

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(3)

<b>Sekolah</b>	<b>: SMKNegeri 2 Guguak</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Animasi 2D dan 3D</b>
<b>Kompetensi Keahlian</b>	<b>: Multimedia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI/1</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Teknik animasi tweening 2D</b>
<b>Alokasi waktu</b>	<b>: 6 JP @ 45 menit (3 x Pertemuan)</b>

### A. Kompetensi Inti

KI.3 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

KI.4 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

#### 1. KD 3.3

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
3.3 <b>Menerapkan</b> teknik animasi tweening 2D <b>(Hots)</b>	3.3.1 Mengidentifikasi teknik animasi tweening 2D
	3.3.2 Menjelaskan teknik animasi tweening 2D
	3.3.3 Menerapkan teknik animasi tweening 2D

## 2. KD 4.3

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.3 <b>Membuat</b> animasi 2D menggunakan teknik tweening <b>(Hots)</b>	4.3.1. Menerapkan teknik pembuatan animasi 2D menggunakan teknik tweening  4.3.2. Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening

### C. Tujuan Pembelajaran KD 3.3 dan 4.3

1. **Dengan telaah buku (literasi)**, siswa mampu **mengidentifikasi (LOTS)** teknik animasi tweening 2D
2. **Dengan telaah buku (literasi)**, siswa mampu **menjelaskan (LOTS)** teknik animasi tweening 2D
3. Guru memberi contoh, siswa mampu **menerapkan (HOTS)** teknik animasi tweening 2D **(kolaborasi guru dan siswa)**
4. Guru memberi contoh, siswa mampu **menerapkan (HOTS)** pembuatan animasi 2D menggunakan teknik tweening **(kolaborasi guru dan siswa)**
5. Guru memberi contoh, siswa mampu **membuat (HOTS)** animasi 2D menggunakan teknik tweening **(kolaborasi guru dan siswa)**

### D. Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

1. Religius
2. Nasionalisme
3. Kedisiplinan
4. Kemandirian

### E. Materi Pembelajaran

1. Teknik Animasi Tweening
2. Jenis Teknik Animasi Tweening
3. Membuat Animasi dengan Teknik Tweening

### F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : Blended Learning
3. Metode : Discovery Learning

**G. MATRIK METODE PENILAIAN DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN  
“BLENDED LEARNING”**

No.	Tujuan Pembelajaran	Tugas dan penilaian		Kegiatan pembelajaran					
		Online	Tatapmuka	Interaksi peserta didik dengan materi pembelajaran		Interaksi antar peserta didik		Interaksi peserta didik dengan guru	
				Online	Tatap Muka	Online	Tatap Muka	Online	Tatapmuka
1.	Dengan telaah buku, siswa mampu menelaah teknik animasi tweening 2D	Searching Pengertian Animasi Tweening  Chat grup whatsapp Pengertian Animasi Tweening	Presentasi hasil diskusi kelompok	Chat room  Sharing link  Pengiriman materi tugas	Presentasi hasil kerja	Chat room  Share link		Chat room  Cisco webex	Presentasi hasil kerja
2.	Dengan telaah buku, siswa mampu menjelaskan teknik animasi tweening 2D	Searching teknik animasi tweening 2D  Chat grup whatsapp teknik animasi tweening 2D	Presentasi hasil diskusi kelompok	Chat room  Sharing link  Pengiriman tugas	Presentasi hasil kerja	Chat room  Share link		Chat room  Cisco webex	Presentasi hasil kerja
3.	Guru memberi contoh, siswa mampu menerapkan teknik animasi tweening 2D	Menonton video tutorial yang telah dishare linknya	Presentasi hasil tontonan video tutorial	Chat room  Share link	Presentasi hasil kerja	Chat room  Share link		Chat room	Presentasi hasil kerja
4.	Melalui diskusi dan kerja kelompok, siswa mampu menerapkan pembuatan teknik animasi tweening 2D	Searching materi teknik pembuatan animasi tweening 2D	Diskusi kelompok  Hasil karya		Mempelajari materi teknik pembuatan animasi tweening 2D	Chat room  Share link	Diskusi kelompok	Chat room	Presentasi hasil kerja kelompok
5.	Guru memberi contoh, siswa	Menonton video tutorial	Presentasi hasil tontonan video	Chat room  Share	Presentasi hasil kerja	Chat room  Share		Chat room	Presentasi hasil kerja

	mampu membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening		tutorial	Link		link			
--	--	--	----------	------	--	------	--	--	--

