



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK
(PERTEMUAN 1)**

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 1. Mendeskripsikan konsep animasi dan mengoperasikan aplikasi Adobe Flash
- 3 Materi Pokok : 1.1. Konsep dasar animasi
- 4 Indikator : 1. Menjelaskan pengertian dari animasi
2. Mendeskripsikan animasi stop motion, tradisional dan komputer
3. Mendeskripsikan perbedaan animasi 2 dimensi, 3 dimensi dan 4 dimensi
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Klasikal/Kelompok
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi : Memberikan informasi tentang pengertian animasi, jenis-jenis animasi dan software yang digunakan untuk pembuatan animasi
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet digunakan
12. Rencana penilaian : Tes Lisan dan Tes Tulisan
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK
(PERTEMUAN 2)**

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 1. Mendeskripsikan konsep animasi dan mengoperasikan aplikasi Adobe Flash
- 3 Materi Pokok : 1.2. Pengenalan Software Adobe Flash
- 4 Indikator : 1. Menjelaskan manfaat Adobe Flash dan menjelaskan penggunaan Adobe Flash
2. Menjelaskan software Adobe Flash
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Klasikal/Kelompok
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi : 1. Menjelaskan tentang software Adobe Flash
2. Menjelaskan manfaat Adobe Flash dan menjelaskan penggunaan Adobe Flash
3. Penjelasan tentang pengertian menu dan ikon yang terdapat pada Adobe Flash
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet digunakan
12. Rencana penilaian : Tes Lisan dan Tes Tulisan
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK
(PERTEMUAN 3)**

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 1. Mendeskripsikan konsep animasi dan mengoperasikan aplikasi Adobe Flash
- 3 Materi Pokok : 1.3. Membuat dokumen, objek, layer
- 4 Indikator : 1. Menjelaskan lembar kerja Adobe Flash
2. Membuat dokumen, objek, layer
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Individual
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi : 1. Praktik membuat lembar kerja baru
2. Praktik membuat objek
3. Praktik membuat layer dan mengorganisir layer
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang digunakan : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
12. Rencana penilaian : Unjuk kerja dan uji prosedur
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK
(PERTEMUAN 4)**

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 2. Mendeskripsikan animasi sederhana dan membuat animasi sederhana
- 3 Materi Pokok : 2.1. Pendekatan animasi pada Adobe Flash
- 4 Indikator : 1. Menjelaskan pendekatan animasi pada Adobe Flash
2. Mengetahui perbedaan jenis-jenis pendekatan animasi pada Adobe Flash
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Klasikal/Kelompok
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi : Mengetahui beberapa pendekatan animasi pada Adobe Flash dan perbedaannya, meliputi : frame by frame, tweening dan timeline effect
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet digunakan
12. Rencana penilaian : Tes Lisan dan Tes Tulisan
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK
(PERTEMUAN 5)**

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 2..Mendeskrripsikan animasi sederhana dan membuat animasi sederhana
- 3 Materi Pokok : 2.2. Membuat animasi sederhana
- 4 Indikator :
 1. Menjelaskan macam-macam animasi sederhana
 2. Membuat animasi frame by frame
 3. Membuat animasi motion tween
 4. Membuat animasi shape tween
 5. Membuat animasi timeline effect
 6. Membuat animasi path/guide
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Individual
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi : Mempraktikkan macam-macam animasi sederhana, meliputi : animasi frame by frame, motion tween, shape tween, timeline effect dan animasi path/gudie
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang digunakan : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
12. Rencana penilaian : Unjuk kerja dan uji prosedur
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK
(PERTEMUAN 6)**

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 3. Mendeskripsikan animasi teks dan membuat animasi teks
- 3 Materi Pokok : 3.1. Pengenalan animasi teks
- 4 Indikator : 1. Menjelaskan pengertian dari animasi teks
2. Menjelaskan macam-macam animasi teks
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Klasikal/Kelompok
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi : Menjelaskan yang dimaksud dengan animasi teks, meliputi : animasi teks zoom, animasi teks berjalan, animasi teks exploding dan animasi teks spinning
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet digunakan
12. Rencana penilaian : Tes Tulis
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

**RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK
(PERTEMUAN 7)**

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 3. Mendeskripsikkan animasi teks dan membuat animasi teks
- 3 Materi Pokok : 3.2. Membuat animasi teks
- 4 Indikator :
 1. Membuat animasi teks zoom
 2. Membuat animasi teks berjalan
 3. Membuat animasi teks exploding
 4. Membuat animasi teks spinning
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Individual
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi : Mempraktikkan macam-macam animasi teks, meliputi : animasi teks zoom, animasi teks berjalan, animasi teks exploding dan animasi teks spinning
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang digunakan : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
12. Rencana penilaian : Unjuk kerja dan uji prosedur
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK

(PERTEMUAN 9)

