



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah : SMP Negeri 01 Tebat Karai
Nama Penyusun : Devi Sundari Nasution,S.Sos.I
NIP : 198302052023212020
Fase D, Kelas / Semester : IX (Sembilan) / II (Genap)

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PRAKARYA (KERAJINAN)
BAB 4 : MEMBUAT PRODUK KERAJINAN TEKSTIL DARI BAHAN SINTETIS

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMP Negeri 01 Tebat Karai
Nama Penyusun : Devi Sundari Nasution,S.Sos.I
Mata Pelajaran : Prakarya (Kerajinan)
Kelas / Fase / Semester: IX / Fase D / II (Genap)
Alokasi Waktu : 18 JP (7 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memahami konsep bahan sintetis dan teknik-teknik pengolahan permukaannya dari Bab 3. Mereka siap mengaplikasikan pengetahuan tersebut ke dalam praktik.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat pada produk-produk modern dan kontemporer. Pilihan proyek seperti membuat hiasan dinding makrame atau kaos sablon sesuai dengan tren saat ini dan relevan bagi mereka.
- **Latar Belakang:** Keterampilan motorik halus dan pengalaman praktik peserta didik bervariasi dari hasil pengerjaan proyek di semester sebelumnya.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik akan sangat terbantu dengan demonstrasi langsung dari guru, melihat video tutorial, dan contoh produk jadi untuk setiap teknik.
 - **Auditori:** Instruksi verbal yang jelas dan sistematis sangat diperlukan untuk memandu setiap langkah dalam proses produksi.
 - **Kinestetik:** Pembelajaran didominasi oleh pengalaman langsung (*hands-on*), di mana peserta didik belajar dengan cara melakukan, mencoba, dan merasakan proses pembuatan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Menerapkan pemahaman tentang desain, nilai ergonomis, dan nilai ekonomis dalam sebuah proyek nyata.
 - **Prosedural:** Menguasai alur kerja pembuatan produk kerajinan dari bahan sintetis, mulai dari perancangan, persiapan, eksekusi, hingga penyelesaian akhir.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Sangat relevan karena peserta didik menciptakan produk yang fungsional dan memiliki nilai estetika modern, yang dapat mereka gunakan sendiri atau menjadi inspirasi untuk kegiatan wirausaha.
- **Tingkat Kesulitan:** Menengah hingga Tinggi. Proyek ini membutuhkan ketelitian, kesabaran, dan kemampuan pemecahan masalah yang baik, terutama

dalam menguasai teknik-teknik baru.

