

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Bhakti Praja Margasari
Program Keahlian	:
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Animasi 2D dan 3D
Kelas/ Semester	: XI/ I (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2020/ 2021
Durasi	: 12 JP (4JP x @40')
Pertemuan	: Ke- 1

A. Kompetensi Inti

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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.1.1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) 3.1.2. Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
4.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.1.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

	4.1.2. Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
--	---------------------------------------------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran secara daring, dapat :

1. Peserta didik dapat Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
2. Peserta didik dapat Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
3. Peserta didik dapat Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
4. Peserta didik dapat Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian animasi 2D (vector)
2. Fungsi prinsip – prinsip dasar pembuatan animasi 2 dimensi
3. Jenis prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Demontrasi, Praktek dan Penugasan
3. Model : *Problem Based Learning*

F. Sumber Pembelajaran

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

G. Alat dan Media Pembelajaran

1. Laptop dan Handphone
2. Google meet
3. Google classs
4. Google form
5. Whatspp

H. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran

(Pertemuan ke - 1)

Kegiatan Pembuka

1. Guru menyapa Peserta didik melalui grup Whatsapp dan mengecek apakah Peserta didik sudah online dan menyampaikan pelaksanaan webmeeting
2. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa
3. Guru mengecek kehadiran Peserta didik dengan membuat list absensi melalui google form
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada Peserta didik
5. Guru menstimulus Peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang animasi 2D

6. Guru meminta Peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh.

Kegiatan Inti

3. Peserta didik diminta untuk mengunduh video pengenalan animasi 2D di <https://sites.google.com/site/multimediasmkn2rl/feeding-habits>
7. Peserta didik diminta untuk membaca dan memahami materi tersebut secara mandiri.
8. Peserta didik diminta untuk melakukan proses diskusi (brain storming) bersama dengan memberikan komentar pertanyaan dan jawaban mengenai materi pada halaman stream Google Classroom.
9. Guru memberikan komentar penjelasan jika masih ada materi yang belum bisa dipecahkan dan memberikan motivasi ketika proses diskusi (brainstorming) berlangsung.
10. Peserta didik diminta untuk merangkum materi hasil diskusi dan mencatat hasilnya secara mandiri dari rumah masing.
11. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes formatif yang dibuat pada form Google Classroom secara online.
12. Peserta didik melihat hasil langsung setelah mengerjakan soal tes formatif kemudian mengisi feedback/umpan balik dari proses kegiatan pembelajaran.
13. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.

Kegiatan Penutup

14. Guru mengajak Peserta didik untuk melakukan refleksi. Apa yang baru saja dipelajari, bagaimana perasaannya, dan apa masukan untuk pembelajaran selanjutnya.

Penilaian

- Sikap : Keaktifan Peserta didik mendownload materi, keaktifan dan pemahaman Peserta didik pada proses diskusi (brain storming)
- Pengetahuan : hasil tes 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.

I. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

- a. Teknik : Test Online
- b. Bentuk :
 - Penilaian pengetahuan : Tes Online evaluasi di Quizizz
 - Penilaian keterampilan : Hasil laporan praktikum, project kelompok
 - Penilaian Sikap : Observasi dalam mengikuti online Google Meet

Mengetahui,

Margasari, Juli 2020

Kepala Sekolah,

Guru Mata Pelajaran

RIYANTO, S.Kom

WARTONO, S.Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Bhakti Praja Margasari
Program Keahlian	:
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Animasi 2D dan 3D
Kelas/ Semester	: XI/ I (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2020/ 2021
Durasi	: 12 JP (4JP x @40')
Pertemuan	: Ke- 2

A. Kompetensi Inti

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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.2.1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) 3.2.2. Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
4.2. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.2.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

	4.2.2. Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
--	---------------------------------------------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran secara daring, dapat :

1. Peserta didik dapat Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
2. Peserta didik dapat Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
3. Peserta didik dapat Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
4. Peserta didik dapat Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian animasi 2D (vector)
2. Fungsi prinsip – prinsip dasar pembuatan animasi 2 dimensi
3. Jenis prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Demontrasi, Praktek dan Penugasan
3. Model : *Problem Based Learning*

F. Sumber Pembelajaran

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

G. Alat dan Media Pembelajaran

1. Laptop dan Handphone
2. Google meet
3. Google classs
4. Google form
5. Whatspp

H. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran

(Pertemuan ke - 2)

Kegiatan Pembuka

1. Guru menyapa Peserta didik melalui grup Whatsapp dan mengecek apakah Peserta didik sudah online dan menyampaikan pelaksanaan webmeeting
2. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa
3. Guru mengecek kehadiran Peserta didik dengan membuat list absensi melalui google form
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada Peserta didik
5. Guru menstimulus Peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang animasi 2D

6. Guru meminta Peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh.

Kegiatan Inti

7. Peserta didik diminta untuk melanjutkan membaca dan memahami materi tersebut secara mandiri <https://sites.google.com/site/multimediasmkn2rl/feeding-habits>
8. Peserta didik diminta untuk mengunduh video pengenalan animasi 2D dan fungsi prinsip – prinsip dasar pembuatan animasi 2 dimensi di https://www.youtube.com/watch?v=r_Dw5wZMu_4, kemudian di amati dan membuat catatan untuk persiapan diskusi
9. Peserta didik diminta untuk melakukan proses diskusi (brain storming) bersama dengan memberikan komentar pertanyaan dan jawaban mengenai materi pada halaman stream Google Classroom.
10. Guru memberikan komentar penjelasan jika masih ada materi yang belum bisa dipecahkan dan memberikan motivasi ketika proses diskusi (brainstorming) berlangsung.
11. Peserta didik diminta untuk merangkum materi hasil diskusi dan mencatat hasilnya secara mandiri dari rumah masing.
12. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes formatif yang dibuat pada form Google Classroom secara online.
13. Peserta didik melihat hasil langsung setelah mengerjakan soal tes formatif kemudian mengisi feedback/umpan balik dari proses kegiatan pembelajaran.
14. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.