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 4. Mendeskripsikan Image dan Audio dan membuat animasi dengan menyisipkan image dan audio
- 3 Materi Pokok : 4.1. Pengenalan animasi dengan menyisipkan image dan audio
- 4 Indikator :
 1. Menjelaskan pengertian dari image dan audio
 2. Menjelaskan langkah-langkah penyisipan image dan audio
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Klasikal
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi : Menjelaskan apa yang dimaksud dengan gambar (image) dan suara (sound), mendeskripsikan langkah-langkah menyisipkan gambar dan suarapada Adobe Flash
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet digunakan
12. Rencana penilaian : Tes tulis
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK

(PERTEMUAN 9)

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 4.. Mendeskripsikan Image dan Audio dan membuat animasi dengan menyisipkan image dan audio
- 3 Materi Pokok : 4.2. Membuat animasi dengan meyisipkan image dan audio
- 4 Indikator :
 1. Membuat animasi dengan penyisipan image
 2. Membuat animasi dengan penyisipan audio
 3. Memotong sound
 4. Mengontrol sound
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Individual
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi :
 1. Mempraktikkan menyisipkan gambar, meliputi : gambarsebagai background, efek spin gambar, efek elektrik, efek getar dan rotasi gir.
 2. Mempraktikkan menyisipkan suara, meliputi : memainkan sound di frame tertentu, memotong sound dan mengontrol sound
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang digunakan : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
12. Rencana penilaian : Unjuk kerja dan uji prosedur
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK

(PERTEMUAN 10)

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 5. Mendeskripsikan penggunaan action script dan membuat animasi dengan action script
- 3 Materi Pokok : 5.1. Mendeskripsikan action script
- 4 Indikator : Mendeskripsikan tentang action script
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Klasikal
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi : Menjelaskan apa yang dimaksud action script, kegunaan action script dan contoh pembuatan action script
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang digunakan : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
12. Rencana penilaian : Tes tulis
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK

(PERTEMUAN 11)

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 5. Mendeskripsikkan penggunaan action script dan membuat animasi dengan action script
- 3 Materi Pokok : 5.2.Membuat animasi dengan penggunaan action script
- 4 Indikator :
 1. Membuat script tombol stop
 2. Membuat script tombol play
 3. Membuat script jam digital
- 5 Bentuk Bimbingan TIK : Individual
- 6 Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
- 7 Deskripsi materi : Mempraktikkan cara membuat animasi dengan menggunakan script, meliputi : membuat script untuk tombol stop, membuat script untuk tombol play dan membuat script untuk jam digital
- 8 Sasaran bimbingan : Siswa
- 9 Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
- 10 Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
- 11 Alat perlengkapan yang digunakan : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
12. Rencana penilaian : Unjuk kerja dan uji prosedur
- 13 Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK

(PERTEMUAN 12)

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 6. Membuat projek animasi dengan Adobe Flash
3. Materi Pokok : 6.1. Membuat projek animasi
4. Indikator :
 1. Menjelaskan tentang projek animasi
 2. Menjelaskan teknik-teknik dalam pembuatan animasi
5. Bentuk Bimbingan TIK : Klasikal
6. Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
7. Deskripsi materi : Menjelaskan yang dimaksud dengan projek animasi, menjelaskan teknik-teknik sederhana yang bias dilakukan dalam pembuatan animasi
8. Sasaran bimbingan : Siswa
9. Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
10. Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
11. Alat perlengkapan yang digunakan : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
12. Rencana penilaian : Tes Lisan
13. Catatan :



PEMERINTAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 1 GARUT

Jl. Merdeka No. 91 Tarogong Kidul Garut 44151
website ; sman1garut.sch.id Email ; info@sman1garut.sch.id

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN TIK

(PERTEMUAN 13)

1. Standar Kompetensi : Menggunakan perangkat lunak Adobe Flash untuk membuat animasi
2. Rumusan Kompetensi : 6. Membuat projek animasi dengan Adobe Flash
3. Materi Pokok : 6.2. Membuat berbagai projek animasi
4. Indikator :
 1. Membuat animasi kaleidoskop
 2. Membuat animasi ombak
 3. Membuat animasi jam digital
5. Bentuk Bimbingan TIK : Individual
6. Pendekatan : Contextual Teaching and Learning
7. Deskripsi materi : Mempraktikkan teknik-teknik sederhana untuk pembuatan animasi, membuat projek animasi kaleidoskop, animasi ombak dan animasi jam digital
8. Sasaran bimbingan : Siswa
9. Tempat penyelenggaraan : SMAN 1 Garut
10. Waktu penyelenggaraan :: Pada jadwal proses KBM
11. Alat perlengkapan yang digunakan : Komputer, Infocus, Modul, Software aplikasi, Internet
12. Rencana penilaian : Unjuk kerja dan uji prosedur
13. Catatan :