## H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (2x45 menit)

### 1. Pertemuan Pertama (1)

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Mengidentifikasi teknik animasi tweening 2D (C1)
- Menjelaskan teknik animasi tweening 2D (C2)
- Menerapkan teknik animasi tweening 2D (C3)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	TatapMuka		Online	
1. Kegiatan Pendahuluan		Alokasi Waktu	Kegiatan	Alokasi waktu
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.</li> <li>Peserta didik <b>berdoa</b> bersama sebelum pembelajaran dimulai (<b>religius</b>)</li> <li>Peserta didik diminta menceritakan kembali buku yang sudah dibaca.</li> <li>Guru memeriksa kehadiran siswa</li> </ul>	5 menit	-	
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik membaca buku 10 menit.</li> <li>Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik atau dengan pembelajaran sebelumnya.</li> <li>Mengingatkan kembali materi prasyarat.</li> </ul>	5 menit	Searching bahan tentang pengertian animasi tweening.  Share link antar teman, chat room terkait materi  Upload bahan (materi)	Sebelum pembelajaran tatap muka
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik melakukan peregangan dan melanjutkan dengan video “senam penguin” yang ditampilkan di layar LCD.</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian.</li> </ul>	5 menit	Searching senam penguin	Sebelum pembelajaran tatap muka
2. Kegiatan Inti				
Stimulation (Pemberian rangsangan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berhitung dari 1 sampai 6 secara berurutan. Setelah angka 6, kembali hitungan ke angka 1. Begitu seterusnya sampai seluruh peserta didik menyebutkan satu bilangan.</li> <li>Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan kesamaan angka yang disebutkan. Setiap kelompok membentuk lingkaran kecil.</li> </ul>	10 menit	Searching bahan, pengertian animasi tweening.  Share link antar	Sebelum pembelajaran tatap muka

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membagikan materi-materi dalam bentuk potongan-potongan kecil.</li> <li>• Peserta didik membaca materi yang dibagikan oleh guru dan saling bertukar materi antar kelompok.</li> <li>• Sikap dan keterampilan peserta didik dinilai guru melalui pengamatan.</li> </ul>		teman, Chat room terkait hasil temuan materi dari searching  Upload materi pada forum diskusi	
Statement (identifikasi masalah)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik kemudian mendiskusikan dengan peserta didik lainnya dalam satu kelompok mengenai pengertian animasi tweening 2D dan jenis teknik animasi tweening</li> <li>• Dari ide atau gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok dicatat dan didiskusikan kembali untuk mendapat kesepakatan kelompok.</li> <li>• Menjelaskan pengertian teknik animasi tweening 2D dan jenis teknik animasi tweening</li> <li>• Menyampaikan hasil diskusi masing-masing kelompok dan anggota kelompok lainnya memperhatikan</li> <li>• Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada lembar kertas yang telah dibagikan.</li> <li>• Dari ide atau gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok dan dicatat dan didiskusikan kembali untuk mendapatkan kesepakatan kelompok.</li> <li>• Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada buku catatan masing-masing.</li> </ul>	15 menit	Chat room menggunakan Aplikasi whatsapp	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data collection (pengumpulan data)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang di dapat.</li> <li>• Peserta didik menggunakan sumber belajar: perpustakaan, internet, dan buku penunjang untuk menggali informasi sebanyak mungkin.</li> <li>• Peserta didik membaca bahan ajar yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di bahan ajar. Bahan ajar dapat digunakan sebagai referensi oleh peserta didik.</li> <li>• Peserta didik kembali mendiskusikan dari gagasan yang disampaikan oleh setiap peserta didik dalam kelompok tersebut.</li> <li>• Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada buku catatan masing-masing.</li> <li>• Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas.</li> <li>• Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya.</li> <li>• Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik.</li> </ul>	15 menit	Searching bahan/materi	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data processing (pengolahan Data)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di</li> </ul>	15 menit	Chat room dengan aplikasi whatsapp grup	Sebelum pembelajaran tatap

