**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

1. Identitas Program Pendidikan :

Nama Sekolah : **SMK MARITIM NUSANTARA**

Bidang Keahlian : Kemaritiman

Prog. Keahlian : Pelayaran Kapal Penangkap Ikan

Komp. Keahlian : Teknika Kapal Penagkap Ikan (C2)

Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital

Kelas/Semester/TP : X /Ganjil (Pert. 29-31) / 2020/2021

Alokasi Waktu : 6 JP x 45 menit (3 x pertemuan)

Materi : Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan /music digital

Kompt. Dasar

KD 3.14 Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan /music digital

KD 4.14 Membuat laporan hasil pasca/ produksi

1. Pencapaian Kompetensi
2. Menyeleksi kesesuaian hasil produksi dengan naskah
3. Memilih fitur yang tepat pada perangkat lunak penyunting video/animasi sesuai kebutuhan
4. Menyeleksi fitur perangkat lunak dan dering akhir
5. emodifikasi scan,obejek
6. Mengabungkan video, objek animasi, dan /music digital
7. Melakukan rendering
8. Mengabungkan teks pada vidio atau animasi
9. Membuat laporan hasil pengelolan proyek
10. Kegiatan Pembelajaran

|  |  |
| --- | --- |
| **TUJUAN PEMBELAJARAN** | **DESKRIPSI KEGIATAN** |
| Melaiui kegiatan pembelajaran model ***Problem-Based Learning (PBL)***, peserta didik dapat **Mengevaluasi** pasca-produksi video, animasi dan /music digital **Membuat** laporan hasil pasca/ produksi dengan etos kerja yang profesional. | 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai pembelajaran 3. Guru membagikan menampilakan Slet power point kepada siswa dan menjelaskan tentang Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan /music digital 4. Peserta didik mengamati mendengarkan penjelasan guru. 5. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan siswa mendiskusikan tentang Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan /music digital 6. peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya masing masing (kerjasama dan etos kerja). 7. Peserta didik **menerangkan** dan **menyajikan** tentang Laporan pasca-produksi video, animasi dan /music digital 8. Peserta didik mencatat dan menyimpulkan materi pembelajaran dengan bimbingan guru. 9. Guru menyampaikan materi/tugas pertemuan depan. 10. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. |

1. Alat/Bahan dan media pembelajaran
2. Media : Proyektor, Papan Tulis dan Buku Paket
3. Alat/Bahan : Fasilitas internet,Peralatan Komputer atau Leptop, papan Tulis.
4. Sumber Belajar : Sri Wahyuni, 2018, SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL,

CV Armico Bndung.

1. Penilaian Pembelajaran
2. Pengetahuan: Siswa mampu Menyelesaikan masalah tentang Mengevaluasi pasca-produksi video, animasi dan /music digital
3. Keterampilan: Kemampuan siswa dalam Membuat laporan hasil pasca/ produksi
4. Sikap: Kehadiran atau kedisiplinan, tanggung jawab, jujur selama mengikuti Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung.

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui,  Kepala Sekolah  **Roza Marlina, S.Pd.I** | Sungai Limau, Juli 2020  Guru Mata Pelajaran  **Trisna Mardiat, S.Pd** |