Menyusun *Best Practices*
PPL AKSI 2

LK 3.1 Menyusun *Best Practices*

Oleh :

Nama : Aditya Putri D., S.Pd.
Program Studi : Seni Rupa

PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
TAHUN 2022

LK 3.1 Menyusun *Best Practices*
Nama : Aditya Putri D., S.Pd

Menyusun Cerita Praktik Baik (Best Practice) Menggunakan Metode Star (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil Dan Dampak)
Terkait Pengalaman Mengatasi Permasalahan Siswa Dalam Pembelajaran

Lokasi	SMKN 14 Bandung Jl. Cijawura Hilir No.341, Cijaura, Kec. Buahbatu, Kota Bandung, Jawa Barat 40287
Lingkup Pendidikan	Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kelas XI Multimedia 1 36 siswa Tahun Ajaran 2022-2023
Tujuan yang ingin dicapai	Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D, materi Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi di kelas XI SMKN 14 Bandung
Penulis	Aditya Putri D., S.Pd
Tanggal	10 Januari 2023
Situasi: Kondisi yang menjadi latar belakang masalah, mengapa praktik ini penting untuk dibagikan, apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini.	**Kondisi yang menjadi latar belakang masalah ?** Kondisi yang menjadi latar belakang masalah dalam mata pelajaran Animasi 2D dan 3D, materi Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi di kelas XI adalah peserta didik kurang motivasi, kurang fokus dan kurang aktif untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut karena pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai sumber belajar, guru belum mengoptimalkan penerapan model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik materi, minimnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran dan durasi waktu yang panjang pada setiap pertemuannya yakni 12 JP/minggu (45menit X 12JP). Rendahnya motivasi peserta didik inilah yang juga dialami oleh kelas XI Multimedia 1 di satuan pendidikan SMKN 14 Bandung, khususnya pada materi Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi dengan kompetensi dasar Memahami prinsip-prinsip dasar animasi. Permasalahan ini diketahui melalui hasil pengamatan dan wawancara terhadap Ketua Kompetensi Keahlian Multimedia dan guru sejawat pengajar kelas XI Multimedia 1. Dari hasil pengamatan, diketahui bahwa dari 36 siswa, kurang dari 25% peserta didik yang kurang fokus dan kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, kesulitan yang dialami siswa kelas XI Multimedia 1 SMKN 14 Bandung.

	Hal tersebut diatas sedikit banyak mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Hasil belajar peserta didik menjadi kurang maksimal terlihat dari capaian nilai yang masih kurang dan banyak yang harus menempuh remedial. Praktik ini dinilai perlu dilakukan, sebagai guru merasa harus mencari solusi dan memperbaiki keadaan yang ada agar menjadi lebih baik. Bagaimana pun pembelajaran yang diampu memiliki tujuan akhir yang harus tercapai dengan maksimal. **Mengapa praktik ini penting untuk dibagikan ?** Idelanya strategi pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajarnya terhadap pelajaran Animasi 2D dan 3D. Jika siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi maka siswa akan lebih giat dan lebih tekun untuk belajar (Baidowi et al., 2021). Maka dari itu praktik pembelajaran ini sangat penting untuk dibagikan karena dapat menjadi referensi bagi sekolah dalam mengambil kebijakan, dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran inovatif bagi pendidik bagaimana cara mengatasi permasalahan yang serupa, dengan menerapkan model pembelajaran inovatif peserta didik lebih antusias dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, proses pembelajaran lebih terstruktur, pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student centered*), pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih fokus dan tercapai tujuan pembelajaran sesuai apa yang direncanakan. **Apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini ?** Peran saya dalam praktik ini adalah sebagai guru yang mendesain pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D dengan: • Membuat rencana pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik. Terlebih dahulu peserta didik akan diberi angket mengenai tipe gaya belajar, dengan harapan hal ini akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan cara belajar sesuai dengan gaya belajarnya. • yang lebih dominan memiliki gaya belajar visual memilih metode pembelajaran Ceramah, Demontrasi, tanya jawab, diskusi, dan Kerja Kelompok. Model pembelajaran *Problem Based Learning*, strategi,

	pendekatan TPACK dan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. • Memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran, berbasis IT, menggunakan fasilitas sarana dan prasarana yang ada di SMKN 14 Bandung. • Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkesan dan bermakna bagi peserta didik, dengan peserta didik diharapkan lebih aktif . • Melakukan evaluasi dan penilaian untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik.
Tantangan : Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat,	**Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut?** Berdasarkan hasil pengamatan kajian literatur dan wawancara dengan pihak terkait seperti siswa, guru sejawat, kepala sekolah, sarana & prasarana pengelola LAB ICT. Pelaksanaan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik materi, memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran dan durasi waktu yang panjang pada setiap pertemuannya yakni 12 JP/minggu (45menit X 12JP). Memiki tantangan sebagai berikut : 1. Aspek Peserta didik : • Peserta didik belum memahami betul kebutuhan belajar yang meraka miliki (gaya belajar masing-masing diri sendiri) • Peserta didik merasa nyaman menggunakan perangkat pembelajaran yang sudah ada, belum terbiasa mengikuti pelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran yang berbasis IT dan soal materi yang berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills).* • Peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan • Peserta didik merasa bosan/tidak termotivasi karena durasi mata pelajaran yang panjang disetiap pertemuannya. 2. Aspek Sekolah/fasilitas : • Sarana dan prasarana sekolah belum mendukung sepenuhnya, seperti jaringan internet, ketersediaan pc/laptop, LCD proyektor sejumlah ruang kelas yang ada sehingga ketika akan menggunakannnya harus bergantian dengan kelas lain 3. Aspek Guru : • Guru belum mampu merancang pembelajaran dengan model pembelajaran yang variatif sehingga