- **Struktur Materi:** Materi disusun mengikuti alur *Project-Based Learning* (PJBL) yang terstruktur: mendesain, merencanakan, dan membuat dua jenis produk (satu dari pengolahan bahan, satu dari pengolahan permukaan bahan).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menjaga kebersihan area kerja dan menggunakan bahan secara efisien sebagai bentuk tanggung jawab.
 - **Bernalar Kritis:** Mengatasi tantangan teknis yang muncul selama proses produksi dan mengevaluasi hasil kerja untuk perbaikan.
 - **Kreativitas:** Mengekspresikan ide-ide unik dalam desain dan pemilihan warna atau motif.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Saling membantu membersihkan area kerja dan berbagi alat jika diperlukan.
 - **Kemandirian:** Mengelola waktu dan sumber daya secara mandiri untuk menyelesaikan proyek pribadi tepat waktu.
 - **Kepedulian:** Menghargai proses kerja yang rumit dan hasil karya teman.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik berdoa sebelum memulai praktik dan menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap alat dan bahan yang digunakan.
- **Kewargaan:** Menghargai industri kreatif lokal yang memproduksi kerajinan modern, seperti sentra bordir atau rajut.
- **Penalaran Kritis:** Mampu merencanakan strategi kerja yang efektif, mengidentifikasi masalah saat praktik, dan menemukan solusinya.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan karya orisinal yang merupakan pengembangan dari ide dan desain yang telah dirancang.
- **Kolaborasi:** Meskipun proyek bersifat individu, peserta didik menciptakan lingkungan belajar yang suportif dengan saling memberi masukan dan bantuan.
- **Kemandirian:** Menunjukkan tanggung jawab penuh terhadap proses dan hasil proyek, dari awal hingga akhir.
- **Kesehatan:** Menerapkan prosedur keselamatan kerja, terutama saat menggunakan alat tajam atau bahan kimia seperti cat semprot.
- **Komunikasi:** Mampu mempresentasikan dan menjelaskan hasil karyanya, termasuk proses dan konsep di baliknya.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Eksplorasi dan Observasi**
Memahami proses observasi dan eksplorasi produk kerajinan berdasarkan karakteristik bentuk, bahan, alat, teknik, prosedur pembuatan sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal.
- **Desain/Perencanaan**
Merancang desain produk kerajinan menggunakan bahan, alat, teknik, dan prosedur pembuatan, dengan mempertimbangkan potensi lingkungan/kearifan lokal.
- **Produksi**
Membuat produk kerajinan sesuai dengan rancangan serta menampilkan melalui display produk yang sesuai.
- **Evaluasi dan Refleksi**
Pada akhir fase D, murid mampu merefleksikan proses observasi, eksplorasi, desain, dan mengevaluasi produk kerajinan.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Seni Budaya:** Aplikasi praktis dari elemen dan prinsip desain (pola, ritme, keseimbangan, warna).
- **Matematika:** Penggunaan pengukuran presisi untuk memotong bahan dan menyusun komposisi.
- **Fisika:** Memahami sifat bahan sintetis (elastisitas, daya serap cat).
- **Kewirausahaan:** Merencanakan sebuah produk dari ide hingga menjadi barang jadi yang memiliki nilai.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu merancang desain untuk dua jenis produk kerajinan tekstil bahan sintetis (pengolahan bahan dan pengolahan permukaan) dalam bentuk sketsa. (2 JP)
- **Pertemuan 2-4:** Peserta didik mampu membuat satu produk kerajinan tekstil bahan sintetis dari kategori pengolahan bahan sesuai rancangan. (6 JP)
- **Pertemuan 5-7:** Peserta didik mampu membuat satu produk kerajinan tekstil bahan sintetis dari kategori pengolahan permukaan bahan sesuai rancangan. (6 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Praktik pembuatan produk kerajinan modern dari bahan sintetis seperti hiasan dinding makrame dari tali nilon, taplak meja lukis, atau kaos sablon sederhana.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning (PJBL)*
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik berlatih fokus dan konsentrasi penuh pada setiap detail pekerjaan, seperti membuat simpul yang konsisten atau menyapukan cat dengan rapi.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik merasakan proses transformasi dari sebuah ide di atas kertas menjadi sebuah produk nyata yang bisa disentuh dan digunakan, memberikan makna pada usaha mereka.
 - **Joyful Learning:** Peserta didik menemukan kebahagiaan dan kepuasan dalam proses berkarya dan saat melihat hasil akhir dari kerja keras mereka.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, Praktik Langsung, Proyek, Bimbingan.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Peserta didik diberi pilihan proyek dalam setiap kategori (misal: Makrame atau Tapestri; Lukis Plakat, Semprot, Sablon, atau Cap).
 - **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan bimbingan sesuai kebutuhan. Peserta didik yang lebih terampil didorong untuk mencoba pola yang lebih kompleks, sementara pemula dibimbing untuk menguasai teknik dasar.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir akan beragam sesuai dengan pilihan proyek, kreativitas, dan tingkat keterampilan masing-masing peserta didik.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Menggunakan ruang prakarya atau menata ruang kelas menjadi bengkel kerja sementara.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Orang tua berpartisipasi dengan membantu menyiapkan alat dan bahan praktik.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan video tutorial sebagai panduan visual tambahan selama proses praktik.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Penataan meja kerja individu untuk memberikan ruang yang cukup.
 - Ventilasi yang baik, terutama untuk kegiatan yang menggunakan cat semprot.
 - Area khusus untuk pengeringan karya.
- **Ruang Virtual:**
 - Proyektor digunakan untuk menampilkan langkah-langkah kerja atau video demonstrasi secara jelas kepada seluruh kelas.
- **Budaya Belajar:**
 - Menumbuhkan etos kerja yang teliti, sabar, dan rapi.
 - Membangun budaya saling mengapresiasi proses dan hasil karya, bukan hanya membandingkan.
 - Mendorong sikap pantang menyerah dalam menghadapi kesulitan teknis.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mencari inspirasi pola makrame atau motif lukis dari platform seperti Pinterest.