	kelompoknya masing-masing. <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik</li> </ul>			muka
Verification (pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mengidentifikasi teknik animasi tweening 2D.</li> <li>Peserta didik menjelaskan pengertian teknik animasi tweening 2D</li> <li>Peserta didik mengkonsultasikan hasil diskusi kelompok dengan guru.</li> <li>Peserta didik memperbaiki hasil jawaban yang masih kurang tepat.</li> <li>Peserta didik menyajikan pengertian teknik animasi tweening dan jenisnya</li> </ul>	10 menit	Share link Upload Materi Chat room	Sebelum pembelajaran tatap muka
Generalization (menarik kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik menarik kesimpulan atas jawaban dari daftar pertanyaan yang diperoleh.</li> <li>Peserta didik menjelaskan pengertian dan jenis teknik animasi tweening 2D.</li> <li>Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik.</li> </ul>	5 menit	Share link	Sebelum pembelajaran tatap muka
<b>3. Kegiatan Penutup</b>				
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>Peserta didik mengerjakan soal evaluasi</li> <li>Peserta didik mendapat umpan balik.</li> <li>Guru menyampaikan tugas membaca untuk pertemuan besok.</li> <li>Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME.</li> </ul>	5 menit		

## 2. Pertemuan Kedua (2)

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- Menerapkan teknik pembuatan animasi 2D menggunakan teknik tweening
- Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	TatapMuka		Online	
<b>4. Kegiatan Pendahuluan</b>		<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.</li> <li>Peserta didik <b>berdoa</b> bersama sebelum pembelajaran dimulai (<b>religius</b>)</li> <li>Peserta didik diminta menceritakan kembali buku yang sudah dibaca.</li> <li>Guru memeriksa kehadiran siswa</li> </ul>	5 menit	-	
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik membaca buku 10 menit.</li> <li>Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik atau dengan pembelajaran sebelumnya.</li> </ul>	5 menit	Searching bahan tentang animasi motion tween dan shape tween  Share link antar	Sebelum pembelajaran tatap muka

			teman, chat room terkait materi  Upload bahan (materi)  Cisco webex meeting	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian.</li> </ul>	5 menit	Searching animasi motion tween dan shape tween	Sebelum pembelajaran tatap muka
<b>5. Kegiatan Inti</b>				
Stimulation (Pemberian rangsangan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berhitung dari 1 sampai 6 secara berurutan. Setelah angka 6, kembali hitungan ke angka 1. Begitu seterusnya sampai seluruh peserta didik menyebutkan satu bilangan.</li> <li>Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan kesamaan angka yang disebutkan. Setiap kelompok membentuk lingkaran kecil.</li> <li>Guru membagikan materi-materi dalam bentuk potongan-potongan kecil.</li> <li>Peserta didik membaca materi yang dibagikan oleh guru dan saling bertukar materi antar kelompok.</li> <li>Sikap dan keterampilan peserta didik dinilai guru melalui pengamatan.</li> </ul>	10 menit	Searching bahan, animasi motion tween dan shape tween.  Share link antar teman, Chat room terkait hasil temuan materi dari searching  Upload materi pada forum diskusi	Sebelum pembelajaran tatap muka
Statement (identifikasi masalah)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik kemudian mendiskusikan dengan peserta didik lainnya dalam satu kelompok mengenai animasi motion tween dan shape tween</li> <li>Dari ide atau gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok dicatat dan didiskusikan kembali untuk mendapat kesepakatan kelompok.</li> <li>Membuat animasi motion tween dan shape tween</li> <li>Menampilkan hasil diskusi masing-masing kelompok dan anggota kelompok lainnya memperhatikan</li> <li>Peserta didik menampilkan hasil pembuatan animasi motion tween dan shape tween dengan media LCD Proyektor.</li> <li>Dari ide atau gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok dan dicatat dan didiskusikan kembali untuk mendapatkan kesepakatan kelompok.</li> <li>Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada buku catatan masing-masing.</li> </ul>	15 menit	Chat room menggunakan Aplikasi whatsapp	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data collection (pengumpulan data)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang di dapat.</li> <li>Peserta didik menggunakan sumber belajar: perpustakaan, internet, dan buku</li> </ul>	15 menit	Searching bahan/materi	Sebelum pembelajaran tatap muka