	peserta didik merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran • Kurang terampil dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan menarik bagi peserta didik **Siapa saja yang terlibat ?** Untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai pihak yang terlibat adalah Kepala sekolah, guru, teman sejawat, dan peserta didik
Aksi : Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut/ strategi apa yang digunakan/ bagaimana prosesnya, siapa saja yang terlibat / Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini	**Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut ?** Melakukan kordinasi dengan kepala sekolah, wawancara dengan kepala sekolah serta menyiapkan kajian literatur, merumuskan solusi, membuat perangkat pembelajaran dan mengagendakan waktu pelaksanaan aksi. **Langkah-langkah yang harus dilakukan guru untuk menghadapi tantangan-tantangan di atas yaitu :** • Memberikan angket mengenai tipe gaya belajar untuk mengetahui gaya belajar peserta didik, hal ini dapat membantu peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajanya yang selanjutnya tentunya akan berpengaruh pada peningkatkan prestasi belajar dengan cara belajar sesuai dengan gaya belajar peserta didik tersebut. Angket dibagikan menggunakan aplikasi google form pada link https://forms.gle/FL6nkVc2UkDR3TeB6 hasil yang diperoleh bahwa peserta didik kelas XI Multimedia 1 SMKN 14 bandung, Tahun pelajaran 2022-2023 adalah tipe bergaya belajar **'visual'** *(terlampir)* • Membuat strategi pembelajaran inovatif yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajarannya yaitu dengan memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan pembelajaran berbasis TPACK, menggunakan metode pelajaran diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah interaktif • Menyiapkan media video pembelajaran dan PPT yang lebih interaktif (disesuaikan dengan karakter peserta didik dan materi) *(terlampir)* • Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang lengkap • Menyajikan pembelajaran dengan soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) sehingga peserta didik dapat berpikir kritis dan aktif

	• Melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui aksi. **Strategi apa yang digunakan ?** 1. Metode Pembelajaran • Pendekatan : TPACK • Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL) • Metode Pembelajaran : Ceramah, Demontrasi, tanya jawab, diskusi, dan Kerja Kelompok 2. Media, Alat/Bahan dan Sumber Belajar • Media : google classroom pada link https://classroom.google.com/c/NTAzODcyNzExNzcx?cjc=jnl737i, Video pembelajaran pada link https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8 dan https://www.youtube.com/watch?v=RtU8nBnpFVE, Persentasi power point *(terlampir),* 2. Alat dan Bahan : Laptop, LCD projektor, Layar, HP. 3. Sumber Belajar : • Anggita, Yonita. 2021. Animasi 2D dan 3D. Surakarta: Mediatama • Modul Ajar • LKPD • Internet 4. Materi Pembelajaran : • Fungsi prinsip dasar animasi • 12 Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi • Menerapkan prinsip *Squash and strecth* pada Film Pendek 2D Animasi berjudul **"**Wings" karya "Gothfrog" 5. Penilaian Pembelajaran Teknik Penilaian : • Penilaian Sikap : Keaktifan dan proses pembelajaran • Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis: PG, Uraian - Tes Lisan • Penilaian keterampilan : Praktik **Bagaimana prosesnya :** *(Foto kegiatan terlampir)* <u>Kegiatan Pendahuluan</u> 1. Guru mempersiapkan kelas 2. Peserta didik berdoa dipimpin oleh ketua kelas 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik 4. Peserta didik mempersiapkan diri secara mandiri untuk mengikuti pembelajaran dengan disiplin, aktif dan percaya diri

	5. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik. 6. Guru menginformasikan topik dan manfaat yang diperoleh peserta didik setelah mempelajari materi tentang Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi. 7. Guru menginformasikan tentang kompetensi, tujuan, materi dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. 8. Peserta didik menerima penjelasan dari guru terkait kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai 9. Guru menginformasikan Nilai Minimal 10. Guru meminta peserta didik membentuk kelompok heterogen terdiri dari 4-5 orang dalam anggotanya <u>Kegiatan Inti :</u> 1. Sintaks 1 (Orientasi peserta didik terhadap masalah) • Peserta didik diarahkan/diorenrtasikan oleh guru terhadap masalah • Disajikan materi pada Film Pendek 2D Animasi berjudul "Wings" karya "Gothfrog". • Peserta didik menjawab pertanyaan guru, kemudian meminta peserta didik untuk mengungkapkan jawaban secara langsung dengan cara mengangkat tangan terlebih dahulu. • Peserta didik menerima klarifikasi jawaban dari guru dan mengambil kesimpulan sebagai acuan pembelajaran. 2. Sintaks 2 (mengorganisasikan peserta didik) • Guru menyajikan video pembelajaran beserta Slide powerpoint sebagai penjelasan materi Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi, lalu mengajak peserta didik menelaah materi tersebut • Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah disampaikan • Peserta didik mengamati setiap Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi yang ditayangkan untuk dianalisis fungsi dan peran Prinsip Dasar Animasi tersebut pada produksi film animasi, selanjutnya dirangkum bersama guru secara diskusi 3. Sintaks 3 (membimbing penyelidikan individu dan kelompok) • Guru membagikan link modul/bahan ajar, beserta LKPD kepada peserta didik mengenai materi Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi untuk memecahkan permasalahan

