi secara daring melalui grup whatsapp masing-masing setelah mencari tambahan informasi dan teknis pengerjaan pada google classroom dengan kerja keras 2. Peserta didik diminta untuk merangkum materi hasil diskusi dan mencatat hasilnya secara mandiri dari rumah masing dan dikumpulkan melalui Google Classroom 3. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes formatif yang dibuat pada form Google Classroom secara online. <p>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi prose pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui aplikasi google meet, guru meminta siswa untuk mengomunikasikan dan menyajikan hasil diskusi melalui presentasi secara bergantian dengan penuh tanggung jawab 2. Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	3. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.	
Penutup	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)	15 menit

H. Sumber Pembelajaran

- Buku Paket (Rena anggita putri. 2018. “Animasi 2D dan 3D”)
- Referensi Internet dari:
<https://sites.google.com/site/multimediasmkn2r1/habits>
https://www.youtube.com/watch?v=r_Dw5wZMu_4
<https://www.youtube.com/watch?v=NdjzmqgA1zc&t=459s>

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Penilaian

- Sikap : Keaktifan peserta didik mendownload materi, keaktifan dan pemahaman peserta didik pada proses diskusi (brain storming)
- Pengetahuan : hasil test formatif secara online. Feedback / umpan balik yang diberikan peserta didik dapat menjadi acuan pertimbangan penilaian akhir dengan memperhatikan kondisi peserta didik dan usaha yang dilakukan.
- Keterampilan : Pembuatan sketsa prinsip animasi dan video penyampaian sketsa

2. Penilaian Hasil Belajar

- Teknik : Test Online
- Bentuk :
 - Penilaian Pengetahuan : Test Online evaluasi di Google Form/Classroom
 - Penilaian Keterampilan: Hasil laporan praktikum, project kelompok
 - Penilaian Sikap : Observasi dalam mengikuti online Google Meet/Zoom

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (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 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMKN 2 Sampang

Sampang, 15 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Drs. Mukani, MM
NIP. 19681210 199903 1 007

R. A. Toyyibatul Faihah, S. Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) DARING

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Sampang
Mata Pelajaran	: Animasi 2D dan 3D
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Materi Pokok	: Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D
Alokasi Waktu	: 12JP (4JP X 45) Pertemuan Ke 2

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3 (Pengetahuan) : 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 (Keterampilan) : 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 (KD) Dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.1.1 Menjelaskan pengertian animasi 2 dimensi 3.1.2 Menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi
4.2. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1.1 Melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi 4.1.2 Mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan pengertian animasi 2 dimensi dengan

benar.

2. Melalui kegiatan mengamati film animasi yang diberikan oleh guru, peserta didik dapat menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi dengan baik.
3. Melalui penugasan, siswa dapat melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi dengan baik.
4. Melalui kegiatan mengamati film animasi, siswa dapat mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

- Pengertian animasi 2D (vector)
- Fungsi prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D
- Jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2D

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

- a. Pendekatan pembelajaran : Saintifik
- b. Model pembelajaran : *Problem Based Learning*
- c. Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Praktik dan Penugasan