- **Media Presentasi Digital:** Guru menggunakan slide untuk memecah langkah-langkah kerja yang kompleks menjadi tahapan yang mudah diikuti.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 2 x 40 MENIT)

Topik : Desain dan Perencanaan Proyek Bahan Sintetis

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru mereviu materi Bab 3 dan bertanya, "Dari berbagai teknik modern yang kita pelajari, teknik mana yang paling ingin kalian coba?"
- **Motivasi:** Guru menunjukkan beberapa produk jadi yang akan dibuat (contoh: hiasan makrame nilon, kaos sablon keren). "Hari ini adalah langkah pertama untuk membuat karya seperti ini milik kalian sendiri." (*Meaningful*)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa hari ini peserta didik akan merancang dua proyek yang akan dikerjakan selama beberapa pertemuan ke depan.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Pertanyaan Mendasar:** "Bagaimana kita merancang sebuah produk dari bahan sintetis yang tidak hanya bagus, tapi juga fungsional dan bisa dibuat dengan alat yang kita miliki?"
- **Mendesain Perencanaan Produk:**
 - Guru menjelaskan dua kategori proyek: 1) **Pengolahan Bahan** (contoh: Hiasan Dinding Makrame Nilon, Tapestri Pita Nilon), dan 2) **Pengolahan Permukaan Bahan** (contoh: Taplak Meja Lukis, Gorden Semprot, Kaos Sablon, Syal Cap).
 - Peserta didik memilih satu proyek dari setiap kategori.
 - Peserta didik membuat sketsa desain untuk kedua proyek pilihannya, lengkap dengan daftar alat, bahan, dan perkiraan ukuran, menggunakan template yang disediakan. (*Mindful*)
- **Menyusun Jadwal:** Guru bersama peserta didik menyusun jadwal kerja untuk 6 pertemuan berikutnya (3 pertemuan untuk setiap proyek).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru memeriksa rancangan setiap peserta didik dan memberikan persetujuan atau saran perbaikan.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan daftar final alat dan bahan yang harus dibawa untuk proyek pertama yang akan dimulai pada pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 - 4 (6 JP : 6 x 40 MENIT)

Topik : Produksi Proyek 1 (Pengolahan Bahan Sintetis)

KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT SETIAP PERTEMUAN)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan memastikan semua alat dan bahan telah siap.
- **Apersepsi:** Mereviu progres dari pertemuan sebelumnya.

KEGIATAN INTI (70 MENIT SETIAP PERTEMUAN)

- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan teknik kunci untuk proyek yang dipilih (misal: cara memulai simpul makrame pada kayu, teknik dasar tenun tapestri).
- **Memonitor Proyek (Praktik Mandiri):** Peserta didik mulai mengerjakan proyek pertama mereka (Makrame atau Tapestri) sesuai desain. Guru berkeliling memberikan bimbingan individual, membantu mengatasi kesulitan, dan memastikan teknik yang digunakan benar. (*Mindful, Joyful*)
- **Menguji Hasil (Progres):** Di akhir setiap sesi, guru memeriksa kemajuan setiap peserta didik dan memberikan umpan balik.

KEGIATAN PENUTUP (5 MENIT SETIAP PERTEMUAN)

- **Refleksi:** Diskusi singkat tentang tantangan yang dihadapi dan solusinya.
- **Pembersihan dan Penyimpanan:** Peserta didik membersihkan area kerja dan menyimpan proyek mereka dengan aman.
- **Tindak Lanjut:** Mengingatkan alat/bahan tambahan jika ada untuk pertemuan selanjutnya.

PERTEMUAN 5 - 7 (6 JP : 6 x 40 MENIT)

Topik : Produksi Proyek 2 (Pengolahan Permukaan Bahan Sintetis)

KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT SETIAP PERTEMUAN)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan memastikan kesiapan alat dan bahan untuk proyek kedua.
- **Apersepsi:** Mengapresiasi hasil proyek pertama dan menyemangati untuk proyek kedua.

