

SILABUS SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

Satuan pendidikan : SMK N 1 SINGKARAK

Kelas/ Program Keahlian : X / Semua Program Keahlian

Tahun Pelajaran : 2019 - 2020

Kompetensi Inti :

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi 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.

4. Melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan lingkup Simulasi dan Komunikasi Digital, dan Dasar Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

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.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer	3.1.1 Menjelaskan konsep logika. 3.1.2 Menyusun flowchart contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari.	Konsep logika dan algoritma Notasi flowchart Membuat permainan sederhana menggunakan perangkat lunak animasi 3D	Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang konsep logika dan algoritma menggunakan Flowchart Mengumpulkan data tentang fungsi dan fitur perangkat lunak animasi 3D Mengolah data tentang skenario algoritma permainan sesuai idenya dalam bentuk Flowchart Mengomunikasikan tentang algoritma permainan dan cara penggunaan aplikasi animasi 3D yang dibuatnya	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Unjuk kerja Portofolio	6	1. Bahan ajar Simulasi dan Komunikasi Digital Semester 1 dan 2. Cahya Kusuma Ratih dkk. Direktorat Pembinaan SMK	PPK <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Tanggung jawab • Percaya diri 4 C <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Collaboration • Communication Literasi <ul style="list-style-type: none"> • Membaca perintah (command yang sesuai)
4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)	4.1.1 Menggunakan Perintah berdasarkan fungsi. 4.1.2 Membuat permainan menggunakan perangkat lunak animasi 3D (Alice atau sejenis).						
3.2 Menerapkan metode peta minda	3.2.1 Menjelaskan metode peta-minda. 3.2.2 Menguraikan ide menjadi konsep.	Metode peta-minta untuk penguraian masalah Perangkat lunak Peta-Minda	Merumuskan masalah dengan cara mengobservasi pikiran menggunakan metode peta-minda	Pengetahuan: Wawancara Keterampilan: Unjuk kerja	3		PPK <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Tanggung jawab • Percaya diri 4 C <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Collaboration • Communication

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
4.2 Membuat peta-minda	3.2.3 Menentukan alternatif solusi pemecahan masalah. 4.2.1 Mengoperasikan perangkat lunak peta-minda. 4.2.2 Membuat peta-minda dari hasil pengembangan ide berdasarkan alternatif solusi.		Mengumpulkan data berupa kata-kunci yang terkait ide Mengolah data dari kata-kata kunci yang didapat untuk dikategorikan berdasarkan kesamaan sifat, ciri, cara kerja, atau jenis Memresentasikan hasil peta-minda yang dibuat				Literasi <ul style="list-style-type: none"> Menyusun peta pikiran
3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif. 4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata	3.3.1 Menganalisis ciri-ciri paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif. 3.3.2 Membandingkan paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif. 4.3.1 Memanipulasi dokumen menggunakan	Jenis dan ciri paragraf Memformat dokumen menggunakan perangkat lunak pengolah kata	Mengamati untuk mengidentifikasi tentang ciri-ciri paragraf berdasarkan karakteristik melalui contoh tulisan Mengumpulkan data tentang fungsi fitur pada perangkat lunak pengolah kata dengan cara memformat tulisan yang belum diformat Mengolah data tentang fungsi fitur perangkat	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Unjuk kerja Portofolio	6		PPK <ul style="list-style-type: none"> Tanggung jawab Percaya diri 4 C <ul style="list-style-type: none"> Critical Thinking Creativity Literasi <ul style="list-style-type: none"> Menyusun Kembali paragraf