F. Alat dan Media Pembelajaran

1. Laptop dan Handphone
2. Google Classroom, Google Form
3. Zoom
4. Whastapp

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke – 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru menyapa peserta didik melalui Group Whatsapp dan mengecek apakah peserta didik sudah online dan menyampaikan pelaksanaan Webmeeting2. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa melalui google meet/zoom dengan penuh tanggung jawab (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius)3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuka list absensi melalui google form4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu)5. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang jenis prinsip-prinsi animasi 2D (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu)6. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh.	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 : Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan materi pembelajaran melalui google classroom 2. Peserta didik diminta untuk mengunduh video pengenalan animasi 2D dan Jenis prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D di https://www.youtube.com/watch?v=NdjzmqgA1zc&t=459s, kemudian diamati dan membuat catatan untuk persiapan diskusi 3. Peserta didik diminta untuk membaca, memahami materi dan mengamati video tersebut secara mandiri. <p>Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa dalam kelompok untuk berdiskusi secara daring menggunakan google classroom 2. Peserta didik diminta untuk melakukan proses diskusi (brain storming) bersama kelompok dengan memberikan komentar pertanyaan dan jawaban mengenai materi pada halaman Google Classroom. 3. Guru memberikan komentar penjelasan jika masih ada materi yang belum bisa dipecahkan dan memberikan motivasi ketika proses diskusi (brainstorming) berlangsung. <p>Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui fitur dan menu yang disajikan dalam google classroom, peserta didik melakukan pencarian informasi untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajukan 2. Guru membimbing peserta didik saat melakukan penyelidikan individu melalui kelompok diskusi pada kelas <p>Fase 4 : Mengembangkan penyajian hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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 pada google classroom dengan kerja keras 2. Peserta didik diminta untuk merangkum materi hasil diskusi dan mencatat hasilnya secara mandiri dari rumah masing dan dikumpulkan melalui Google Classroom <p>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi prose pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui aplikasi google meet, guru meminta siswa untuk mengomunikasikan dan menyajikan hasil diskusi kelompok melalui presentasi secara bergantian dengan penuh tanggung jawab 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	2. Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri 3. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes formatif yang dibuat pada form Google Classroom secara online. 4. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.	
Penutup	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)	15menit

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Paket (Rena anggita putri. 2018. “Animasi 2D dan 3D”)
2. Referensi Internet dari:
<https://sites.google.com/site/multimediasmkn2rl/habits>
https://www.youtube.com/watch?v=r_Dw5wZMu_4
<https://www.youtube.com/watch?v=NdjzmqgA1zc&t=459s>

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Penilaian

- Sikap : Keaktifan peserta didik mendownload materi, keaktifan dan pemahaman peserta didik pada proses diskusi (brain storming)
- Pengetahuan : hasil test formatif secara online. Feedback / umpan balik yang diberikan peserta didik dapat menjadi acuan pertimbangan penilaian akhir dengan memperhatikan kondisi peserta didik dan usaha yang dilakukan.
- Keterampilan : Pembuatan sketsa prinsip animasi dan video penyampaian sketsa

2. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik : Test Online
2. Bentuk :
 - Penilaian Pengetahuan : Test Online evaluasi di Google Form/Classroom
 - Penilaian Keterampilan: Hasil laporan praktikum, project kelompok
 - Penilaian Sikap : Observasi dalam mengikuti online Google Meet/Zoom

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (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 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMKN 2 Sampang

Sampang, 15 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Drs. Mukani, MM
NIP. 19681210 199903 1 007

R. A. Toyibatul Faihah, S. Kom
NIP.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) DARING

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 2 Sampang
Mata Pelajaran	: Animasi 2D dan 3D
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Kelas/Semester	: XI / 1
Tahun Pelajaran	: 2020 / 2021
Materi Pokok	: Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D
Alokasi Waktu	: 12JP (4JP X 45) Pertemuan Ke 3

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-3 (Pengetahuan) : 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 (Keterampilan) : 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 (KD) Dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.1.1 Menjelaskan pengertian animasi 2 dimensi 3.1.2 Menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi
4.3. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1.3 Melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi 4.1.4 Mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan pengertian animasi 2 dimensi dengan

- benar.
2. Melalui kegiatan mengamati film animasi yang diberikan oleh guru, peserta didik dapat menyebutkan jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2 dimensi dengan baik.
 3. Melalui penugasan, siswa dapat melakukan kajian fungsi prinsip dasar animasi 2 dimensi dengan baik.
 4. Melalui kegiatan mengamati film animasi, siswa dapat mempresentasikan prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi dengan tepat.

