

MODUL AJAR
MATA PELAJARAN DASAR DKV
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

A. IDENTITAS SEKOLAH

Nama Sekolah : SMK NEGERI 1 GODEAN
Kelas/Semester : X / 1
Jurusan (**Program Keahlian**) : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Alokasi Waktu : 1 pertemuan (6 x 45 menit/pertemuan)
Nama Guru :
Fase/Elemen : Fase E / Teknik dasar proses produksi pada
Industry Desain Komunikasi Visual

Deskripsi/Capaian Pembelajaran : Lingkup pembelajaran meliputi Pengetahuan tentang kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri DKV.

B. KOMPETENSI AWAL

1. Peserta didik memahami perkembangan proses produksi industry ekonomi kreatif
2. Peserta didik mampu menjelaskan industry 4.0 dan IOT
3. Peserta didik mampu mengenali teknologi digital dalam dunia industry
4. Peserta didik mampu menjelaskan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, Life Cycle produk industry sampai dengan reuse, recycling produk

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. **Bernalar kritis** dan **mandiri** dalam memahami konsep kreativitas, pol apikir kreatif melalui praktek secara mandiri, mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industry kreatif, menerapkan kreativitas dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi, menerapkn budaya kerja dalam industry Desai Komunikasi Visual

D. SARANA dan PRASARANA

1. Laptop/PC/Smartphone
2. Koneksi internet
3. Google meet
4. Google drive
5. Google classroom
6. Whatsapp group

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak memiliki kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki kesulitan berbahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi, dan lainnya.

3. Peserta didik dengan capaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tinggi, dan berjiwa pemimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN yang DIGUNAKAN

- Model Pembelajaran *Blanded Learning*
- Model Pembelajaran Daring Kombinasi sinkron (google meet) dan asinkron (google classroom dan Whatsapp group).
- Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL).
- Pendekatan alur MERRDEKA dan sintaks PjBL.

G. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melihat tayangan dan berdiskusi peserta didik mampu menjelaskan konsep kreativitas
2. Setelah melihat tayangan dan berdiskusi peserta didik mampu mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri
3. Setelah melihat tayangan dan berdiskusi peserta didik mampu mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif
4. Setelah melihat tayangan dan berdiskusi peserta didik mampu menerapkan kreativitas dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi
5. Setelah melihat tayangan dan berdiskusi peserta didik mampu menerapkan budaya kerja dalam industri Desain Komunikasi Visual

H. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik mampu memahami konsep kreativitas dan mengembangkan pola pikir kreatif dalam menjalankan indsutri kreatif bidang DKV

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN (Daring)

PERTEMUAN 1

1. PENDAHULUAN (30 menit)

- a. Persiapan Pembelajaran:
 - 1) Guru menyiapkan semua bahan ajar di google drive dan mengatur kegiatan belajar tatap muka dan asinkron di google classroom.
 - 2) Guru menyiapkan room meeting di google meet untuk kegiatan belajar sinkron kemudian membagi link meeting melalui whatsapp group peserta didik.
 - 3) Guru mengajak peserta didik segera memasuki link meeting melalui whatsapp group dan menyiapkan peserta didik yang hadir secara tatap muka.
- b. Apersepsi:
 - 1) Guru menunjuk seorang peserta didik untuk memimpin doa.
 - 2) Guru melaksanakan presensi peserta didik.
 - 3) Guru menanyakan kabar dan mendoakan kesehatan bagi semua peserta didik.
 - 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari pembelajaran hari ini.

- 5) Guru menayangkan beberapa gambar dan memantik kreativitas siswa berkaitan dengan produk yang dapat dibuat dari gambar tersebut
- c. Pertanyaan Pemantik:
- 1) Apa yang dapat tercipta dari gambar tersebut?