	• Peserta didik mengerjakan LKPD, dan duduk bersama kelompoknya yang telah dibentuk sebelumnya • Peserta didik dibimbing oleh guru dalam tugas diskusi dalam melakukan analisis terhadap prinsip-prinsip dasar animasi yang terdapat pada Film Pendek 2D Animasi berjudul "Wings" karya "Gothfrog" beserta dengan penjelasannya • Guru memantau siswa yang sedang berdiskusi dan berkeliling untuk membantu siswa dalam mengumpulkan informasi yang sesuai, serta melaksanakan eksperimen agar mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah • Peserta didik dipersilahkan *mengajukan pertanyaan* kepada guru jika mengalami kesulitan 4. Sintaks 4 (mengembangkan dan menyajikan hasil) • Peserta didik menyiapkan tugas secara mandiri maupun kelompok dan dikumpulkan tepat waktu sesuai jadwal yang ditentukan • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dalam pemecahan masalah dengan kelompoknya • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menampilkan hasil diskusinya dan memberikan penghargaan 5. Sintaks 5 (mengevaluasi dan menganalisis proses pemecahkan masalah) • Guru bersama peserta didik mengevaluasi atas presentasi dari masing-masing kelompok diskusi • Guru memberikan revisi serta penguatan dari hasil diskusi terkait materi prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi <u>Kegiatan Penutup :</u> Refleksi, kesimpulan, evaluasi dan tindak lanjut 1. Peserta didik bersama dengan guru merefleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung 2. Guru melakukan penilaian 3. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan guru 4. Guru memberikan tindak lanjut untuk pertemuan berikutnya yaitu Teknik Produksi Animasi 2D 5. Peserta didik menerima evaluasi pembelajaran dari guru tentang materi yang dipelajari hari ini 6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar juga menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan yang akan datang

	Siapa saja yang terlibat: Keterlibatan bapak Dr. Edi Kurniadi, M.Pd sebagai dosen pembimbing , bapak Samiyanto, S.Kom sebagai guru pamong, H. R. Dudi Rudiatna, S.Pd., S.ST., MT sebagai kepala SMKN 14 Bandung, Ine Arianti S.Si sebagai Ketua Kompetensi Keahlian Multimedia/teman sejawat, Dodi Hadigunawan SST sebagai Ketua Lab ICT, dan Siti Nurhafizah sebagai peserta didik perwakilan kelas XI Multimedia membantu dalam kegiatan yang berkaitan dengan strategi, metode dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran merupakan hal penting dalam pelaksanaan pembelajaran. **Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini:** Sumber daya yang dibutuhkan berupa sarana dan prasarana pendukung KBM, LKPD dan perlengkapan perangkat pembelajaran, dan buku paket.
Refleksi Hasil dan dampak Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan? Apakah hasilnya efektif? Atau tidak efektif? Mengapa? Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan, Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan? Apa pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut	**Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan?** Berdasarkan penerapan dari strategi dan langkah-langkah yang sudah dilaksanakan berkaitan dengan beberapa haal sebagai berikut: • menggunakan pelaksanaan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik materi dibuktikan oleh angket gaya belajar peserta didik dan penyesuaian bahan/media pada materi pembelajaran metode pembelajaran Ceramah, Demontrasi, tanya jawab, diskusi, dan Kerja Kelompok. Model pembelajaran *Problem Based Learning*, strategi, pendekatan TPACK dan media pembelajaran yang menarik, • pemanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran dengan mengoptipmalkan fasilitas saran dan prasarana di sekolah • memberikan pembelajaran aktif dan bermakna di kelas pada durasi waktu yang panjang pada setiap pertemuannya. ternyata Sebagian besar peserta didik merasa tertantang dan termotivasi, karena dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran mereka merasakan pengalaman belajar yang materinya sangat dekat dengan keseharian yang mereka alami, terlebih dengan adanya ppt yang dilengkapi video pembelajaran pada saat menerangkan materi. Hal ini

	membuat pembelajaran dan materi yang hendak disampaikan tampak real atau nyata dan dapat terlihat pada proses pembelajaran siswa aktif berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing, selanjutnya menyajikan dan memaparkan hasil diskusi. Setelah kegiatan berdiskusi dan memaparkan hasil diskusi, siswa mendapat penguatan materi dengan membuat kesimpulan bersama teman satu kelompoknya. **Apakah hasilnya efektif Atau tidak efektif, Mengapa:** Berdasarkan dampak yang dirasakan, maka dapat disimpulkan bahwa solusi yang telah dilakukan sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D, materi Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi di kelas XI SMKN 14 Bandung. Hal ini terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga berdampak pula pada hasil evaluasi pembelajaran. Selain itu, nilai akhir dari semua peserta didik bisa dikatakan mencapai kriteria minumum karena peserta didik mampu menjawab dan menganalisis materi Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran **Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan:** 1. Respon dari peserta didik : • Siti Nurhafizah - peserta didik perwakilan kelas XI Multimedia. Peserta didik sangat antusias dan semangat mengikuti proses pembelajaran karena mereka bisa menyaksikan video karena dapat melihat langsung gambar dan video pembelajaran yang disajikan . 2. Respon dari rekan guru : • Ine Arianti S.Si - Ketua Kompetensi Keahlian Multimedia Rekan guru menyambut baik dengan apa yang sudah dilakukan terkait strategi ini karena secara tidak langsung memberikan motivasi kepada mereka untuk melakukan hal yang sama demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik serta sudah mampu memaksimalkan fasilitas sekolah dengan benar. 3. Respon dari kepala sekolah • H. R. Dudi Rudiatna, S.Pd., S.ST., MT sebagai kepala SMKN 14 Bandung Selaku pimpinan dilembaga tempat saya mengajar kepala sekolah sangat mendukung dengan langkah-