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
	perangkat lunak pengolah kata. 4.3.2 Membuat tulisan deskriptif. 4.3.3 Mengembangkan proposal menggunakan perangkat lunak pengolah kata.		lunak pengolah kata dengan cara memformat dokumen yang belum diformat Mengomunikasikan tulisan deskriptif dalam bentuk proposal				
3.4 Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data	3.4.1 Menjelaskan urutan kerja operator matematika. 3.4.2 Mengurutkan operator matematika sesuai hasil yang diharapkan. 3.4.3 Menentukan penggunaan fungsi logika IF, AND, OR, ELSE pada perhitungan berkondisi.	Operasi perhitungan matematika Perangkat lunak pengolah angka Fungsi logika pada perangkat lunak pengolah angka Referensi berdasarkan sel Referensi berdasarkan nilai Grafik dan Diagram	Mengumpulkan data tentang operator matematika Mengolah data menggunakan perangkat lunak pengolah angka Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang fungsi logika di formula pada perangkat lunak pengolah angka Mengomunikasikan data hasil pengolahan dan	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Unjuk kerja Portofolio	9		PPK <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Tanggung jawab • Percaya diri 4 C <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Collaboration • Creativity Literasi mampu memahami operasi perhitungan data pada Ms. Excel

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka	3.4.3 Memanipulasi sel. 3.4.4 Menyalin nilai berdasarkan referensi nilai sel dan referensi alamat sel. 4.4.1 Menggunakan formula pada pemrosesan data. 4.4.2 Menampilkan data dalam bentuk grafis.		disajikan dalam bentuk grafik atau diagram				
3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	3.5.1 Menjelaskan jenis, fungsi, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi. 3.5.2 Menentukan fitur umum yang sering digunakan pada perangkat lunak presentasi. 3.5.3 Menganalisis slide yang sesuai dengan	Jenis dan fungsi fitur perangkat lunak presentasi Teknik merancang Slide	Mengamati untuk mengidentifikasi fungsi, jenis, dan keuntungan penggunaan perangkat lunak presentasi Mengomunikasikan cara penggunaan .perangkat lunak presentasi dalam bentuk diskusi peer teaching dan kelompok Mengumpulkan data teknik membuat slide, penyisipan objek,	Pengetahuan: Wawancara Observasi diskusi Keterampilan: Unjuk kerja Observasi Portofolio	9		PPK <ul style="list-style-type: none"> Tanggung jawab Percaya diri 4 C <ul style="list-style-type: none"> Critical Thinking Collaboration Communication Literasi Membaca prodseur pembuatan slide

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
4.5 Membuat slide untuk presentasi	<p>pesan yang akan disampaikan.</p> <p>4.5.1 Menggunakan fitur perangkat lunak presentasi.</p> <p>4.5.2 Membuat slide presentasi yang dilengkapi dengan transisi dan animasi.</p>		<p>penambahan transisi, dan fitur animasi pada slide</p> <p>Mengolah data dalam bentuk tugas untuk dibuat menjadi slide sesuai perintah</p>				
<p>3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif</p> <p>4.6 Melakukan presentasi yang efektif</p>	<p>3.6.1 Menentukan desain yang efektif.</p> <p>3.6.2 Membandingkan kesesuaian desain slide dengan informasi yang disampaikan.</p> <p>3.6.2 Menilai teknik penyampaian presentasi orang lain.</p> <p>4.6.1 Membuat slide dengan pertimbangan</p>	<p>Faktor yang mempengaruhi pemirsa dalam presentasi</p> <p>Teknik mendesain slide</p> <p>Teknik penyampaian</p>	<p>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang presentasi yang mampu menarik perhatian audien berdasarkan kaidah teknik presentasi simdig</p> <p>Mengumpulkan data tentang faktor yang mempengaruhi audien dan design slide yang efektif dan efisien dengan pertimbangan proporsi, komposisi, dan harmoni</p>	<p>Pengetahuan: Wawancara</p> <p>Keterampilan: Unjuk kerja</p> <p>Portofolio</p>	6		<p>PPK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Tanggung jawab • Percaya diri <p>4 C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Collaboration • Communication <p>Literasi</p> <p>Menyusun Kembali paragraf</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
	proporsi, komposisi, dan harmoni. 4.6.2 Melaksanakan penyampaian sesuai kaidah teknik presentasi.		Mengolah data ke dalam slide menggunakan teknik penyusunan slide Presentasi menggunakan teknik penyampaian dengan semangat dan penuh hasrat				
3.7 Menganalisis pembuatan E-book 4.7 Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book Editor	3.7.1 Menjelaskan contoh dan kelebihan E-book. 3.7.2 Menjelaskan berbagai format E-book. 3.7.3 Mengurutkan proses konversi. 3.7.4 Memilih perangkat lunak pembaca file E-book. 3.7.5 Memilih informasi pada metadata.	Buku elektronik (E-book) Prosedur membuat E-book menggunakan Sigil Membuat sampul menggunakan Ms. PowerPoint Perangkat lunak pembaca file E-book	Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan E-book dan format file Mengumpulkan data tentang prosedur pembuatan E-book, meliputi konversi file, melengkapi metadata, dan pemilihan perangkat lunak pembaca file E-book Mengolah data tentang penyisipan file multimedia ke dalam file HTML Mengubah file HTML menjadi format Epub	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Unjuk kerja Portofolio	6		PPK <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Tanggung jawab • Percaya diri 4 C <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Collaboration • Communication Literasi Menyusun Kembali paragraf