D. Materi Pembelajaran

- Pengertian animasi 2D (vector)
- Fungsi prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D
- Jenis prinsip-prinsip pembuatan animasi 2D

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran

- d. Pendekatan pembelajaran : Saintifik
- e. Model pembelajaran : *Problem Based Learning*
- f. Metode pembelajaran : Diskusi, Tanya Jawab, Demonstrasi, Praktik dan Penugasan

F. Alat dan Media Pembelajaran

1. Laptop dan Handphone
2. Google Classroom, Google Form
3. Zoom
4. Whastapp

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke – 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyapa peserta didik melalui Group Whatsapp dan mengecek apakah peserta didik sudah online dan menyampaikan pelaksanaan Webmeeting 2. Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta ketua kelas untuk memimpin doa melalui google meet/zoom dengan penuh tanggung jawab (Penumbuhan karakter budaya sekolah tentang disiplin dan religius) 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan membuka list absensi melalui google form 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 5. Guru menstimulus peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang jenis prinsip-prinsi animasi 2D (Penumbuhan karakter rasa ingin tahu) 6. Guru meminta peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh. 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<p>Fase 1 : Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan materi pembelajaran melalui google classroom 2. Peserta didik diminta untuk mengunduh video pengenalan animasi 2D dan Fungsi prinsip-prinsip dasar pembuatan animasi 2D di https://www.youtube.com/watch?v=r_Dw5wZMu_4 kemudian diamati dan membuat catatan untuk persiapan diskusi 3. Peserta didik diminta untuk membaca, memahami materi dan mengamati video tersebut secara mandiri. <p>Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa dalam kelompok untuk berdiskusi secara daring menggunakan google classroom 2. Peserta didik diminta untuk melakukan proses diskusi (brain storming) bersama kelompok dengan memberikan komentar pertanyaan dan jawaban mengenai materi pada halaman Google Classroom. 3. Guru memberikan komentar penjelasan jika masih ada materi yang belum bisa dipecahkan dan memberikan motivasi ketika proses diskusi (brainstorming) berlangsung. <p>Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui fitur dan menu yang disajikan dalam google classroom, peserta didik melakukan pencarian informasi untuk memecahkan masalah dan menyimpulkan materi yang diajukan 2. Guru membimbing peserta didik saat melakukan penyelidikan individu melalui kelompok diskusi pada kelas <p>Fase 4 : Mengembangkan penyajian hasil karya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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 pada google classroom dengan kerja keras 2. Peserta didik diminta untuk merangkum materi hasil diskusi dan mencatat hasilnya secara mandiri dari rumah masing dan dikumpulkan melalui Google Classroom <p>Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi prose pemecahan masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui aplikasi google meet, guru meminta siswa untuk mengomunikasikan dan menyajikan hasil diskusi kelompok melalui presentasi secara bergantian dengan penuh tanggung jawab 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	2. Guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap aktivitas yang telah mereka lakukan dengan penuh percaya diri 3. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes formatif yang dibuat pada form Google Classroom secara online. 4. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.	
Penutup	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)	15menit

H. Sumber Pembelajaran

1. Buku Paket (Rena anggita putri. 2018. “Animasi 2D dan 3D”)
2. Referensi Internet dari:
 - <https://sites.google.com/site/multimediasmkn2rl/habits>
 - https://www.youtube.com/watch?v=r_Dw5wZMu_4
 - <https://www.youtube.com/watch?v=NdjzmqgA1zc&t=459s>

I. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Penilaian
 - Sikap : Keaktifan peserta didik mendownload materi, keaktifan dan pemahaman peserta didik pada proses diskusi (brain storming)
 - Pengetahuan : hasil test formatif secara online. Feedback / umpan balik yang diberikan peserta didik dapat menjadi acuan pertimbangan penilaian akhir dengan memperhatikan kondisi peserta didik dan usaha yang dilakukan.
 - Keterampilan : Pembuatan sketsa prinsip animasi dan video penyampaian sketsa
2. Penilaian Hasil Belajar
 1. Teknik : Test Online
 2. Bentuk :
 - Penilaian Pengetahuan : Test Online evaluasi di Google Form/Classroom
 - Penilaian Keterampilan: Hasil laporan praktikum, project kelompok
 - Penilaian Sikap : Observasi dalam mengikuti online Google Meet/Zoom

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Program Remedial :

- Remedial Tes diberikan kepada siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70 (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 70 sebagai bentuk pendalaman terhadap materi yang diberikan

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMKN 2 Sampang

Sampang, 15 Juli 2020

Guru Mata Pelajaran

Drs. Mukani, MM
NIP. 19681210 199903 1 007

R. A. Toyyibatul Faihah, S. Kom
NIP.