

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SMK PLUS NU SIDOARJO  
Kelas/Semester : X / 1 (ganjil)  
Mapel : Komputer Grafis (DKV)  
Materi Pokok : Software Untuk Vector Drawing  
Alokasi Waktu : 105 x 45 menit (15 Pertemuan)

### **A. Kompetensi Dasar :**

- 3.3. Menerapkan Software untuk vector drawing
- 4.3. Mengoperasikan Software untuk vector drawing

### **B. Tujuan Pembelajaran :**

Peserta Didik dapat :

1. Menjelaskan Software untuk vector drawing
2. Menerangkan Software untuk vector drawing
3. Mengoperasikan Software untuk vector drawing
4. Meniru Software untuk vector drawing
5. Melaksanakan Software untuk vector drawing
6. Mendemonstrasikan Software untuk vector drawing

### **C. Kegiatan Pembelajaran :**

#### **PERTEMUAN 1 :**

##### **Pendahuluan :**

1. Guru mengkoordinasi siswa melalui WA Group Kelas dan mengabsensi kehadiran siswa.
2. Guru menjalankan Aplikasi Google Meets dan meminta siswa bergabung melalui Link yang sudah di bagikan dengan WA Group kelas.
3. Guru memberikan salam dan Doa bersama-sama serta menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
4. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa.
5. Guru melakukan apersepsi / mengajukan pertanyaan- pertanyaan tentang materi yang terkait dengan materi Software untuk vector drawing

##### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning**

1. Peserta didik mengamati paparan presentasi Software untuk vector drawing melalui daring
2. Peserta didik menyampaikan permasalahan atau pertanyaan yang timbul dari mengamati paparan presentasi Software untuk vector drawing melalui daring
3. Peserta didik mencari data atau materi mengenai Software untuk vector drawing
4. Peserta didik memberikan tanggapan dan menjelaskan Software untuk vector drawing

##### **Penutup :**

1. Peserta didik di bantu guru menyimpulkan Software untuk vector drawing
2. Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran
3. Peserta didik melakukan dan guru merefleksikan tentang pelaksanaan pembelajaran
4. Mengucapkan salam penutup.

#### **PERTEMUAN 2 :**

##### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik tentang Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek tentang pengenalan Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan pengenalan Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik dalam pengenalan Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil pengenalan Software untuk vector drawing

6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman dalam pengenalan Software untuk vector drawing

### **PERTEMUAN 3 :**

#### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik tentang cara mendesain dengan Software untuk vector drawing menggunakan Toolbox
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek tentang cara mendesain dengan Software untuk vector drawing menggunakan Toolbox
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain dengan Software untuk vector drawing menggunakan Toolbox
4. Guru memonitor Peserta didik dalam cara mendesain dengan Software untuk vector drawing menggunakan Toolbox
5. Guru menguji hasil cara mendesain dengan Software untuk vector drawing menggunakan Toolbox
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman dalam cara mendesain dengan Software untuk vector drawing menggunakan Toolbox

### **PERTEMUAN 4 :**

#### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mengatur lembar kerja pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mengatur lembar kerja pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mengatur lembar kerja pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mengatur lembar kerja pada Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil cara mengatur lembar kerja pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mengatur lembar kerja pada Software untuk vector drawing

### **PERTEMUAN 5 :**

#### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain logo pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain logo pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain logo pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain logo pada Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil cara mendesain logo pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain logo pada Software untuk vector drawing

### **PERTEMUAN 6 :**

#### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain stationary ID Card dan Kartu Nama pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain stationary ID Card dan Kartu Nama pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain stationary ID Card dan Kartu Nama pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain stationary ID Card dan Kartu Nama pada

Software untuk vector drawing

5. Guru menguji hasil cara mendesain stationary ID Card dan Kartu Nama pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain stationary ID Card dan Kartu Nama pada Software untuk vector drawing

#### **PERTEMUAN 7 :**

##### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain stationary Kertas Surat, Amplop dan Map pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain stationary Kertas Surat, Amplop dan Map pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain stationary Kertas Surat, Amplop dan Map pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain stationary Kertas Surat, Amplop dan Map pada Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil cara mendesain stationary Kertas Surat, Amplop dan Map pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain stationary Kertas Surat, Amplop dan Map pada Software untuk vector drawing

#### **PERTEMUAN 8 :**

##### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain Banner, X-Banner dan Umbul-Umbul pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain Banner, X-Banner dan Umbul-Umbul pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain Banner, X-Banner dan Umbul-Umbul pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain Banner, X-Banner dan Umbul-Umbul pada Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil cara mendesain Banner, X-Banner dan Umbul-Umbul pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain Banner, X-Banner dan Umbul-Umbul pada Software untuk vector drawing

#### **PERTEMUAN 9 :**

##### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain Poster dan Brosur pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain Poster dan Brosur pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain Poster dan Brosur pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain Poster dan Brosur pada Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil cara mendesain Poster dan Brosur pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain Poster dan Brosur pada Software untuk vector drawing

