



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	Mata Pelajaran	Kelas/Semester	Alokasi Waktu	Tahun Pelajaran
SMK IKIP SURABAYA	Dasar Desain Grafis	X	3 JP	2020/2021

A. Kompetensi Dasar

4.6 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor

B. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa menggunakan, memodifikasi basic shape, properties, fill, line & coloring
2. Siswa menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor untuk membentuk objek.

C. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Model Pembelajaran: Project Based Learning

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu	Metode	Media	Sumber Bahan / Referensi
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyapa siswa melalui Forum dan mengecek kehadiran siswa (apakah sudah online) • Guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa dan bagi yang sudah memahaminya siswa mengangkat tangan • Guru menstimulus siswa dengan Memberi pertanyaan-pertanyaan untuk menggali pengetahuan awal peserta didik 	10 menit	Tanya jawab	Laptop, smartphone, google classroom	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca materi yang sudah di upload kedalam LMS • Mengamati Basic Shape, properties, fill, line & coloring di youtube https://www.youtube.com/watch?v=EBYa_2GqlyM • Memodifikasi basic shape, properties, fill, line & coloring 	25 menit	Pembelajaran daring dengan strategi COVID - 19		Youtube, PPT, Modul
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Review materi • Menyimpulkan pembelajaran 	10 menit	Tanya jawab		
Pembelajaran Mandiri	Pembelajaran dilanjutkan pada LMS untuk upload Tugas dan progress project	90 menit	Pembelajaran mandiri		

D. Penilaian

1. Teknik Penilaian : Tes Tertulis (Kognitif), Tes Formatif (Kognitif), Observasi Sikap (Afektif)
2. Instrumen Penilaian : Proyek, Portofolio, dan Produk

Kepala SMK IKIP Surabaya

Surabaya, 29 Oktober 2020
Guru Mata Pelajaran

Dian Widyastuti, S.Pd

Febri Harianto, S.Pd