2. KEGIATAN INTI (120 menit)

Kegiatan inti memuat **Alur MERRDEKA** belajar dan sintak model pembelajaran

Memulai Dari Diri	- Guru menyampaikan paparan tentang konsep kreativitas dan industry kreatif - Guru menyampaikan pertanyaan mendasar Apakah kamu apa itu kreatif? - Peserta didik memperhatikan penyampaian materi pembelajaran yang ditampilkan oleh guru.
Eksplorasi Konsep	- Peserta didik memberikan tanggapan secara lisan mengenai materi pembelajaran yang sudah ditampilkan oleh guru. - Guru memastikan peserta didik memahami ruang lingkup DKV - Peserta didik berdiskusi mengidentifikasi kerativitas-kreativitas yang tercipta dai berbagai contoh produk industri ekonomi kreatif di bidang DKV
Ruang Kolaborasi	- Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang tugas paparan kreativitas dan industry kreatif - Peserta didik menyusun paparan secara berkelompok sesuai pembagian guru
Refleksi Terbimbing	- Guru mengakhiri pembelajaran sinkron di google meet dan memonitor perkembangan tugas peserta didik melalui google classroom atau whatsapp group. - Peserta didik mengerjakan tugas sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian tugas dengan guru di google classroom atau whatsapp group.
Demonstrasi Kontekstual	- Peserta didik mengirim tugas identifikasi profesi di bidang DKV dan cita-citanya - Guru memeriksa dan menguji hasil tugas - Peserta didik yang lain memperhatikan saat tugas teman didiskusikan
Elaborasi Pemahaman	- Peserta didik menanggapi hasil tugas peserta didik lain ketika diskusi - Guru membimbing proses pemaparan tugas menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik merefleksi/ kesimpulan sebagai evaluasi pengalaman belajar.

Koneksi Antar Materi	- Peserta didik Bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran/materi yang telah dipelajari. - Peserta didik membuat rangkuman berdasarkan arahan dari guru.
Aksi Nyata	- Guru memberikan tes formatif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik. - Peserta didik mengerjakan tes formatif secara individu.

3. KEGIATAN PENUTUP (30 menit)

- Penarikan kesimpulan
- Reflleksi selama proses pembelajaran berlangsung
- Rencana pembelajaran selanjutnya

PERTEMUAN 2

1. PENDAHULUAN (30 menit)

- Persiapan Pembelajaran:
 - Guru menyiapkan semua bahan ajar di google drive dan mengatur kegiatan belajar asinkron di google classroom.
 - Guru menyiapkan room meeting di google meet untuk kegiatan belajar sinkron kemudian membagi link meeting melalui whatsapp group peserta didik.
 - Guru mengajak peserta didik segera memasuki link meeting melalui whatsapp group.
- Apersepsi:
 - Guru menunjuk seorang peserta didik untuk memimpin doa.
 - Guru melaksanakan presensi peserta didik.
 - Guru menanyakan kabar dan mendoakan kesehatan bagi semua peserta didik.
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari pembelajaran hari ini.
 - Guru menayangkan contoh kreativitas proses produksi dan teknologi
- Pertanyaan Pemantik:
 - Apa yang kamu ketahui hubungan kreativitas dan proses produksi dan teknologi?

2. KEGIATAN INTI (120 menit)

Kegiatan inti memuat **Alur MERRDEKA** belajar dan sintak model pembelajaran

Memulai Dari Diri	- Guru menyampaikan paparan tentang kreativitas dalam proses produksi dan teknologi - Guru menyampaikan pertanyaan mendasar Teknologi apa yang saat ini berkembang di bidang DKV? - Peserta didik memperhatikan penyampaian materi pembelajaran yang ditampilkan oleh guru.
Eksplorasi Konsep	- Peserta didik memberikan tanggapan secara lisan mengenai materi pembelajaran yang sudah ditampilkan oleh guru. - Guru memastikan peserta didik memahami konsep kreativitas dan proses produksi serta budaya kerja

	- Peserta didik berdiskusi tentang kreativitas dan proses produksi serta budaya kerja
Ruang Kolaborasi	- Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang tugas kreativitas dan proses produksi serta budaya kerja - Peserta didik menyusun tugas dari guru
Refleksi Terbimbing	- Guru mengakhiri pembelajaran sinkron di google meet dan memonitor perkembangan tugas peserta didik melalui google classroom atau whatsapp group. - Peserta didik mengerjakan tugas sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian tugas dengan guru di google classroom atau whatsapp group.
Demonstrasi Kontekstual	- Peserta didik mengirim tugas identifikasi profesi di bidang DKV dan cita-citanya - Guru memeriksa dan menguji hasil tugas - Peserta didik yang lain memperhatikan saat tugas teman didiskusikan
Elaborasi Pemahaman	- Peserta didik menanggapi hasil tugas peserta didik lain ketika diskusi - Guru membimbing proses pemaparan tugas menanggapi hasil, selanjutnya guru dan peserta didik merefleksi/ kesimpulan sebagai evaluasi pengalaman belajar .
Koneksi Antar Materi	- Peserta didik Bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran/materi yang telah dipelajari. - Peserta didik membuat rangkuman berdasarkan arahan dari guru.
Aksi Nyata	- Guru memberikan tes formatif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik. - Peserta didik mengerjakan tes formatif secara individu.

