

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMK Negeri 1 Gianyar	Bidang Keahlian	: Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas/Semester	: XI / Ganjil	Program Keahlian	: Teknik Komputer dan Informatika
KD	: 3.2; 4.2	Kompetensi Keahlian	: Multimedia (C3)
Materi	: Pembuatan gambar obyek sederhana dengan aplikasi animasi 2D	Mata pelajaran	: Animasi 2D dan 3D
Alokasi Waktu	: 3 Pertemuan (12 x 45 menit)		

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui Kegiatan pembelajaran daring ini peserta didik mampu : Menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dan membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Peserta didik mengisi form presensi pada aplikasi *google form* dengan mengeklik *link* yang sudah diberikan pada grup WA
- Setelah melaksanakan presensi, peserta didik dipersilahkan untuk masuk pada aplikasi *Google Classroom*

Kegiatan Inti

Pertemuan 1

- Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang Pembuatan gambar obyek sederhana dengan aplikasi animasi 2D
- Mengajukan pertanyaan terkait tayangan atau simulasi atau hal-hal yang berhubungan dengan Pembuatan gambar obyek sederhana dengan aplikasi animasi 2D

Pertemuan 2

- Mengumpulkan data tentang Pembuatan gambar obyek sederhana dengan aplikasi animasi 2D
- Mengolah data tentang Pembuatan gambar obyek sederhana dengan aplikasi animasi 2D
- Mendiskusikan tentang Pembuatan gambar obyek sederhana dengan aplikasi animasi 2D

Pertemuan 3

- Menyimpulkan Pembuatan gambar obyek sederhana dengan aplikasi animasi 2D
- Mengomunikasikan tentang Pembuatan gambar obyek sederhana dengan aplikasi animasi 2D
- Menggunakan aplikasi animasi 2D
- Merancang gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D

Refleksi dan konfirmasi

- Peserta didik melakukan umpan balik (tanya jawab) di kolom diskusi *Google Classroom*
- Guru memberikan refleksi dan umpan balik hasil pengamatan dan diskusi kelas.
- Peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran daring.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.

PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Melalui soal pilihan ganda dan esai dalam menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D sesuai dengan instrumen dan rubrik penilaian pengetahuan.	Melalui unjuk kerja langsung dan atau simulasi dalam menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D dan membuat gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D sesuai dengan instrumen dan lembar ceklis penilaian Keterampilan.	Melalui pengamatan perilaku sikap spiritual dan sikap sosial dalam menerapkan teknik pembuatan gambar obyek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D sesuai dengan instrumen penilaian sikap (disiplin, tanggung jawab dan kerja sama)

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Gianyar,

Gianyar, 13 Juli 2020
Guru Mata Pelajaran,

Drs. I Dewa Putu Alit, M.Pd.
NIP. 19660609 199303 1 007

I Made Oka Susila, S.Pd.
NIP. 19930606 201903 1 018