

**MODUL AJAR DEEP LEARNING**  
**MATA PELAJARAN : PRAKARYA (PENGOLAHAN)**  
**BAB 6 : PAMERAN DAN BAZAR PRODUK PANGAN KREATIF DAN SIAP JUAL**  
**DARI DAGING DAN IKAN**

**A. IDENTITAS MODUL**

Nama Sekolah : .....  
Nama Penyusun : .....  
Mata Pelajaran : **Prakarya (Pengolahan)**  
Kelas / Fase / Semester: **IX (Sembilan) / D /II (Genap)**  
Alokasi Waktu : **8 JP (4 kali pertemuan)**  
Tahun Pelajaran : **20... / 20...**

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memiliki kemampuan membuat produk pangan kreatif dan telah menyusun rencana usaha (*business plan*).
- **Minat** : Peserta didik memiliki antusiasme untuk memamerkan dan menjual hasil karya mereka, serta merasakan pengalaman langsung menjadi seorang wirausahawan dalam sebuah acara.
- **Latar Belakang** : Peserta didik pernah menjadi pengunjung atau melihat acara pameran/bazar di sekolah atau lingkungan sekitar, sehingga memiliki gambaran umum tentang kegiatan tersebut.
- **Kebutuhan Belajar** :
  - **Visual**: Mempelajari contoh denah (*layout*) stan, desain poster promosi, dan dokumentasi foto/video dari acara bazar yang sukses.
  - **Auditori**: Mendengarkan penjelasan tentang manajemen acara, berdiskusi dalam kepanitiaan, dan berlatih berkomunikasi dengan calon pembeli.
  - **Kinestetik**: Terlibat aktif dalam semua tahapan acara, mulai dari menyusun proposal, menata stan, melakukan transaksi jual-beli, hingga mengevaluasi kegiatan.

**C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual**: Memahami konsep, tujuan, dan manfaat pameran dan bazar; serta unsur-unsur penting dalam perencanaan dan pelaksanaan sebuah acara.
  - **Prosedural**: Menguasai langkah-langkah menyusun proposal kegiatan, membentuk kepanitiaan, merancang strategi promosi, melaksanakan acara, dan membuat laporan pertanggungjawaban.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini memberikan pengalaman nyata dalam manajemen proyek (*project management*), kerja tim, komunikasi, dan kewirausahaan yang sangat aplikatif dalam berbagai aspek kehidupan.
- **Tingkat Kesulitan**: Tinggi. Materi ini merupakan puncak dari semua

pembelajaran sebelumnya dan menuntut kemampuan mengorganisasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah dalam sebuah proyek berskala kelas/sekolah.

- **Struktur Materi:** Materi disusun berdasarkan alur manajemen proyek: perencanaan (studi kelayakan, proposal), pelaksanaan (produksi, penataan, promosi, transaksi), dan evaluasi (refleksi, pelaporan).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menjalankan kegiatan dengan jujur, sportif, dan bersyukur atas keberhasilan acara sebagai hasil kerja bersama.
  - **Bernalar Kritis:** Mengidentifikasi potensi masalah dalam perencanaan acara dan mencari solusi yang efektif.
  - **Kreativitas:** Merancang tema, dekorasi, dan materi promosi yang menarik untuk mensukseskan acara.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja secara sinergis dalam sebuah struktur kepanitiaan, di mana keberhasilan individu bergantung pada keberhasilan tim.
  - **Kemandirian:** Mengambil tanggung jawab sesuai peran masing-masing dalam kepanitiaan dan menjalankannya dengan inisiatif.
  - **Kepedulian:** Memastikan kebersihan dan ketertiban lokasi acara, serta memberikan pelayanan yang baik kepada pengunjung.