3. KEGIATAN PENUTUP (30 menit)

- d. Penarikan kesimpulan
- e. Refleksi selama proses pembelajaran berlangsung
- f. Rencana pembelajaran selanjutnya

J. Refleksi peserta didik dan guru

1. Apakah ada kendala pada kegiatan pembelajaran?
2. Apakah semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran?
3. Apa saja kesulitan siswa yang dapat diidentifikasi pada kegiatan pembelajaran?

4. Apakah siswa yang memiliki kesulitan ketika berkegiatan dapat teratasi dengan baik?
5. Apa level pencapaian rata-rata siswa dalam kegiatan pembelajaran ini?
6. Apakah seluruh siswa dapat dianggap tuntas dalam pelaksanaan pembelajaran?
7. Apa strategi agar seluruh siswa dapat menuntaskan kompetensi?

K. ASESMEN/PENILAIAN

Jenis Asesmen	Teknik	Instrumen (Terlampir)
Asesmen Diagnostik (sebelum pelaksanaan pembelajaran)	Observasi, Tes tertulis, Tes lisan dan sebagainya	
*Asesmen Formatif (selama dan akhir proses pembelajaran)		
**Asesmen Sumatif (akhir pembelajaran)		

Catatan:

*Penilaian bisa berupa penilaian sikap, pengetahuan dan performa

**Berupa UH, PAT, PAS

L. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

4. Pengayaan

5. Remedial

LAMPIRAN

1. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
2. BAHAN BACAAN GURU dan PESERTA DIDIK (materi yang sedang ditempuh/bahan ajar)
3. INSTRUMEN ASESMEN
4. GLOSARIUM
5. DAFTAR PUSTAKA

ASESMEN DIAGNOSTIK

A. Asesmen Non-Kognitif

Informasi apa saja yang ingin digali?	Pertanyaan kunci yang ingin ditanyakan
Aktivitas peserta didik selama belajar di rumah	1. Bagaimana keadaanmu hari ini? 2. Tuliskan perasaanmu saat mengikuti pembelajaran online hari ini! 3. Media apa yang kamu gunakan selama pembelajaran online? 4. Apa kendala yang kamu temui selama pembelajaran online? 5. Apakah kamu punya solusi terhadap kendala yang kamu hadapi?
Aktivitas di rumah mendukung minat dan bakat peserta didik	1. Kegiatan apa yang pernah kamu lakukan yang termasuk dalam kegiatan proses produksi dalam bidang DKV? 2. Apakah kamu menerapkan prosedur K3 pada kegiatan tersebut? 3. Prosedur K3 apa yang kamu laksanakan?

Langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan?	Alat bantu apa yang dibutuhkan?
Persiapan	1. Guru menyiapkan beberapa lembar kertas untuk menulis jawaban siswa. 1. Guru menyiapkan daftar pertanyaan di <i>google form</i> 2. Guru melakukan komunikasi dengan WhatsApp
Pelaksanaan 1. Berikan penguatan dan/atau pertanyaan lanjutan saat peserta didik menjawab pertanyaan 2. Arahkan dan langsung menjawab jika peserta didik balik bertanya 3. Beri waktu peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. 4. Jika merasa kesulitan memahami pertanyaan, sederhanakan pertanyaan dengan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami.	2. Guru menyiapkan beberapa lembar kertas untuk menulis jawaban siswa. 3. Guru menyiapkan daftar pertanyaan di <i>google form</i> 4. Guru melakukan komunikasi dengan WhatsApp

Langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan?	Alat bantu apa yang dibutuhkan?
Tindak lanjut 1. Jika peserta didik menyampaikan masalah, ajak berdiskusi untuk menentukan penyelesaiannya 2. Jika diperlukan komunikasikan permasalahan tersebut dengan orang tua 3. Lakukan asesmen diagnostik non kognitif secara berkala sesuai kebutuhan	1. Catatan evaluasi dari pertanyaan yang telah diberikan 2. Guru melakukan komunikasi dengan WhatsApp

B. Asesmen Kognitif

Lihat pada LKPD