## **PERTEMUAN 10 :**

### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain Caver Buku dan Caver Majalah pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain Caver Buku dan Caver Majalah pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain Caver Buku dan Caver Majalah pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain Caver Buku dan Caver Majalah pada Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil cara mendesain Caver Buku dan Caver Majalah pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain Caver Buku dan Caver Majalah pada Software untuk vector drawing

## **PERTEMUAN 11 :**

### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain Majalah dan Kontennya pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain Majalah dan Kontennya pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain Majalah dan Kontennya pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain Majalah dan Kontennya pada Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil cara mendesain Majalah dan Kontennya pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain Majalah dan Kontennya pada Software untuk vector drawing

## **PERTEMUAN 12 :**

### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain Packaging atau Kemasan pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain Packaging atau Kemasan pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain Packaging atau Kemasan pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain Packaging atau Kemasan pada Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil cara mendesain Packaging atau Kemasan pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain Packaging atau Kemasan pada Software untuk vector drawing

## **PERTEMUAN 13 :**

### **Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain **Point Of Purchase (POP)** pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain **Point Of Purchase (POP)** pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain **Point Of Purchase (POP)** pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain **Point Of Purchase (POP)** pada Software untuk vector drawing

5. Guru menguji hasil cara mendesain **Point Of Purchase (POP)** pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain **Point Of Purchase (POP)** pada Software untuk vector drawing

**PERTEMUAN 14 :**

**Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain **Paper Bag** pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain **Paper Bag** pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain **Paper Bag** pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain **Paper Bag** pada Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil cara mendesain **Paper Bag** pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain **Paper Bag** pada Software untuk vector drawing

**PERTEMUAN 15 :**

**Kegiatan Inti : menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning**

1. Guru mengajukan pertanyaan kepada Peserta didik cara mendesain **Kaos** pada Software untuk vector drawing
2. Guru dan Peserta didik membuat perencanaan projek cara mendesain **Kaos** pada Software untuk vector drawing
3. Guru dan Peserta didik menyusun tahapan cara mendesain **Kaos** pada Software untuk vector drawing
4. Guru memonitor Peserta didik cara mendesain **Kaos** pada Software untuk vector drawing
5. Guru menguji hasil cara mendesain **Kaos** pada Software untuk vector drawing
6. Guru bersama Peserta didik mengevaluasi pengalaman cara mendesain **Kaos** pada Software untuk vector drawing

**D. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Soal tertulis : 1. Jelaskan tentang Software untuk vector drawing 2. Jelaskan tentang bagian lembar kerja Software untuk vector drawing 3. Jelaskan tentang bagian bagian Toolbox Software untuk vector drawing 4. Jelaskan tentang cara mengatur lembar kerja pada Software untuk vector drawing 5. Jelaskan tentang Logo 6. Jelaskan tentang stationary ID Card dan Kartu Nama 7. Jelaskan tentang stationary	1. Buatlah presentasi tentang Software untuk vector drawing 2. Buatlah presentasi tentang bagian lembar kerja Software untuk vector drawing 3. Buatlah presentasi tentang bagian bagian Toolbox Software untuk vector drawing 4. Praktikkan cara mengatur lembar kerja pada Software untuk vector drawing 5. Praktikkan cara mendesain Logo	1. Bersyukur terhadap apa yang ada di lingkungan sekitar. 2. Kerja sama dalam mengamati objek. 3. Jujur dalam membuat kesimpulan 4. Tanggung jawab dalam menulis objek yang diamati. 5. Disiplin dalam menyelesaikan

<p>Kertas Surat, Amplop dan Map</p> <p>8. Jelaskan tentang Banner, X-Banner dan Umbul-Umbul</p> <p>9. Jelaskan tentang Poster dan Brosur</p> <p>10. Jelaskan tentang Caver Buku dan Caver Majalah</p> <p>11. Jelaskan tentang Majalah dan Kontennya</p> <p>12. Jelaskan tentang Packaging atau Kemasan</p> <p>13. Jelaskan tentang <b>Point Of Purchase (POP)</b></p> <p>14. Jelaskan tentang <b>Paper Bag</b></p> <p>15. Jelaskan tentang <b>Kaos</b></p>	<p>6. Praktikkan cara mendesain stationary ID Card dan Kartu Nama</p> <p>7. Praktikkan cara mendesain stationary Kertas Surat, Amplop dan Map</p> <p>8. Praktikkan cara mendesain Banner, X-Banner dan Umbul-Umbul</p> <p>9. Praktikkan cara mendesain Poster dan Brosur</p> <p>10. Praktikkan cara mendesain Caver Buku dan Caver Majalah</p> <p>11. Praktikkan cara mendesain Majalah dan Kontennya</p> <p>12. Praktikkan cara mendesain Packaging atau Kemasan</p> <p>13. Praktikkan cara mendesain <b>Point Of Purchase (POP)</b></p> <p>14. Praktikkan cara mendesain <b>Paper Bag</b></p> <p>15. Praktikkan cara mendesain <b>Kaos</b></p>	
--	--	--

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Sidoarjo, ..... Juli 2021  
Guru Mapel,

**NUR MUCHAMAD SHOLICHUDDIN S.Ag. M.Pd**

**SUKEMI RIADI. ST. M.Pd**