	langkah serta strategi yang saya pakai, beliau berharap agar kami para guru terus berinovasi dalam meyajikan materi kepada peserta didik. Diharapkan kepada guru untuk dapat berbagi pengalaman kepada rekan lain agar guru lain dapat menerapakan pembelajaran yang sama. **Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan :** Faktor yang mendukung keberhasilan diantanya: • Peran dosen dan guru pamong yang memberikan masukan-masukan dalam membuat perangkat pembelajaran. • Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, berani mengemukakan pendapat baik pada saat pemberian materi, kerja kelompok dan persentasi. Mampu bekerja sama dalam memecahkan masalah, antusias dan semangat dalam belajar. Dilihat dari hasil belajar peserta didik pun meningkat dari sebelumnya. Hal ini juga sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola dan mengembangkan perangkat pembelajaran berdasarkan penguasaan materi, penggunaan media, model dan strategi pembelajaran yang telah dibuat. Maka dapat disimpulkan bahwa masalah rendahnya motivasi belajar peserta didik dengan dengan desain pembelajaran ini dapat meningkat. • Fasilitas sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. **Apa pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut :** Dengan rancangan pembelajaran yang menarik, penggunaan model, metode, media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Terlebih dengan mengetahui tipe gaya belajar peserta didik hal ini dapat membantu peserta didik belajar sesuai dengan gaya belajarnya. Penggunaan model pembelajar ini sangat tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan model PBL ini dapat memacu peserta didik untuk berfikir kritis, cepat tanggap, percaya diri dan mampu memecahkan masalah dalam kelompok terlihat dari respon peserta didik dalam menanggapi pertanyaan guru seputar materi pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik maka perlu dilakukan analisis permasalahan yang dialami pada peserta didik. Membuat perangkat pembelajaran dengan

	baik dan lengkap serta membuat perencanaan dengan baik dan matang sehingga proses pelaksanan aksi atau pemebelajaran dikelas sesuai dengan perencanaan. Pengunaan media pembelajaran berbasis TPACK berupa video pembelajaran dan power point juga dapat menumbuhkan rasa penasaran sehingga dapat merangsang peserta didik untuk belajar lebih aktif, Pengalaman pembelajaran dari aksi yang telah saya lakukan, menurut saya sudah sangat baik untuk diterapakan disekolah. Karena dengan upaya yang saya lakukan permasalahan dikelas saya dapat diatasi. Oleh karena itu mungkin banyak rekan-rekan guru yang mengalami permasalahan yang sama berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa dapat menerapakn pembelajaran dengan model yang sama. Dengan model pembelajaran yang saya rancang ini masalah yang saya alami dapat diatasi, sehingga praktik ini diharapkan selain menjadi motivasi untuk diri saya juga untuk para guru yang lainnya.
Rencana Tindak Lanjut	Setelah selesai melakukan serangkaian praktik pengalaman lapangan 1 sampai 2, rencana tindak lanjut yang akan dilakukan yaitu: 1. Tetap mempertahankan dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran inovatif dengan memperhatikan model dan metode pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dituangkan dalam RPP 2. Memperbaiki serangkaian proses pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian yang disesuaikan dengan ilmu dan pengalaman yang diperoleh 3. Mengembangkan materi, latihan soal, dan soal evaluasi berbasis *High Order Thinking Skills* (HOTS) agar peserta didik dapat mengasah kemampuan berfikir kritis dalam memecahkan masalah dan membangun sendiripengetahuan melalui aktivitas belajar 4. Menggunakan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kreatif, guna membangun partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Selain itu membangun pemahaman materi peserta didik yang tentunya sudah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan mereka 5. Melakukan penilaian yang holistik (secara keseluruhan) mulai dari penilaian sikap, proses, formatif, hingga sumatif

	6. Tetap meningkatkan pengetahuan dan berinovasi terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan memperbanyak ilmu serta wawasan melalui kegiatan *workshop* atau webinar.

LAMPIRAN

A. Angket gaya tipe belajar peserta didik melalui *google form*

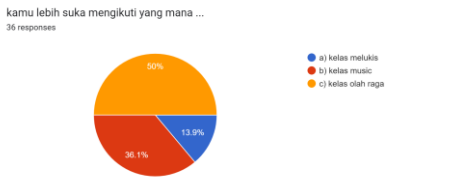
link https://forms.gle/FL6nkVc2UkDR3TeB6

Daftar pertanyaan

No.	Pertanyaan	Opsi Jawaban
1.	Pada waktu belajar untuk tes, apakah yang kamu pilih ...	a) membaca catatan, membaca judul dan sub-judul dalam buku, dan melihat diagram dan ilustrasi b) meminta seseorang memberi kamu pertanyaan, atau menghafal dalam hati sendirian c) membuat catatan pada kartu dan membuat model atau diagram
2.	Apa yang kamu lakukan pada waktu mendengarkan musik?	a) berkhayal (melihat benda-benda yang sesuai dengan musik yang sedang didengarkan) b) berdendang mengikuti alunan musik tersebut c) bergerak mengikuti musik tersebut, mengetukkan kaki mengikuti irama, dsb.
3.	Pada waktu kamu memecahkan masalah, yang kamu lakukan ...	a) membuat daftar, mengatur langkah, dan mengeceknya setelah langkah itu dikerjakan b) menelpon teman atau ahli untuk membicarakan masalah tersebut c) menguraikan (menganalisa) masalah itu atau melakukan semua langkah yang anda pikirkan
4.	Jika kamu ingin membaca untuk hiburan, kamu akan lebih memilih ...	a) buku perjalanan dengan banyak gambar di dalamnya b) cerita misteri yang penuh dengan percakapan di dalamnya c) buku yang dapat menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah kamu
5.	Untuk mempelajari bagaimana cara kerja komputer, apa yang kamu lebih pilih ...	a) menonton film tentang cara kerja computer b) mendengarkan seseorang menjelaskan cara keja computer c) membongkar komputer dan mencoba menemukan sendiri cara kerjanya
6.	kamu baru saja memasuki museum ilmu pengetahuan, apa yang kamu lakukan pertama kali?	a) melihat sekeliling dan menemukan peta yang menunjukkan lokasi berbagai benda yang dipamerkan b) berbicara dengan penjaga museum dan bertanya kepadanya tentang benda-benda yang dipamerkan c) melihat pada benda pertama yang kelihatan menarik, dan baru kemudian membaca petunjuk lokasi benda-benda lainnya
7.	Jenis restoran apa yang tidak kamu sukai?	a) restoran yang lampunya terlalu terang b) restoran yang musiknya terlalu keras c) restoran yang kursinya tidak nyaman
8.	kamu lebih suka mengikuti yang mana ...	a) kelas melukis b) kelas musik c) kelas olah raga
9.	Apa yang kira-kira kamu lakukan pada waktu kamu merasa senang?	a) meringis (tersenyum) b) berteriak dengan senang c) melompat dengan senang