#### **D. DIMENSI PROFIL LULUSAN**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menunjukkan sikap amanah dalam mengelola keuangan hasil bazar dan bertanggung jawab atas tugas yang diemban.
- **Kewargaan:** Berpartisipasi aktif dalam kegiatan sekolah dan menunjukkan kemampuan untuk berkontribusi dalam sebuah acara yang melibatkan banyak orang.
- **Penalaran Kritis:** Mengevaluasi keberhasilan acara secara objektif berdasarkan data (penjualan, jumlah pengunjung) dan umpan balik untuk perbaikan di masa depan.
- **Kreativitas:** Menghasilkan sebuah acara (pameran/bazar) yang terkonsep, menarik, dan berkesan bagi pengunjung.
- **Kolaborasi:** Kemampuan bekerja dalam sistem organisasi (kepanitiaan), memahami dan menjalankan peran, serta berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan tugas kepanitiaan tanpa harus selalu menunggu instruksi.
- **Kesehatan:** Menjamin higienitas produk yang dijual dan kebersihan area bazar selama acara berlangsung.
- **Komunikasi:** Mampu mempromosikan acara dan produk secara efektif kepada target audiens, serta berkomunikasi dengan baik kepada pengunjung dan sesama panitia.



## DESAIN PEMBELAJARAN

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Observasi dan Eksplorasi**  
Mengidentifikasi dan mengomunikasikan karakteristik bahan, alat, teknik pengolahan, pengemasan, dan penyajian produk olahan pangan dan atau nonpangan sesuai potensi lingkungan.
- **Perencanaan**  
Merancang modifikasi bahan, alat, atau teknik pengolahan, pengemasan atau penyajian produk olahan pangan dan atau nonpangan.
- **Produksi**  
Membuat, mengemas, dan menyajikan produk olahan pangan dan atau nonpangan hasil rancangan modifikasi dengan menerapkan K3 (kesehatan dan keselamatan kerja).
- **Refleksi dan Evaluasi**  
Mengevaluasi dan merefleksi proses dan produk hasil modifikasi.

### B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Menghitung anggaran biaya, mengelola kas dan transaksi penjualan, serta membuat rekapitulasi keuangan.
- **Seni Budaya:** Merancang dan membuat dekorasi stan dan area bazar, serta mendesain materi promosi (poster, spanduk).
- **Bahasa Indonesia:** Menulis proposal kegiatan yang sistematis dan persuasif, serta membuat teks promosi untuk media sosial atau pengumuman.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Memahami interaksi sosial antara penjual dan pembeli, serta dampak ekonomi dari kegiatan bazar.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Menggunakan media sosial untuk promosi, membuat desain digital, dan mendokumentasikan acara.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1 :** Melakukan studi kelayakan dan merencanakan penyelenggaraan pameran atau bazar produk pengolahan pangan kreatif (2 JP).
- **Pertemuan 2 :** Menyusun proposal kegiatan dan merencanakan desain penyajian/pengemasan produk untuk pameran atau bazar (2 JP).
- **Pertemuan 3 :** Mempersiapkan dan melaksanakan pameran atau bazar produk pangan kreatif dan siap jual dari daging dan ikan (2 JP).
- **Pertemuan 4 :** Merefleksikan, mengevaluasi, dan melaporkan hasil kegiatan pameran atau bazar (2 JP).

### D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menyelenggarakan acara "Festival Kuliner Kreatif Kelas IX" di halaman sekolah pada saat acara pembagian rapor, sebagai ajang untuk memamerkan dan menjual produk-produk inovatif hasil pembelajaran Prakarya selama satu semester.