	<p>penunjang untuk menggali informasi sebanyak mungkin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik membaca bahan ajar yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di bahan ajar. Bahan ajar dapat digunakan sebagai referensi oleh peserta didik.</li> <li>• Peserta didik kembali mendiskusikan dari gagasan yang disampaikan oleh setiap peserta didik dalam kelompok tersebut.</li> <li>• Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada buku catatan masing-masing.</li> <li>• Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas.</li> <li>• Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya.</li> <li>• Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik.</li> </ul>			
Data processing (pengolahan Data)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di kelompoknya masing-masing.</li> <li>• Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik</li> </ul>	15 menit	Chat room dengan aplikasi whatsapp grup	Sebelum pembelajaran tatap muka
Verification (pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menerapkan teknik pembuatan animasi 2D dengan teknik tweening.</li> <li>• Peserta didik membuat animasi motion tween dan shape tween.</li> <li>• Peserta didik mengkonsultasikan hasil diskusi kelompok dengan guru.</li> <li>• Peserta didik memperbaiki hasil jawaban yang masih kurang tepat.</li> <li>• Peserta didik menampilkan animasi motion tween dan shape tween yang telah dibuat</li> </ul>	10 menit	Share link Upload Materi Chatt room  Cisco webex meeting	Sebelum pembelajaran tatap muka
Generalization (menarik kesimpulan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menarik kesimpulan atas jawaban dari daftar pertanyaan yang diperoleh.</li> <li>• Peserta didik menjelaskan konsep dari animasi motion tween dan shape tween.</li> <li>• Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi peserta didik.</li> </ul>	5 menit	Share link	Sebelum pembelajaran tatap muka
<b>6. KegiatanPenutup</b>				
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan materi pembelajaran.</li> <li>• Peserta didik mengerjakan soal evaluasi</li> <li>• Peserta didik mendapat umpan balik.</li> <li>• Guru menyampaikan tugas membaca untuk pertemuan besok.</li> <li>• Guru mempersilahkan peserta didik untuk <b>berdoa dan mensyukuri</b> segala nikmat yang diberikan Tuhan YME. (religius)</li> </ul>	5 menit		



### 3. Pertemuan Ketiga (3)

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- a. Menerapkan teknik pembuatan animasi 2D menggunakan teknik tweening
- c. Membuat animasi 2D menggunakan teknik tweening

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			
	TatapMuka		Online	
<b>7. Kegiatan Pendahuluan</b>		<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.</li> <li>Peserta didik <b>berdoa</b> bersama sebelum pembelajaran dimulai (<b>religius</b>)</li> <li>Peserta didik diminta menceritakan kembali buku yang sudah dibaca.</li> <li>Guru memeriksa kehadiran siswa</li> </ul>	5 menit	-	
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik membaca buku 10 menit.</li> <li>Guru mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik atau dengan pembelajaran sebelumnya.</li> </ul>	5 menit	Searching bahan tentang animasi masking dan motion guide  Share link antar teman, chat room terkait materi  Upload bahan (materi)	Sebelum pembelajaran tatap muka
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana penilaian.</li> </ul>	5 menit	Searching animasi masking dan animasi motion guide	Sebelum pembelajaran tatap muka
<b>8. Kegiatan Inti</b>				
Stimulation (Pemberian rangsangan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik berhitung dari 1 sampai 6 secara berurutan. Setelah angka 6, kembali hitungan ke angka 1. Begitu seterusnya sampai seluruh peserta didik menyebutkan satu bilangan.</li> <li>Peserta didik membentuk kelompok belajar berdasarkan kesamaan angka yang disebutkan. Setiap kelompok membentuk lingkaran kecil.</li> <li>Guru membagikan materi-materi dalam bentuk potongan-potongan kecil.</li> <li>Peserta didik membaca materi yang dibagikan oleh guru dan saling bertukar materi antar kelompok.</li> <li>Sikap dan keterampilan peserta didik dinilai guru melalui pengamatan.</li> </ul>	10 menit	Searching bahan, animasi masking dan motion guide.  Share link antar teman, Chat room terkait hasil temuan materi dari searching  Upload materi pada forum diskusi	Sebelum pembelajaran tatap muka
Statement (identifikasi masalah)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik kemudian mendiskusikan dengan peserta didik lainnya dalam satu kelompok mengenai animasi masking dan motion guide</li> </ul>	15 menit	Chat room menggunakan Aplikasi whatsapp	Sebelum pembelajaran tatap