10.	Seandainya kamu berada pada suatu pesta, apa yang kira-kira akan paling kamu ingat pada keesokan harinya?	a) muka orang-orang dalam pesta, tetapi bukan namanya b) nama orang-orang dalam pesta, tetapi bukan mukanya c) sesuatu yang kamu lakukan dan katakan selama dalam pesta
11.	Pada waktu kamu bercerita, kamu akan lebih memilih untuk ...	a) menulisnya b) menceritakannya dengan suara keras c) memerankannya
12.	Apa yang paling mengganggu bagi kamu pada waktu kamu mencoba untuk berkonsentrasi?	a) gangguan visual b) suara gaduh c) gangguan lainnya seperti rasa lapar, sepatu yang sempit, atau rasa khawatir
13.	Apa yang kira-kira kamu lakukan pada saat kamu sedang marah?	a) cemberut atau memperlihatkan muka marah b) berteriak atau “mengamuk” c) menghentakkan kaki dengan keras dan membanting pintu
14.	Apa yang kira-kira akan kamu lakukan pada waktu berdiri menunggu antrian di gedung bioskop?	a) melihat-lihat pada poster iklan film lainnya b) berbicara dengan orang di sebelah kamu c) mengetukkan kaki atau berjalan ke arah lain

Hasil respon pertanyaan

No.1	No.2	No.3	No.4
No. 5	No. 6	No. 7	No. 8
			

No.9

No.10

No.11

No.12

No.13

No.14

Kesimpulan hasil angket

Apabila jumlah pilihan jawaban (a) – ini merupakan orang bergaya belajar 'visual'
Apabila jumlah pilihan jawaban (b) – ini merupakan orang bergaya belajar 'auditory'
Apabila jumlah pilihan jawaban (c) – ini merupakan orang bergaya belajar 'kinesthetik'
Dari hasil responden diatas ternyata dari 14 pertanyaan ada **50%** memilih jawaban **a**, 36% memilih jawaban b, 14 % memilih jawaban c.
Maka dapat disimpulkan gaya belajar kelas XI Multimedia 1 SMKN 14 bandung, Tahun pelajaran 2022-2023 adalah tipe bergaya belajar **'visual'**

B. tes kemampuan pilihan ganda dan uraian ranah pengetahuan peserta didik melalui *google form*

link https://forms.gle/YqtH4ALsqsCym6YX9

Daftar pertanyaan

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Prinsip dasar aniamsi pertamakali dikenalkan oleh Thomas dan Olie Johnston melalui buku The Illusion of Life : Disney Animation. Prinsip dasar animasi wajib	A. Dengan prinsip dasar animasi produk animasi akan lebih dapat diakui B. Prinsip dasar animasi dapat meningkatkan nilai jual produksi animasi C. Dengan adanya prinsip dasar animasi, setiap animasi yang dibuat dapat lebih menarik, dramatis, dan mampu melakukan gerakan yang terlihat nyata

	dikuasai oleh anmator dalam membaut karya animasinya, sebab ...	D. Prinsip dasar animasi merupakan hal utama yang mendasari pembuatan produk animasi E. Dengan adanya prinsip dasar animasi, produk animasi dapat digunakan sebagai media hiburan dan persentasi Jawaban : C
2.	Prinsip dasar animasi terdiri dari 12 prinsip animasi meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, pengaturan visual, dan sebagainya. Penerapan prinsip dasar animasi yang sesuai dengan kaidah pembuatan produk animasi adalah ...	A. Prinsip animasi yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan produk animasi B. Dalam sebuah produk animasi, harus menggunakan sepuluh prinsip dasar animasi C. Dalam sebuah produk animasi, dapat menggunakan satu jenis prinsip animasi sesuai kebutuhannya D. Tidak menggunakan lebih dari lima prinsip animasi dalam satu pergerakan objek E. Seluruh prinsip harus selalu mengguanakan untuk membuat produk animasi yang tampak lebih hidup Jawaban : A
3.	Untuk membuat animasi dengan karakter berjalan, dapat menerapkan prinsip dasar animasi agar animasi yang dihasilkan menjadi tampak lebih nyata. Untuk membuat animasi tersebut, animator salah satunya dapat menerapkan prinsip ...	A. *Exageration*, yaitu dengan mendramatisasi animasi B. *Timing*, yaitu dengan menentukan beberapa gambar yang harus dibuat pada *in-between* C. *Straight ahead*, yaitu dengan membiat animasi *frame by frame* D. *Overlaping action*, yaitu dengan menerapkan gerakan ayunan tangan E. *Squash and stretch*, yaitu dengan menerapkan efek lentur pada objek Jawaban : D
4.	*Staging* adalah salah satu jenis prinsip animasi yang paling penting dalam penggunaannya pada produk animasi. *Staging* atau posisi objek dalam animasi harus benar-benar diperhatikan. Mengapa demikian? Jelaskan!	*Staging* atau posisi objek dalam animasi harus benar-benar diperhatikan karena sebagai pendukung keseluruhan *scene*. Memperjelas setiap gerakan, ekspresi, dan *mood* karakter. *Staging* mengarahkan perhatian para audiens pada ceriata atau ide yang diceritakan. Slow in merupakan gerakan yang diawali secara lambat kemudian cepat. Sedangkan slow out merupakan gerakan yang diawali cepat kemudian melambat. Saat aksi dimulai, memiliki lebih banyak gambar didekat pose awal, satu atau dua ditengah, dan lebih bayak gambar di dekat pose berikutnya. Gambar yang lebih sedikit membuat tindakan lebih cepat dan lebih banyak gambar membuat aksi lebih lambat. Saat saat ayunan bandul akan berhenti maka pergerakannya akan melambat.
5.	*Slow in and slow out* merupakan prinsip animasi yang menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Prinsip tersebut dapat digunakan untuk pembuatan animasi bola pantul. Bagaimana prinsip tersebut bekerja? Jelaskan!	Slow in merupakan gerakan yang diawali secara lambat kemudian cepat. Sedangkan slow out merupakan gerakan yang diawali cepat kemudian melambat. Saat aksi dimulai, memiliki lebih banyak gambar didekat pose awal, satu atau dua ditengah, dan lebih bayak gambar di dekat pose berikutnya. Gambar yang lebih sedikit membuat tindakan lebih cepat dan lebih banyak gambar membuat aksi lebih lambat. Saat saat ayunan bandul akan berhenti maka pergerakannya akan melambat.