Kegiatan Penutup

15. Guru mengajak Peserta didik untuk melakukan refleksi. Apa yang baru saja dipelajari, bagaimana perasaannya, dan apa masukan untuk pembelajaran selanjutnya.

Penilaian

- Sikap : Keaktifan Peserta didik mendownload materi, keaktifan dan pemahaman Peserta didik pada proses diskusi (brain storming)
- Pengetahuan : hasil tes 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.

I. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

- a. Teknik : Test Online
- b. Bentuk :
 - Penilaian pengetahuan : Tes Online evaluasi di Quizizz
 - Penilaian keterampilan : Hasil laporan praktikum, project kelompok
 - Penilaian Sikap : Observasi dalam mengikuti online Google Meet

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

RIYANTO, S.Kom

Margasari, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

WARTONO, S.Kom

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah	: SMK Bhakti Praja Margasari
Program Keahlian	:
Kompetensi Keahlian	: Multimedia
Mata Pelajaran	: Animasi 2D dan 3D
Kelas/ Semester	: XI/ I (Satu)
Tahun Pelajaran	: 2020/ 2021
Durasi	: 12 JP (4JP x @40')
Pertemuan	: Ke- 3

A. Kompetensi Inti

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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	3.3.1. Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector) 3.3.2. Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
4.3. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)	4.3.1. Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

	4.3.2. Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
--	---------------------------------------------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran secara daring, dapat :

1. Peserta didik dapat Memahami prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
2. Peserta didik dapat Menjelaskan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
3. Peserta didik dapat Menyampaikan prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)
4. Peserta didik dapat Mengidentifikasi prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vector)

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian animasi 2D (vector)
2. Fungsi prinsip – prinsip dasar pembuatan animasi 2 dimensi
3. Jenis prinsip – prinsip pembuatan animasi 2 dimensi

E. Pendekatan, Strategi dan Metode

4. Pendekatan : Saintifik
5. Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Demontrasi, Praktek dan Penugasan
6. Model : *Problem Based Learning*

F. Sumber Pembelajaran

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

G. Alat dan Media Pembelajaran

1. Laptop dan Handphone
2. Google meet
3. Google classs
4. Google form
5. Whatspp

H. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran

(Pertemuan ke - 3)

Kegiatan Pembuka

1. Guru menyapa Peserta didik melalui grup Whatsapp dan mengecek apakah Peserta didik sudah online dan menyampaikan pelaksanaan webmeeting
2. Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa
3. Guru mengecek kehadiran Peserta didik dengan membuat list absensi melalui google form
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada Peserta didik
5. Guru menstimulus Peserta didik dengan menanyakan pemahaman mereka tentang animasi 2D

6. Guru meminta Peserta didik untuk masuk ke dalam google classroom untuk memulai pembelajaran jarak jauh.

Kegiatan Inti

7. Peserta didik diminta untuk melanjutkan membaca dan memahami materi tersebut secara mandiri <https://sites.google.com/site/multimediasmkn2rl/feeding-habits>
8. Peserta didik diminta untuk mengunduh video pengenalan animasi 2D dan fungsi prinsip – prinsip dasar pembuatan animasi 2 dimensi di <https://www.youtube.com/watch?v=NdjzmqgA1zc&t=459s>
9. , kemudian di amati dan membuat catatan untuk persiapan diskusi
10. Peserta didik diminta untuk melakukan proses diskusi (brain storming) bersama dengan memberikan komentar pertanyaan dan jawaban mengenai materi pada halaman stream Google Classroom.
11. Guru memberikan komentar penjelasan jika masih ada materi yang belum bisa dipecahkan dan memberikan motivasi ketika proses diskusi (brainstorming) berlangsung.
12. Peserta didik diminta untuk merangkum materi hasil diskusi dan mencatat hasilnya secara mandiri dari rumah masing.
13. Peserta didik diminta untuk mengerjakan soal tes formatif yang dibuat pada form Google Classroom secara online.
14. Peserta didik melihat hasil langsung setelah mengerjakan soal tes formatif kemudian mengisi feedback/umpan balik dari proses kegiatan pembelajaran.
15. Guru memberikan feedback/umpan balik kepada Peserta didik dan memberi motivasi untuk pembelajaran selanjutnya.

Kegiatan Penutup

16. Guru mengajak Peserta didik untuk melakukan refleksi. Apa yang baru saja dipelajari, bagaimana perasaannya, dan apa masukan untuk pembelajaran selanjutnya.

Penilaian

- Sikap : Keaktifan Peserta didik mendownload materi, keaktifan dan pemahaman Peserta didik pada proses diskusi (brain storming)
- Pengetahuan : hasil tes 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.

I. Penilaian Hasil Belajar (PHB)

- a. Teknik : Test Online
- b. Bentuk :
 - Penilaian pengetahuan : Tes Online evaluasi di Quizizz
 - Penilaian keterampilan : Hasil laporan praktikum, project kelompok
 - Penilaian Sikap : Observasi dalam mengikuti online Google Meet

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

RIYANTO, S.Kom

Margasari, Juli 2020
Guru Mata Pelajaran

WARTONO, S.Kom