

# **MODUL AJAR**

# KURIKULUM MERDEKA (Deep Learning)

Nama Sekolah	:	•••••
Nama Penyusun	:	•••••
NIP	:	•••••
Mata pelajaran	:	Prakarya (Kerajinan)
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 MOD	UL	_
------------------	----	---

Nama Sekolah	:
Nama Penyusun	:

Mata Pelajaran : Prakarya (Kerajinan)
Kelas / Fase / Semester: IX / Fase D / II (Genap)
Alokasi Waktu : 14 JP (7 kali pertemuan)

Tahun Pelajaran : 20... / 20...

#### 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 displai 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, Jovful*)
- **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:
  - o Kreativitas: Orisinalitas ide dan keunikan karya.
  - o Teknik: Penguasaan teknik yang dipilih.
  - o **Estetika**: Komposisi, warna, dan keselarasan visual.
  - o **Kerapian**: Kebersihan dan ketelitian hasil akhir.
- Tes Tertulis: Tes akhir bab untuk mengevaluasi pemahaman prosedural.

#### **Contoh Tes Tertulis:**

#### Pilihan Ganda

- 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, Kepala Sekolah	
NID	NIP
NIP	NIP

3.