Hasil Kuis

NO	NIPD	NAMA PESERTA DIDIK	SKOR
1	2118263	ABDILLAH AZKA AL-FATHIR JAUHARI	100
2	2118264	AFRIZAL ANDRIANSYAH	100

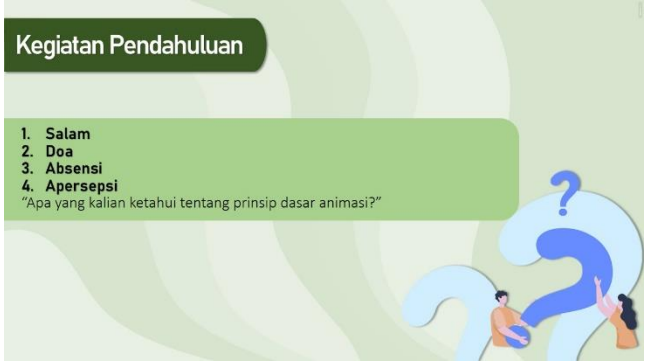
3	2118265	AGNA QURROTA AYUNIW FADIILAH	80
4	2118266	ANGELLIKA JAYANTI	80
5	2118267	ARJUNA DINATA NASUITION	80
6	2118268	AULIA PUTRI MAHARANI	80
7	2118269	BAGUS PRIYANANDA	80
8	2118270	DEMILZA ELVAN DAFAEL	100
9	2118271	DERA SRI AMBARWATI	80
10	2118272	FAHMI MUTAWALLI	80
11	2118273	FAWWAZ ANTARES KASTAMAN	100
12	2118274	FEMBI ISDIANDA	80
13	2118275	GIEFARIN A. SIMARMATA	80
14	2118276	GILANG NUGRAHA	100
15	2118277	HELSA SEPTINA	80
16	2118278	INTAN MAHARANI	80
17	2118279	IQBAL HAKIM	80
18	2118280	JANUAR NANDIAN PUTRA	100
19	2118283	M. EFENDI PRATAMA	80
20	2118281	MUHAMAD FAJAR MUNAWAR	80
21	2118282	MUHAMMAD RAFLY HIDAYATULLOH	80
22	2118284	MUHAMMAD ZAHRAN FADLURAHMAN	80
23	2118285	NABILA DEBI RAISA	80
24	2118286	NISRINA AZZAHRA AGUSTINA ANWAR	80
25	2118287	NOVI RAMADHANI	80
26	2118288	RAFLI MAHESA DANISWARA	80
27	2118289	RAIZA SALSA BILLA	100
28	2118290	REHAN ADITYA PRATAMA	80
29	2118291	RIPALDI	80
30	2118292	SANTIKA SUKMA SALTUM	80
31	2118293	SHADAN ALFAUZAN	100

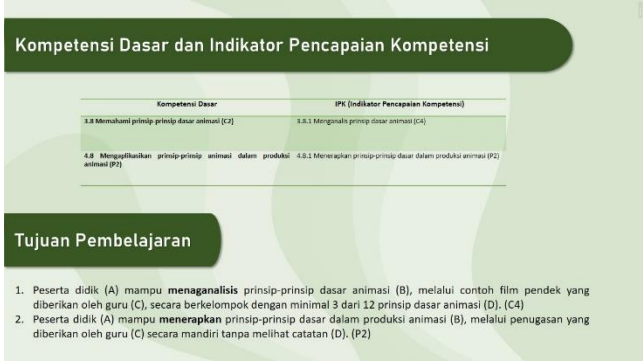
32	2118294	SITI NURHAFIZAH	80
33	2118295	SONIA KHAILA APRIANTI	100
34	2118296	TAUFIK PERMANA PUTRA	80
35	2118297	TRI LYRA NUR INDAH	80
36	2118298	WAHYU TRIYADI	100
JUMLAH			3080
RATA - RATA			86

Kesimpulan hasil kuis

Dari hasil responden diatas ternyata dari 36 siswa, terdapat 10 siswa menjawab dengan sempurna mendapat skor 100, dan 26 siswa mendapat skor 80
Maka dapat disimpulkan jumlah nilai kelas XI Multimedia 1 SMKN 14 bandung, Tahun pelajaran 2022-2023 adalah adalah 3.080 dengan rata-rata perolehan nilai 86.
Artinya nilai yang diperoleh sudah mencapai/ melebihi batas SKM (Standar Kompetensi Minimum) yang di tetapkan pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D yaitu **78**

C. Bahan materi PPT interaktif





Prinsip-prinsip dasar Animasi dalam produksi Animasi

B. Prinsip-prinsip dasar Animasi

17 prinsip animasi ini merupakan pedoman bagi para animator untuk menghidupkan karakter animasi buatan mereka sehingga tampak lebih nyata dan dinamis. Pada dasarnya, 12 prinsip animasi tersebut merupakan teori dasar fisika yang diterapkan ke dalam animasi.