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dari ide atau gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok dicatat dan didiskusikan kembali untuk mendapat kesepakatan kelompok.</li> <li>• Membuat animasi masking dan motion guide</li> <li>• Menampilkan hasil diskusi masing-masing kelompok dan anggota kelompok lainnya memperhatikan</li> <li>• Peserta didik menampilkan hasil pembuatan animasi masking dan motion guide dengan media LCD Proyektor.</li> <li>• Dari ide atau gagasan yang disampaikan oleh setiap anggota kelompok dan dicatat dan didiskusikan kembali untuk mendapatkan kesepakatan kelompok.</li> <li>• Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada buku catatan masing-masing.</li> </ul>			muka
Data collection (pengumpulan data)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang di dapat.</li> <li>• Peserta didik menggunakan sumber belajar: perpustakaan, internet, dan buku penunjang untuk menggali informasi sebanyak mungkin.</li> <li>• Peserta didik membaca bahan ajar yang diberikan oleh guru.</li> <li>• Peserta didik menjawab pertanyaan yang ada di bahan ajar. Bahan ajar dapat digunakan sebagai referensi oleh peserta didik.</li> <li>• Peserta didik kembali mendiskusikan dari gagasan yang disampaikan oleh setiap peserta didik dalam kelompok tersebut.</li> <li>• Peserta didik menuliskan hasil jawaban pada buku catatan masing-masing.</li> <li>• Peserta didik berkonsultasi dengan guru jika mendapatkan hal yang kurang jelas.</li> <li>• Ketua kelompok menggabungkan dan menyusun jawaban hasil kerja anggotanya.</li> <li>• Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik.</li> </ul>	15 menit	Searching bahan/materi	Sebelum pembelajaran tatap muka
Data processing (pengolahan Data)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik berkolaborasi dan berkomunikasi untuk bertukar pendapat, argumentasi, dan ide terhadap jawaban yang telah didapatkan secara mandiri di kelompoknya masing-masing.</li> <li>• Guru melakukan pengamatan untuk menilai sikap dan keterampilan peserta didik</li> </ul>	15 menit	Chat room dengan aplikasi whatsapp grup	Sebelum pembelajaran tatap muka
Verification (pembuktian)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menerapkan teknik pembuatan animasi 2D dengan teknik tweening.</li> <li>• Peserta didik membuat animasi masking dan animasi motion guide.</li> <li>• Peserta didik mengkonsultasikan hasil diskusi kelompok dengan guru.</li> <li>• Peserta didik memperbaiki hasil jawaban yang masih kurang tepat.</li> <li>• Peserta didik menampilkan animasi masking dan animasi motion guide yang</li> </ul>	10 menit	Share link Upload Materi Chat room  Cisco webex meeting	Sebelum pembelajaran tatap muka



3															
4															
dst.															

Penskoran:

**1. Disiplin**

- a. Selalu hadir di kelas tepat waktu
- b. Mengumpulkan tugas dengan tepat waktu
- c. Mentaati aturan main dalam kerja mandiri dan kelompok
- d. Tidak bolos saat jam pelajaran

**2. Tanggung jawab**

- a. Berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh
- b. Bertanya kepada teman/guru bila menjumpai masalah
- c. Menyelesaikan permasalahan yang menjadi tanggung jawabnya
- d. Partisipasi dalam kelompok

**3. Peduli**

- a. Menjaga kebersihan kelas, membatu teman yang membutuhkan
- b. Menunjukkan rasa empati dan simpati untuk ikut menyelesaikan masalah
- c. Mampu memberikan ide/gagasan terhadap suatu masalah yang ada di sekitarnya
- d. Memberikan bantuan sesuai dengan kemampuannya

**4. Kerja keras**

- a. Menunjukkan sikap pantang menyerah
- b. Berusaha menentukan solusi permasalahan yang diberikan

**PEDOMAN PENILAIAN**

1. Penilaian dilakukan dengan cara membandingkan karakter siswa pada kondisi awal dengan pencapaian dalam waktu tertentu.
2. Hasil yang dicapai selanjutnya dicatat, dianalisis dan diadakan tindak lanjut.
3. Penskoran nilai sikap “Pengamatan”
  1. Apabila jawabannya “YA” diberi bobot 1 dan apabila jawaban “TIDAK” diberi bobot 0
  2. Rumusan penilaian sikap “Pengamatan” adalah :