## E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project Based Learning* (PjBL)
- **Pendekatan:** Deep Learning (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
  - **Mindful Learning:** Peserta didik secara sadar menjalankan perannya dalam kepanitiaan, teliti dalam mengelola keuangan, dan memperhatikan detail dalam penataan stan.
  - **Meaningful Learning:** Peserta didik memahami bahwa keberhasilan sebuah acara besar adalah hasil dari perencanaan yang matang dan kerja sama tim yang solid, sebuah pelajaran berharga untuk proyek-proyek di masa depan.
  - **Joyful Learning:** Peserta didik merasakan euforia, kebanggaan, dan keseruan saat acara berlangsung, berinteraksi dengan pembeli, dan melihat produk mereka laku terjual.
- **Metode Pembelajaran:** Manajemen Proyek, Simulasi, Kerja Kelompok (Kepanitiaan), Pameran.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  - **Diferensiasi Konten:** Produk yang dijual di setiap stan berbeda-beda sesuai hasil karya kelompok di bab sebelumnya.
  - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik memilih peran dalam kepanitiaan sesuai minat dan bakat mereka (misal: seksi acara, dekorasi, promosi, keuangan).
  - **Diferensiasi Produk:** Laporan akhir kegiatan bisa dibuat dalam berbagai format: laporan tertulis formal, video dokumenter, atau presentasi infografis tentang hasil acara.

## KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan OSIS, guru lain, dan seluruh warga sekolah sebagai panitia, pengisi acara, maupun pengunjung.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang orang tua murid sebagai pengunjung dan "investor" utama dalam bazar.
- **Mitra Digital:** Menggunakan akun media sosial resmi sekolah untuk jangkauan promosi yang lebih luas.

## LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
  - Ruang kelas sebagai "ruang rapat" kepanitiaan.
  - Halaman sekolah, aula, atau koridor sebagai lokasi bazar.
- **Ruang Virtual:**
  - Grup WhatsApp atau platform komunikasi lain sebagai pusat koordinasi panitia.
  - Google Drive untuk menyimpan dokumen bersama (proposal, daftar piket, laporan).
- **Budaya Belajar:**
  - Membangun budaya kerja yang profesional, bertanggung jawab, dan solutif.
  - Menumbuhkan semangat kewirausahaan dan mentalitas "pelayan" kepada pelanggan.

- Merayakan keberhasilan bersama dan belajar dari kekurangan sebagai sebuah tim.

### **PEMANFAATAN DIGITAL**

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mencari referensi dan ide-ide untuk tema, dekorasi, dan promosi bazar.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan grup online untuk rapat koordinasi cepat dan penyebaran informasi antar seksi.
- **Penilaian Daring:** Membuat formulir kepuasan pengunjung online untuk mendapatkan masukan.
- **Media Presentasi Digital:** Digunakan untuk mempresentasikan laporan akhir kegiatan kepada guru dan kepala sekolah.
- **Media Publikasi Digital:** Melakukan promosi masif sebelum acara dan publikasi dokumentasi setelah acara di media sosial.

## **F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI**

### **PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)**

- Topik : PERENCANAAN AWAL PAMERAN DAN BAZAR
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
  - **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
  - **Penentuan Proyek (Meaningful):** Guru melontarkan pertanyaan proyek: "Setelah berhasil membuat berbagai produk kreatif dan rencana bisnis, bagaimana cara kita menunjukkan dan menjual karya-karya hebat ini kepada seluruh sekolah? Mari kita buat sebuah acara pameran dan bazar!".
  - **Motivasi (Joyful):** Menayangkan video singkat kompilasi acara bazar sekolah yang seru dan sukses untuk membangkitkan antusiasme.
  - **Penyampaian Tujuan:** Menjelaskan bahwa hari ini akan dimulai tahap perencanaan dengan membentuk tim dan menyusun konsep dasar acara.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
  - **Brainstorming Konsep:** Seluruh kelas berdiskusi menentukan tema, nama acara, waktu, dan target pengunjung.
  - **Pembentukan Kepanitiaan:** Guru memfasilitasi pembentukan struktur panitia inti (Ketua, Sekretaris, Bendahara) dan seksi-seksi (Acara, Promosi, Perlengkapan, Konsumsi, Keamanan & Kebersihan). Peserta didik memilih seksi sesuai minatnya (Diferensiasi Proses).
  - **Perancangan Awal:** Setiap seksi berkumpul untuk pertama kalinya untuk mendiskusikan gambaran umum tugas mereka dan apa saja yang perlu disiapkan.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - **Refleksi:** "Menurut kalian, seksi mana yang memiliki tantangan paling besar? Mengapa?".
  - **Tindak Lanjut:** Menugaskan sekretaris dan ketua untuk mulai menyusun draf proposal berdasarkan hasil diskusi, dan setiap seksi membuat daftar kebutuhan awal.
  - **Penutup:** Salam dan doa.

## PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik : FINALISASI PROPOSAL DAN STRATEGI
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
  - **Review:** Ketua panitia memberikan laporan singkat progres dari setiap seksi.
  - **Penyampaian Tujuan:** Menjelaskan bahwa hari ini targetnya adalah memfinalisasi proposal dan merancang strategi promosi.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
  - **Penyusunan Proposal (Mindful):** Kelas secara bersama-sama membahas dan menyempurnakan draf proposal (latar belakang, tujuan, susunan acara, anggaran dana, dll).
  - **Perancangan Promosi:** Seksi promosi mempresentasikan ide-ide mereka (misal: membuat poster, video teaser, pengumuman di mading & media sosial). Kelas memberikan masukan.
  - **Perancangan Stan:** Setiap kelompok (yang akan berjualan) mulai membuat sketsa desain stan mereka agar menarik dan sesuai tema.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - **Refleksi:** "Strategi promosi apa yang menurut kalian akan paling efektif untuk menarik pengunjung?".
  - **Tindak Lanjut:** Proposal diajukan kepada pihak sekolah. Seksi promosi mulai membuat materi. Kelompok penjual memfinalisasi produk yang akan dijual.
  - **Penutup:** Salam dan doa.

## PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik : PELAKSANAAN "THE BIG DAY": PAMERAN DAN BAZAR
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
  - **Briefing Akhir (Mindful):** Seluruh panitia berkumpul. Guru memberikan motivasi dan penguatan terakhir. Ketua panitia memimpin doa bersama dan melakukan pengecekan kesiapan akhir setiap seksi.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
  - **Pelaksanaan Proyek (Joyful & Meaningful):**
    - **Penataan:** Panitia dan peserta menata stan dan area bazar sesuai denah.
    - **Pembukaan:** Acara dibuka secara resmi.
    - **Pelaksanaan Bazar:** Peserta didik menjalankan perannya masing-masing: ada yang menjaga stan dan melayani pembeli, seksi acara memastikan acara berjalan, seksi keamanan menjaga ketertiban, seksi dokumentasi mengambil foto/video.
    - **Observasi Guru:** Guru berkeliling mengobservasi, memberikan dukungan, dan melakukan penilaian kinerja.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - **Pembersihan:** Setelah acara selesai, seluruh peserta didik bergotong

royong membersihkan lokasi acara hingga kembali seperti semula.

- **Refleksi Cepat:** Berkumpul sejenak untuk saling mengucapkan terima kasih dan berbagi kesan singkat. "Bagaimana perasaan kalian setelah acara selesai?"
- **Tindak Lanjut:** Menginformasikan bahwa pertemuan berikutnya adalah sesi evaluasi dan pelaporan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)**

- Topik : EVALUASI DAN PELAPORAN KEGIATAN
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
  - **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
  - **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi dan pujian atas kerja keras seluruh kelas dalam menyelenggarakan acara.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
  - **Penyusunan Laporan:** Setiap seksi menyusun laporan singkat mengenai pelaksanaan tugas, kendala, dan hasilnya. Bendahara menyajikan laporan keuangan (pemasukan, pengeluaran, laba/rugi).
  - **Evaluasi Proses dan Hasil (Meaningful):** Seluruh kelas berdiskusi, dipimpin oleh ketua panitia dan guru. Apa yang berjalan sangat baik? Apa yang kurang? Apa pelajaran yang bisa diambil untuk acara selanjutnya?
  - **Refleksi:** Setiap peserta didik menuliskan refleksi pribadi: apa kontribusi terbesarku, apa yang aku pelajari dari pengalaman ini.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
  - **Rangkuman:** Guru merangkum poin-poin pembelajaran terpenting dari keseluruhan proyek Bab 6.
  - **Penutup Proyek:** Guru secara resmi menutup proyek pameran dan bazar, dan memberikan nilai akhir.
  - **Penutup:** Salam dan doa.