2. Gerakan pendahulu (*Anticipation*)

Mengutip School of Motion, *anticipation* adalah energi yang mendorong sebuah gerakan animasi.
Misalnya, sebelum berlari, kamu memundurkan sedikit tubuhmu. Sebelum melompat, kamu menekuk lututmu.
Tangan yang mundur/naik ke atas dan pinggang yang ditekuk merupakan "energi" pendorong gerakanmu. Kalau ingin animasi tampak lebih realistis, energi itu harus ditampilkan.
Supaya lebih jelas, perhatikan animasi ini:

Prinsip-prinsip dasar Animasi dalam produksi Animasi

B. Prinsip-prinsip dasar Animasi

17 prinsip animasi ini merupakan pedoman bagi para animator untuk menghidupkan karakter animasi buatan mereka sehingga tampak lebih nyata dan dinamis. Pada dasarnya, 12 prinsip animasi tersebut merupakan teori dasar fisika yang diterapkan ke dalam animasi.

3. Bidang gambar (*Staging*)

Staging adalah membuat lingkungan untuk mendukung *mood* atau suasana animasi. Umumnya, *staging* berkaitan dengan posisi kamera dan pengambilan gambar. Dengan kata lain *Staging* adalah teknik menekankan animasi yang penting dan menomorduakan animasi yang kurang penting.
Sebagai contoh, perhatikan gambar di bawah ini:

Prinsip-prinsip dasar Animasi dalam produksi Animasi

B. Prinsip-prinsip dasar Animasi

17 prinsip animasi ini merupakan pedoman bagi para animator untuk menghidupkan karakter animasi buatan mereka sehingga tampak lebih nyata dan dinamis. Pada dasarnya, 12 prinsip animasi tersebut merupakan teori dasar fisika yang diterapkan ke dalam animasi.

4. *Straight ahead action* dan *pose to pose*

Prinsip ini mengacu pada teknik pembuatan *frame by frame* atau digambar satu per satu. Sementara itu, *pose to pose* adalah teknik yang menggunakan *keyframe* sehingga pengerjaan menjadi lebih cepat.
Sebagai contoh, perhatikan gambar di samping ini:

Jika memakai teknik *straight ahead action*, menggambar seluruh *frame* satu demi satu. Teknik ini membuat animasi lebih realistis.
Sementara itu, *pose to pose* adalah teknik menggambar *frame* awal dan akhir terlebih dulu. Setelah itu, ruang di antara kedua *frame* tersebut diisi. Teknik ini membuat animasimu lebih dramatis dan dinamis.

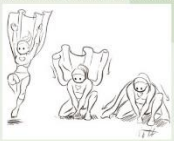
Prinsip-prinsip dasar Animasi dalam produksi Animasi

B. Prinsip-prinsip dasar Animasi

17 prinsip animasi ini merupakan pedoman bagi para animator untuk menghidupkan karakter animasi buatan mereka sehingga tampak lebih nyata dan dinamis. Pada dasarnya, 12 prinsip animasi tersebut merupakan teori dasar fisika yang diterapkan ke dalam animasi.

5. Gerakan penutup sebelum akhirnya diam (*Follow through & overlapping action*)

Follow through identik dengan bagian tubuh tertentu yang masih tetap bergerak walau objek atau karakter tersebut telah berhenti.
Contohnya, helaian rambut yang masih bergerak ketika objek selesai melompat atau rok yang masih berkibar ketika objek selesai berputar.
Sementara itu, *overlapping action* adalah gerakan saling silang atau serangkaian gerakan yang saling mendahului. Contohnya, kucing yang baru selesai makan, tapi ekornya masih tetap bergoyang.



Saat mendarat turun k bawah, sayap/kain bergerak setelah orang turun. Dikuti kerakan rambut dan lainnya

Prinsip-prinsip dasar Animasi dalam produksi Animasi

B. Prinsip-prinsip dasar Animasi

17 prinsip animasi ini merupakan pedoman bagi para animator untuk menghidupkan karakter animasi buatan mereka sehingga tampak lebih nyata dan dinamis. Pada dasarnya, 12 prinsip animasi tersebut merupakan teori dasar fisika yang diterapkan ke dalam animasi.

6. Percepatan dan perlambatan (*Slow in & Slow out*)

Slow in merupakan gerakan lambat pada awalnya kemudian menjadi cepat, sedangkan *slow out* adalah gerakan yang cepat di awal kemudia menjadi lambat.
Sebagai contoh, perhatikan gambar di samping ini:

Sebagai contoh, orang mulai berjalan memiliki gerakan dari lambat kemudian menjadi cepat.

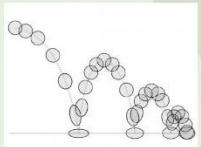
Prinsip-prinsip dasar Animasi dalam produksi Animasi

B. Prinsip-prinsip dasar Animasi

17 prinsip animasi ini merupakan pedoman bagi para animator untuk menghidupkan karakter animasi buatan mereka sehingga tampak lebih nyata dan dinamis. Pada dasarnya, 12 prinsip animasi tersebut merupakan teori dasar fisika yang diterapkan ke dalam animasi.

7. Lengkungan (*Arcs*)

Gerakan tubuh manusia, hewan, dan makhluk hidup lainnya tentu gak selalu bergerak lurus. Namun, ada juga gerakan lengkungan.
Seorang animator harus membuat gerakan lengkungan ini menjadi halus dan realistik sehingga animasi akan terasa nyata.
Sebagai contoh, perhatikan gambar di samping ini:



Arc merupakan prinsip dasar animasi yang dipakai saat menggerakkan objek secara horizontal sekaligus vertikal. Dalam gerakan tersebut, objek di dunia nyata membentuk busur.