$\text{Nilai} = \frac{\text{Bobot Perolehan}}{\text{Total Bobot}} \times 100$
---

## 2. Penilaian Pengetahuan

### a. Soal Pilihan Ganda

1. Pada saat membuat animasi dengan objek berupa shape, sering kali tweening tidak berhasil terbentuk apabila menggunakan motion tween. Hal ini dikarenakan...
  - a. Objek harus berupa symbol, objek harus diconvert to symbol sebelum meng-create to motion tween
  - b. Harus dilakukan pengaturan terlebih dahulu pada motion editor
  - c. Properties objek harus diatur terlebih dahulu sebelum dilakukan create to motion tween
  - d. Objek berupa shape harus menggunakan teknik tweening shape tween
  - e. Objek harus diubah terlebih dahulu menjadi symbol dan harus di create motion tween terlebih dahulu pada keyframe pertama sebelum membuat keyframe berikutnya.
2. Kegunaan shape tweening adalah...
  - a. Membuat grup
  - b. Mengubah bentuk
  - c. Membuat simbol
  - d. Menulis teks
  - e. Semua benar
3. Suatu frame kunci yang dapat berdiri sendiri disebut...
  - a. Keyframe
  - b. Blank frame
  - c. Frame
  - d. Double frame
  - e. Object frame
4. Komponen pada adobe flash yang diibaratkan sebagai tumpukan lembaran yang transparan dan berfungsi untuk pengaturan kerja, animasi serta elemen lainnya adalah...
  - a. Frame
  - b. Keyframe
  - c. Layer
  - d. Blank keyframe
  - e. properties
5. Teknik membuat animasi pergerakan dengan cara memberikan perubahan pada bentuk atau posisi objek dengan menentukan keyframe awal dan keyframe akhir sehingga dapat terbentuk frame-frame diantaranya secara otomatis adalah..

- a. Frame by frame
- b. Motion tween
- c. Keyframe by keyframe
- d. Classic tween
- e. Tweening

Kunci Jawaban :

1. D
2. B
3. A
4. C
5. E

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### 3. Penilaian Keterampilan

Teknik Penilaian	Instrumen	Pedoman Penskoran
Kinerja	Rubrik	

**Prosedur:**

1. Siapkan komputer untuk digunakan masing-masing siswa
2. Tugas siswa menginstal program macromedia flash.

### Format Kinerja Keterampilan

No	Rincian Tugas Kinerja	Skor Maksimum	Skor siswa
	<b><i>Langkah kinerja proses pembuatan animasi tweening</i></b>		
1	Membuka halaman baru Flash pembuatan animasi tween.	10	
2	Mengaktifkan file pengisian data size, warna dan jumlah frame perdetik.	10	
3	Pemberian nama layer untuk proyek baru.	10	
4	Menggunakan oval tool.	10	
5	Mengoperasikan Create Motion	10	

	Tween.		
6	Membuka panel properties untuk memilih shape.	10	
7	Menggunakan teks tool	10	
8	Menambah layer baru sehingga terdapat dua layer dalam timeline.	10	
9	Menambah layer baru menggunakan Add Motion Guide.	10	
10	Membuat jalur yang akan menjadi lintasan animasi.	10	
	Skor Total	100	

Hasil Penilaian:

$$HP = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

## K. PROGRAM TINDAK LANJUT

### 1. Remedial

Peserta didik yang belum mencapai KKM, jika jumlahnya  $\geq 75\%$  maka diadakan pembelajaran ulang. Bila yang tidak mencapai KKM  $< 75\%$  maka diberi tugas berupa :

- a. Bimbingan perorangan
- b. Belajar kelompok
- c. pemanfaatan tutor sebaya

### 2. Pengayaan

Bagi peserta didik yang mempunyai nilai di atas 75, diberi pengayaan berupa:

- a. Tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi
- b. Meringkas buku-buku referensi dan atau
- c. Mewawancarai narasumber.

Mengetahui,  
Kepala SMKN 2 Guguak

Ampang Gadang, September 2020  
Guru Mata Pelajaran

**Drs. Deri Nofia, M. MPd**  
NIP. 19631030 199003 1 003

**Yanti Marlina**  
NIP. 19780401 200901 2003