

MODUL AJAR

Desain Komunikasi Visual

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS

Nama Penyusun	Willy Surya Wardhana, S.Pd.
Satuan Pendidikan	SMK 3 Pasundan Cimahi
Tahun Ajaran	2020/2021
Program Keahlian	Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual
Kelas/Semester	X/Ganjil
Fase	E
Elemen	Isu -isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase E peserta didik mampu memahami industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern, Industri 4.0, Internet of Things, teknologi Digital dalam dunia industri, isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek - aspek ketenagakerjaan, Life Cycle produk industri sampai dengan reuse, recycling produk
Materi	1. Memahami pekerjaan atau profesi 2. Membaca peluang pasar dan usaha 3. Membangun visi dan passion
Alokasi Waktu	3 x 45

B. KOMPETENSI AWAL

1.
2.
3.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1.

2.
3.

D. SARANA DAN PRASARANA

Media
Sumber Belajar

E. TARGET PESERTA DIDIK

1.

F. MODEL PEMBELAJARAN

1.

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1.
2.
3.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1.
2.
3.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1.
2.
3.

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1.
2.
3.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa'a sebelum pembelajaran dimulai 2. Guru mengecek kehadiran peserta didik
Inti	1. 2. 3.
Penutup	1. 2. 3.

F. ASESMEN

Asesmen non kognitif	1. 2. 3.
Asesmen kognitif	1. 2. 3.
Asesmen Formatif	1. 2. 3.
Asesmen Sumatif	1. 2. 3.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1.
2.
3.

H. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

1.
2.
3.

III. LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

.....

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

.....
.....
.....

C. GLOSARIUM

.....
.....
.....

D. DAFTAR PUSTAKA

.....
.....
.....

Mengetahui

Kepala Sekolah

Cimahi, Juli 2022

Guru Mata Pelajaran

Subaryo, S.Pd., M.Pd
S.Pd.

Willy Surya Wardhana,