

RPP SIMULASI MENGAJAR CALON PENGAJAR PRAKTIK

SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh : MAT RUKUN, S.Pd., S.ST., MM.
SMK NEGERI 1 KALITENGAH LAMONGAN

Nama Pelatihan	:	Membuat desain dengan menerapkan prinsip dasar desain grafis dan nirmana
Nama Mata Diklat	:	Desain Grafis dan Nirmana
Tujuan pelatihan	:	Melalui model Production Based Education, peserta didik dapat berpikir kritis dan kreatif dalam menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana serta terampil membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis nirmana untuk meningkatkan kreatifitas, kerja keras, sikap jujur dan mandiri serta meningkatkan keimanan kepada tuhan yang maha esa
Indikator Pelatihan	:	Membuat gambar bentuk dan perspektif Menggunakan alat dan bahan serta perangkat lunak untuk menerapkan gambar bentuk Menampilkan hasil gambar bentuk
Alokasi waktu	:	10 menit

A. PENDAHULUAN (Alokasi waktu : 2 menit)

1. Orientasi : Melakukan pembukaan dengan salam dan doa
2. Apersepsi : Mengaitkan materi sebelumnya (teori) dengan materi praktik yang akan dikerjakan
3. Motivasi : Memberikan gambaran tentang manfaat materi yang akan dipraktikkan di dunia usaha dan dunia industry

B. KEGIATAN INTI (alokasi waktu : 6 menit)

1. Mengamati : **Guru** menampilkan slide materi yang akan dipelajari atau dibuat
Peserta Didik mempelajari slide materi Desain Grafis Percetakan dengan menggunakan software CorelDraw.
2. Menanya : Secara berkelompok melakukan tanya jawab tentang cara menmbuat desain nirmana dengan software CorelDraw.
3. Mengumpulkan informasi : Peserta pelatihan membuat desain dengan menerapkan prinsip dasar desain grafis dan nirmana dengan software CorelDraw.
4. Menalar Mengasosiasi : Peserta pelatihan membuat desain dengan motif keramik yang memiliki kesinambungan dengan software CorelDraw.
5. Mengkomunikasikan : Peserta pelatihan mempresentasikan hasil melakukan kegiatan membuat desain nirmana dengan software CorelDraw.
Peserta pelatihan dengan bimbingan Pelatih menyimpulkan proses kegiatan dengan motif keramik yang memiliki kesinambungan dengan software CorelDraw.

C. PENUTUP (Alokasi waktu : 2 menit)

1. Mengevaluasi rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasilnya serta manfaat pembelajaran
2. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
3. Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas
4. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
5. Doa/Penutup.

SUMBER / MEDIA PELATIHAN :

1. Laptop, komputer, jaringan internet, projector
2. Model produk (contoh desain nirmana)
3. Bahan praktik (job sheet)
4. Buku paket.

Kalitengah, 30 Desember 2021



Mengetahui :
Kepala SMKN 1 Kalitengah


SUPA'AT, S.Pd., M.MPd.
NIP. 19670802 200604 1 010

Guru Mapel,


MAT RUKUN, S.Pd., S.ST., MM.
NIP. 19770504 200801 1 018