#### **G. ASESMEN PEMBELAJARAN**

##### **ASESMEN DIAGNOSTIK**

- **Tanya Jawab:** Di awal unit, bertanya: "Siapa yang pernah ikut kepanitiaan sebuah acara? Apa tugasmu saat itu?"
- **Survei Minat:** Survei singkat untuk memetakan minat dan bakat peserta didik untuk penempatan di seksi kepanitiaan.

##### **ASESMEN FORMATIF**

- **Produk (Proses):** Menilai kualitas proposal kegiatan yang disusun.
- **Observasi:** Catatan guru mengenai partisipasi, inisiatif, dan kerja sama setiap peserta didik dalam rapat dan persiapan.
- **Presentasi:** Menilai cara seksi promosi mempresentasikan rencana mereka.

##### **ASESMEN SUMATIF**

- **Praktik (Kinerja):**

- **Manajemen Proyek:** Menilai kinerja peserta didik dalam menjalankan perannya di kepanitiaan selama acara berlangsung.
- **Kualitas Acara:** Menilai keberhasilan acara secara keseluruhan (keramaian, ketertiban, kreativitas).
- **Produk (Proyek):**
  - **Laporan Pertanggungjawaban:** Menilai kelengkapan, kejujuran (terutama laporan keuangan), dan analisis dalam laporan akhir kegiatan.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep perencanaan dan pelaksanaan acara.

### Contoh Tes Tertulis :

#### A. Pilihan Ganda

1. Tujuan utama diadakannya pameran dan bazar di sekolah adalah untuk...
  - a. Mengisi waktu luang setelah ujian
  - b. Menjadi ajang aplikasi nyata dari pembelajaran kewirausahaan, kreativitas, dan kolaborasi
  - c. Menghabiskan anggaran sekolah
  - d. Bersaing antar kelas siapa yang paling hebat
  - e. Melatih peserta didik menjadi event organizer profesional
2. Dokumen formal yang berisi seluruh rencana kegiatan dari awal hingga akhir, termasuk anggaran dana, yang diajukan untuk mendapatkan persetujuan disebut...
  - a. Laporan Keuangan
  - b. Daftar Hadir
  - c. Proposal Kegiatan
  - d. Jadwal Piket
  - e. Undangan
3. Seksi dalam kepanitiaan yang bertugas membuat poster, menyebarkan informasi di media sosial, dan membuat pengumuman adalah seksi...
  - a. Acara
  - b. Perlengkapan
  - c. Keamanan
  - d. Promosi
  - e. Konsumsi
4. Hal yang paling pertama harus ditentukan saat merencanakan sebuah bazar adalah...
  - a. Desain spanduk
  - b. Daftar menu makanan
  - c. Konsep atau tema acara
  - d. Susunan kepanitiaan
  - e. Laporan pertanggungjawaban
5. Setelah acara bazar selesai, hal penting yang harus segera dilakukan oleh seluruh panitia adalah...
  - a. Langsung pulang ke rumah
  - b. Menghitung keuntungan pribadi

- c. Berfoto bersama
- d. Membersihkan lokasi acara dan melakukan evaluasi
- e. Merencanakan liburan

**B. Essay**

1. Anda ditunjuk sebagai Ketua Panitia "Festival Kuliner Kelas IX". Sebutkan tiga langkah pertama yang akan Anda lakukan untuk memastikan acara tersebut dapat terencana dengan baik!
2. Menurut Anda, mengapa evaluasi dan pembuatan laporan pertanggungjawaban penting dilakukan setelah sebuah acara selesai? Jelaskan minimal dua alasannya!

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

....., ..... 20..  
Guru Mata Pelajaran

.....  
NIP. ....

.....  
NIP. ....