

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	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	X/Genap
Fase	E
Elemen	Pengetahuan Gerak
Capaian Pembelajaran	Pada akhir fase E peserta didik dapat mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan evaluasi penerapan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional) pada permainan, aktivitas jasmani lainnya, dan kehidupan nyata sehari-hari.
Materi	1. Memahami pekerjaan atau profesi
Alokasi Waktu	5 x 45

B. KOMPETENSI AWAL

1. Mengetahui pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

Media	Laptop, .
Sumber Belajar	Laman E-Learning,

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik regular Siswa Desain Komunikasi visual

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Ekspositori

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengevaluasi fakta, konsep dan prosedur keterampilan gerak berbagai permainan lapangan.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Mengetahui pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah Anda pernah mendengar tentang Technopreneur ?

D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN

1. Guru melakukan tes diagnostic

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Pendahuluan	1. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi yang dipelajari
Inti	1. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan observasi di luar ruangan
Penutup	1. Guru memberikan rangkuman poin-poin penting mengenai materi yang dipelajari

F. ASESMEN

Asesmen non kognitif	1. Kuis
----------------------	---------

Asesmen kognitif	1. Bagaimana Animasi dibuat dan sebutkan jenis-jenisnya
Asesmen Formatif	1. Hal apa yang paling menyenangkan dan tidak menyenangkan?
Asesmen Sumatif	1. Penilaian Akhir Semester

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang menguasai materi ini dengan sangat baik, yaitu dengan cara memberikan ragam soal yang tingkatannya lebih tinggi.

H. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

1. Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?

III. LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

[LKPD Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan](#)

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

mklmdfmdmldmld

C. GLOSARIUM

mmfmdfmdmldmldkdk

D. DAFTAR PUSTAKA

mfmdlmdmldmldm

Mengetahui

Kepala Sekolah

Cimahi, Juli 2022

Guru Mata Pelajaran

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

Willy Surya Wardhana,