Prinsip-prinsip dasar Animasi dalam produksi Animasi

B. Prinsip-prinsip dasar Animasi

17 prinsip animasi ini merupakan pedoman bagi para animator untuk menghidupkan karakter animasi buatan mereka sehingga tampak lebih nyata dan dinamis. Pada dasarnya, 12 prinsip animasi tersebut merupakan teori dasar fisika yang diterapkan ke dalam animasi.

8. Gerakan pelengkap (*Secondary action*)

Gerakan ini berfungsi sebagai pendukung dan memperkuat gerakan utama. Contohnya, di dalam kelas, tokoh utama lagi memakan bekalnya, tapi ada orang yang mengobrol, mengerjakan PR, atau mendengarkan musik sebagai latar belakang.
Sebagai contoh, perhatikan gambar di bawah ini:

Karakter tersebut tampak gelisah. Perasaan itu tidak hanya tampak dari mimik wajah, tetapi juga dari gerakan kaki dan tangannya.

Prinsip-prinsip dasar Animasi dalam produksi Animasi

B. Prinsip-prinsip dasar Animasi

17 prinsip animasi ini merupakan pedoman bagi para animator untuk menghidupkan karakter animasi buatan mereka sehingga tampak lebih nyata dan dinamis. Pada dasarnya, 12 prinsip animasi tersebut merupakan teori dasar fisika yang diterapkan ke dalam animasi.

9. Waktu (*Timing*)

Pada dasarnya prinsip *timing* selalu berkaitan dengan *spacing*. *Timing* adalah menentukan kapan gerakan dari objek atau karakter harus dilakukan, sedangkan *spacing* adalah menentukan seberapa cepat atau lambat gerakan tersebut.
Sebagai contoh, perhatikan gambar di samping ini:

Orang tua yang berjalan dengan tongkat tentu kesulitan saat harus berlari. Sebaliknya, anak kecil bisa berlari dengan cepat. Itulah yang dimaksud dengan *timing*.

Prinsip-prinsip dasar Animasi dalam produksi Animasi

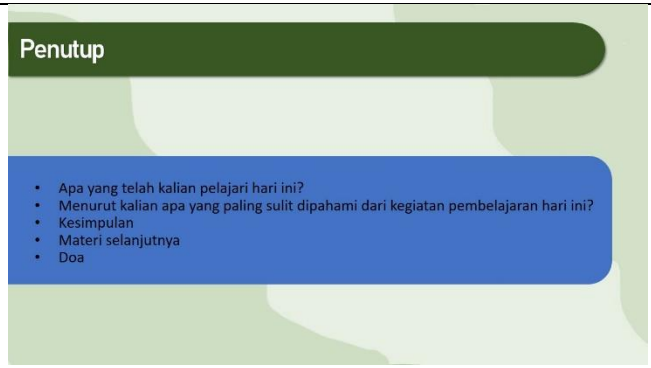
B. Prinsip-prinsip dasar Animasi

17 prinsip animasi ini merupakan pedoman bagi para animator untuk menghidupkan karakter animasi buatan mereka sehingga tampak lebih nyata dan dinamis. Pada dasarnya, 12 prinsip animasi tersebut merupakan teori dasar fisika yang diterapkan ke dalam animasi.

10. Melebih-lebihkan (*Exaggeration*)

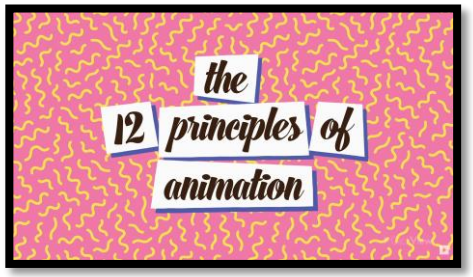
Prinsip ini berfungsi untuk mendramatisir animasi. Contohnya, dalam animasi jepang (*anime*), seseorang yang kaget maka matanya akan berubah menjadi lebih besar. Contoh lainnya, ada seseorang yang berlari dengan kereta berada di dekatnya. Gambar tersebut ingin menunjukkan bahwa kecepatan lari objek sama dengan kecepatan laju kereta.
Sebagai contoh, perhatikan gambar di samping ini:

Seseorang sedang merasa kepanasan, diilustrasikan dengan tubuh meleleh, dan keringat berjatuhan

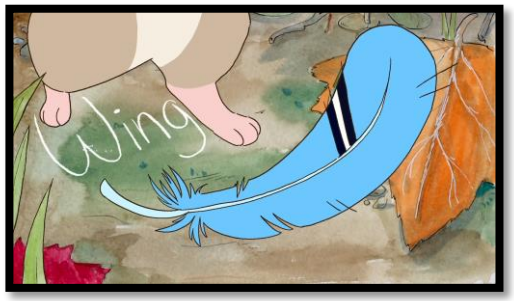
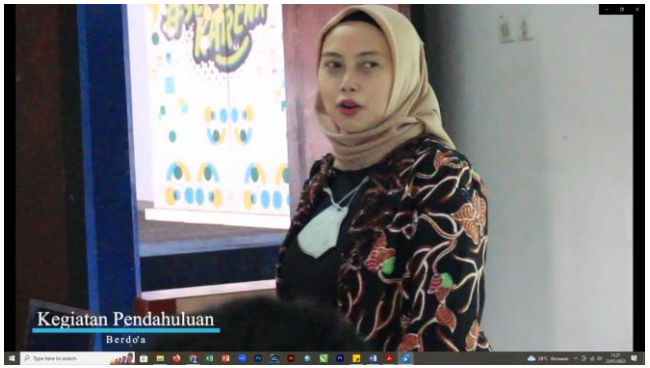


D. Video pembelajaran

Prinsip Dasar Animasi dalam Produksi Animasi : https://www.youtube.com/watch?v=f0cZfw3XrG8



Film Pendek 2D Animasi berjudul "Wings, Animated Short Film, SVA Thesis" karya "Gothfrog" : https://www.youtube.com/watch?v=RtU8nBnpFVE



E. Proses aksi