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
	<p>4.7.1 Melaksanakan konversi file menjadi HTML.</p> <p>4.7.2 Melengkapi file E-book dengan file multimedia.</p> <p>4.7.3 Melengkapi daftar is pada E-booki.</p> <p>4.7.4 Membuat sampul.</p> <p>4.7.5 Melengkapi metadata.</p> <p>4.7.6 Menampilkan file E-book</p>		untuk dikomunikasikan melalui perangkat lunak pembaca E-book				
3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital	<p>3.8.1 Menjelaskan konsep Kewargaan Digital.</p> <p>3.8.2 Menjelaskan konsep internet safety.</p>	<p>Konsep Kewargaan Digital</p> <p>Cyberbullying dan Cyberharrasment</p> <p>Menggunakan internet dengan aman</p> <p>Simbol Creative Commons</p>	<p>Mengumpulkan data tentang Undang-Undang ITE, konsep Kewargaan Digital, dan jenis virus komputer yang umum</p> <p>Mengolah data kasus aktual di internet terkait pelanggaran UU ITE dan</p>	<p>Pengetahuan:</p> <p>Presentasi publik</p> <p>Keterampilan:</p> <p>Observasi</p>	3		<p>PPK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Tanggung jawab • Percaya diri <p>4 C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Collaboration • Communication <p>Literasi</p> <p>Menyusun Kembali paragraf</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital	<p>3.8.3 Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya.</p> <p>3.8.4 Menjelaskan simbol Creative Commons.</p> <p>4.8.1 Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman.</p> <p>4.8.2 Memilih dan memilah informasi.</p>		<p>kerusakan yang diakibatkan oleh virus</p> <p>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penggunaan perangkat komunikasi dan internet dengan aman, serta memilah dan memilih informasi</p> <p>Mengomunikasikan cara penggunaan internet dengan sehat sesuai konsep Kewargaan Digital dalam bentuk tulisan dan presentasi publik</p>				
3.9 Menerapkan teknik penelusuran Search Engine	<p>3.9.1 Menjelaskan komponen mesin penelusur.</p> <p>3.9.2 Menentukan sintak penelusuran sesuai kebutuhan pencarian informasi.</p>	<p>Komponen dan cara kerja mesin penelusur</p> <p>Sintak pada mesin penelusur</p> <p>Penelusuran lanjutan</p>	<p>Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang teknik penelusuran yang efektif dan komponen mesin penelusur</p>	<p>Pengetahuan: Tes tertulis Wawancara</p> <p>Keterampilan: Unjuk kerja</p>	6		<p>PPK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Percaya diri <p>4 C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Communication <p>Literasi</p> <p>Menyusun Kembali paragraf</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
4.9 Melakukan penelusuran informasi	4.9.1 Menggunakan sintaks penelusuran yang tepat sesuai kebutuhan pencarian informasi. 4.9.2 Melakukan penelusuran lanjutan.		Mengumpulkan data tentang beragam sintak penelusuran yang efektif Mengolah data penelusuran menggunakan kombinasi beberapa sintak Mengomunikasikan teknik penelusuran yang menggunakan kombinasi sintak dan tataletak urutan kata				
3.10 Menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan 4.10 Melakukan komunikasi sinkron	3.10.1 Membedakan jenis komunikasi sinkron-asinkron. 3.10.2 Menggambarkan proses komunikasi data sinkron dan asinkron. 3.10.3 Menyimpulkan kelebihan dan kekurangan komunikasi sinkron dan asinkron.	Prosedur komunikasi daring sinkron dan asinkron Chat Email Blog Membuat, mengubah, dan berbagi file Dokumen Daring Penyimpanan Daring	Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang kelebihan komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan Mengumpulkan data proses komunikasi sinkron dan asinkron dan layanannya dalam jaringan Mengolah data cara penggunaan setiap	Pengetahuan: Tes tertulis Wawancara Keterampilan: Unjuk kerja Observasi	9		PPK <ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Percaya diri 4 C <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Creativity • Communication Literasi Menyusun Kembali paragraf

