

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	<ol style="list-style-type: none">1. Memahami pekerjaan atau profesi2. Membaca peluang pasar dan usaha3. Membangun visi dan passion
Alokasi Waktu	3 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
2. Mandiri
3. Berfikir Kritis

D. SARANA DAN PRASARANA

Media	Handphone, Lembar kerja peserta didik, Laptop, .
Sumber Belajar	Lembar kerja peserta didik, Laman E-Learning, E-book,

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik regular Siswa Desain Komunikasi visual

F. MODEL PEMBELAJARAN

1. Production based Training (PBT).

II. KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Memahami industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern

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 menyusun instrument assesmen yang digunakan
2. Guru melakukan tes diagnostic
3. Guru menyusun LKPD

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Pendahuluan	1. Guru memberi salam dan mengajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai
-------------	--

	2. Guru mengecek kehadiran peserta didik
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuat kelompok belajar dengan peserta didik 2. Guru menyampaikan materi dengan media Buku Paket
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan rangkuman poin-poin penting mengenai materi yang dipelajari 2. Menutup dengan menanyakan kepada para siswa mengenai materi yang sudah dibahas 3. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami

F. ASESMEN

Asesmen non kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kuis 2. Unjuk kerja 3. Penilaian akhiran
Asesmen kognitif	1. Bagaimana Animasi dibuat dan sebutkan jenis-jenisnya
Asesmen Formatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang sedang kamu rasakan saat ini? 2. Bagaimana perasaanmu saat belajar sendiri di rumah? 3. Hal apa yang paling menyenangkan dan tidak menyenangkan? 4. Apa yang kamu inginkan dalam pembelajaran hari ini?
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.
2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan baik, yaitu dengan cara memberikan pengulangan materi dasar serta materi spesifik yang kurang dikuasai oleh peserta didik.

H. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

1. Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?
2. Apakah aktivitas pembelajaran hari ini bermakna dalam kehidupan saya?

III. LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

[LKPD Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual](#)

B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

mnnmsndmnsmdmsn

C. GLOSARIUM

skdmsdmskmdksmdkmd

D. DAFTAR PUSTAKA

mdksmdmskmdkmdkmd

Mengetahui

Kepala Sekolah

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

Cimahi, Juli 2022

Guru Mata Pelajaran

Willy Surya Wardhana,