KEGIATAN INTI (70 MENIT SETIAP PERTEMUAN)

- **Demonstrasi:** Guru mendemonstrasikan teknik kunci sesuai pilihan peserta didik (misal: cara melukis di kain agar tidak tembus, cara menggunakan stensil untuk cat semprot, cara menyablon sederhana).
- **Memonitor Proyek (Praktik Mandiri):** Peserta didik mengerjakan proyek kedua mereka (Lukis, Semprot, Sablon, atau Cap). Guru memberikan bimbingan intensif, terutama dalam hal keamanan penggunaan cat dan alat. (*Mindful, Joyful*)
- **Menguji Hasil (Produk Final):** Pada pertemuan ke-7, semua produk dikumpulkan untuk penilaian akhir.

KEGIATAN PENUTUP (5 MENIT SETIAP PERTEMUAN)

- **Refleksi:** Pada pertemuan terakhir, peserta didik melakukan *gallery walk* kecil untuk melihat dan mengapresiasi hasil karya semua teman.
- **Pembersihan Akhir:** Membersihkan seluruh area kerja secara menyeluruh.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Mengajukan pertanyaan di awal untuk mengukur pemahaman ulang tentang materi Bab 3.

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi (Unjuk Kerja):** Menilai keterampilan proses peserta didik selama

praktik, termasuk penggunaan alat, kerapian kerja, dan manajemen waktu.

- **Penilaian Desain:** Menilai kelayakan dan kreativitas sketsa rancangan yang dibuat pada pertemuan pertama.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):** Penilaian komprehensif terhadap dua produk akhir. Kriteria penilaian:
 - **Kreativitas:** Orisinalitas ide dan keunikan karya.
 - **Teknik:** Penguasaan teknik yang dipilih.
 - **Estetika:** Komposisi, warna, dan keselarasan visual.
 - **Kerapian:** Kebersihan dan ketelitian hasil akhir.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengevaluasi pemahaman prosedural.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Langkah pertama yang dilakukan dalam model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) setelah menentukan topik adalah...
 - a. Membuat produk
 - b. Mengevaluasi hasil
 - c. Mengajukan pertanyaan mendasar dan merencanakan proyek
 - d. Menyusun jadwal
 - e. Membeli bahan
2. Hiasan dinding yang dibuat dengan teknik menyimpul tali nilon pada sebatang kayu disebut kerajinan...
 - a. Tapestri
 - b. Sulam
 - c. Makrame
 - d. Rajut
 - e. Batik
3. Teknik menghias kaos dengan menggunakan cetakan dari kertas yang dilubangi lalu disemprot dengan cat adalah contoh sederhana dari teknik...
 - a. Sablon
 - b. Lukis Plakat
 - c. Semprot (Stensil)
 - d. Cap
 - e. Transfer Gambar
4. Saat merancang sebuah produk, pertimbangan agar produk tersebut nyaman, aman, dan efisien untuk digunakan disebut sebagai nilai...
 - a. Ekonomis
 - b. Estetis
 - c. Ergonomis
 - d. Kultural
 - e. Simbolis
5. Bahan utama yang digunakan untuk membuat hiasan dinding tapestri pada contoh di buku panduan Bab 4 adalah...
 - a. Tali katun

- b. Benang wol
- c. Pita nilon
- d. Kain perca
- e. Tali eceng gondok

Essay

1. Jelaskan perbedaan utama dalam proses kerja antara membuat proyek "Pengolahan Bahan" (contoh: Makrame) dengan proyek "Pengolahan Permukaan Bahan" (contoh: Lukis pada Kain)!
2. Dari dua proyek yang telah kamu buat, proyek manakah yang menurutmu paling menantang? Jelaskan alasannya dan bagaimana kamu mengatasi tantangan tersebut!

Mengetahui,
Ka.SMP Negeri 01 Tebat Karai

Tebat Karai, Januari 2026
Guru Mata Pelajaran

Revi Adekamisti,S.Pd.Si.M.Pd.
NIP. 19850822 200904 2 001

Devi Sundari Nasution,S.Sos.I
NIP. 198302052023212020