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
dan asinkron dalam jaringan	<p>3.10.4 INDIKATOR SINKRON: Melakukan chatting (teks dan video).</p> <p>4.10.1 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan komunikasi menggunakan E-mail.</p> <p>4.10.2 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan publikasi konsep menggunakan Blog.</p> <p>4.10.3 INDIKATOR ASINKRON: Melakukan kolaborasi Dokumen Daring (Online Documents).</p> <p>4.10.4 INDIKATOR ASINKRON: Menggunakan layanan penyimpanan file</p>		<p>layanan sinkron dan asinkron dalam jaringan</p> <p>Mengomunikasikan penggunaan layanan komunikasi sinkron dan asinkron sesuai kebutuhan</p>				

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
	Daring (Online Cloud-Storage).						
3.11 Menganalisis fitur perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring	3.11.1 Menjelaskan keunggulan pembelajaran jarak jauh. 3.11.2 Menerapkan prosedur pendaftaran sebagai siswa dalam kelas maya. 3.11.3 Memilih fitur yang tepat dalam aktivitas khusus sesuai perintah guru.	Pembelajaran jarak jauh Pemanfaatan layanan jejaring sosial daring untuk pembelajaran	Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang keunggulan belajar jarak jauh Mengumpulkan data jenis layanan jejaring sosial daring yang dapat digunakan untuk pembelajaran Mengolah data cara penggunaan layanan jejaring sosial untuk pembelajaran Mengomunikasikan tentang fitur pada layanan jejaring sosial untuk pembelajaran	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Unjuk kerja Observasi	9		PPK <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Percaya diri 4 C <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Collaboration Literasi Menyusun Kembali paragraf
4.11 Menggunakan fitur untuk pembelajaran kolaboratif daring (kelas maya)	4.11.1 Melaksanakan tugas secara daring. 4.11.2 Menggunakan materi pelajaran, file, atau sumber belajar daring.						

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
3.12 Merancang dokumen tahap pra-produksi	3.12.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Memahami alur proses pembuatan video.	Konsep pembuatan video Teknik pembuatan sinopsis, naskah, dan storyboard	Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang cara membuat video atau animasi	Pengetahuan: Tes tertulis Keterampilan: Unjuk kerja	12		PPK <ul style="list-style-type: none"> • Tanggung jawab • Percaya diri 4 C <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Creativity • Communication Literasi Membuat dokumen laporan
4.12 Membuat dokumen tahap pra-produksi	3.12.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membandingkan sinopsis, naskah, dan storyboard.	Desain karakter	Mengumpulkan data tentang perbedaan pada sinopsis, naskah, dan storyboard				
	4.12.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat sinopsis.		Mengolah data cara membuat sinopsis naskah, dan storyboard				
	4.12.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat naskah.		Membuat sinopsis, naskah, dan storyboard berdasarkan topik yang telah dipilih sesuai plot cerita, kebutuhan tampilan visual-audio.				
	4.12.3 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Mendesain karakter.		Serta merancang desain karakter sesuai sinopsis dan naskah (khusus animasi)				
	4.12.4 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Membuat storyboard.						

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
3.13 Menganalisis produksi video, animasi dan/atau musik digital	3.13.1 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Menjelaskan elemen sinopsis, naskah, dan storyboard.	Sinematografi dasar Penempatan dan pergerakan kamera Konsep pencahayaan Perangkat lunak animasi 3D atau penyunting audio	Mengamati sinopsis, naskah, dan storyboard untuk mengidentifikasi kebutuhan syuting Mengumpulkan data untuk penentuan lokasi, pemain, peralatan, pencahayaan, wardrobe, dan pengambilan gambar Mengolah data mencari/merancang lokasi, penyediaan pemain/karakter dan wardrobe, penyediaan peralatan, dan pengondisian pencahayaan sesuai naskah dan storyboard Membuat video atau animasi sesuai sinopsis, naskah, dan storyboard. Khusus musik digital: merangkai musik digital	Pengetahuan: Tes tertulis Wawancara Keterampilan: Unjuk kerja Observasi Portofolio	15		PPK <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Tanggung jawab 4 C <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Collaboration • Communication Literasi Membaca dokumentasi produksi
4.13 Memproduksi video dan/atau animasi dan/atau musik digital	3.13.2 INDIKATOR VIDEO: Menelaah naskah untuk kepentingan penentuan lokasi, pemain, peralatan, wardrobe. 3.13.3 INDIKATOR VIDEO: Menganalisis sinematografi. 4.13.1 INDIKATOR VIDEO: Mengoperasikan kamera. 4.13.2 INDIKATOR VIDEO dan ANIMASI: Menggunakan teknik penempatan dan pergerakan kamera.						

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
	<p>4.13.3 INDIKATOR VIDEO: Memanipulasi pencahayaan.</p> <p>4.13.4 INDIKATOR ANIMASI: Mengoperasikan perangkat lunak animasi.</p> <p>4.13.5 INDIKATOR ANIMASI: Melakukan modelling, texturing, rigging.</p> <p>4.13.6 INDIKATOR ANIMASI: Memodifikasi objek (scalling, rotating, moving).</p> <p>4.13.7 INDIKATOR MUSIK: Mengoperasikan perangkat lunak</p>						

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
	penulisan nada atau penyunting audio.						
3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan/atau musik digital 4.14 Membuat laporan hasil pasca-produksi	3.14.1 Menyeleksi kesesuaian hasil produksi dengan naskah 3.14.2 Memilih fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video/animasi sesuai kebutuhan. 3.14.3 Menyeleksi fitur perangkat lunak rendering akhir. 4.14.1 Memodifikasi scene/objek. 4.14.2 Menggabungkan video, objek animasi, dan/atau musik digital. 4.14.3 Melakukan Rendering.	Perangkat lunak penyunting video/animasi/ Teknik memotong dan menggabungkan scene	Mengamati untuk mengidentifikasi tentang kesesuaian hasil produksi dengan naskah Mengumpulkan data bagian tahapan produksi yang tidak/belum sesuai dengan naskah maupun arahan sutradara Mengolah data untuk melakukan penyesuaian scene menggunakan perangkat lunak editor video, animasi, atau musik digital Menggabungkan setiap scene menjadi video utuh sesuai naskah. Khusus animasi: melakukan rendering	Pengetahuan: Tes tertulis Wawancara Keterampilan: Unjuk kerja Observasi Portofolio	9		PPK <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama • Tanggung jawab • Percaya diri 4 C <ul style="list-style-type: none"> • Critical Thinking • Collaboration Literasi Membuat laporan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu (JP)	Sumber belajar	Muatan
	4.14.4 Menggabungkan teks pada video atau animasi. 4.14.5 Membuat laporan hasil pengelolaan proyek						

Mengetahui
Kepala Sekolah

Idasril, S.Pd
NIP.196412031986021002

Tanjung Alai, April 2019
Guru Mata Pelajaran

Hazira Fakhurrozi Amir, S.Pd
NIP.196503052007011009