



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : **Prakarya (Kerajinan)**

Fase D, Kelas / Semester : **IX (Sembilan) / I (Ganjil) & II (Genap)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PRAKARYA (KERAJINAN)
BAB 1 : MENGENAL TEKSTIL DAN PRODUK KERAJINAN TEKSTIL BAHAN ALAM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Prakarya (Kerajinan)**
Kelas / Fase / Semester: **IX / Fase D / I (Ganjil)**
Alokasi Waktu : **8 JP (4 kali pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **20... / 20...**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang pakaian dan kain dalam kehidupan sehari-hari, namun mungkin belum memahami istilah teknis, jenis-jenis bahan alam, dan proses pembuatannya secara mendalam.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang beragam, sebagian mungkin tertarik pada fesyen, kerajinan tangan (DIY), budaya lokal, dan seni.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang sosial-ekonomi yang beragam, dengan tingkat paparan yang berbeda terhadap kerajinan tradisional.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik akan belajar melalui pengamatan gambar, video proses pembuatan tekstil, dan contoh produk kerajinan secara langsung.
 - **Auditori:** Peserta didik akan belajar melalui penjelasan guru, diskusi kelompok, dan presentasi.
 - **Kinestetik:** Peserta didik akan terlibat aktif dalam permainan edukatif (teka-teki silang, ular tangga) dan pembuatan jurnal visual yang melibatkan aktivitas menggunting, menempel, dan menggambar.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami pengertian tekstil, produk kerajinan tekstil, jenis-jenis bahan alam, fungsi, dan manfaat produk kerajinan tekstil.
 - **Prosedural:** Mengenai berbagai teknik pengolahan tekstil bahan alam seperti pewarnaan (tie dye, batik, ecoprint), penjahitan (sulam), dan tenun (tapestry, makrame, rajut).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi sangat relevan karena produk tekstil (pakaian, tas, hiasan rumah) adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini juga menghubungkan peserta didik dengan warisan budaya dan potensi ekonomi kreatif di lingkungan sekitar.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Materi ini memadukan pemahaman konsep teoretis dengan pengenalan keterampilan praktis yang memerlukan ketelitian dan

kreativitas.

- **Struktur Materi:** Materi disusun mulai dari pengenalan konsep dasar (pengertian tekstil), dilanjutkan dengan komponen-komponennya (alat, teknik), fungsi dan manfaat, contoh-contoh kerajinan Nusantara, hingga pengaplikasian pengetahuan dalam bentuk kreatif (jurnal visual).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri kekayaan alam Indonesia yang menyediakan beragam bahan untuk kerajinan.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis perbedaan berbagai teknik, fungsi, dan karakteristik produk kerajinan tekstil.
 - **Kreativitas:** Mengolah informasi yang didapat menjadi sebuah jurnal visual yang unik dan informatif.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok saat kegiatan permainan dan diskusi.
 - **Kemandirian:** Mengerjakan tugas pembuatan jurnal visual secara individu untuk menunjukkan pemahaman pribadi.
 - **Kepedulian:** Menghargai produk kerajinan lokal dan para perajinnya sebagai bagian dari budaya bangsa.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik diajak untuk mensyukuri dan menjaga kekayaan alam yang dianugerahkan Tuhan sebagai sumber bahan kerajinan.
- **Kewargaan:** Mengenal dan menghargai keragaman kerajinan tekstil Nusantara sebagai bagian dari identitas dan kekayaan budaya bangsa.
- **Penalaran Kritis:** Mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan membandingkan berbagai jenis bahan, alat, teknik, dan fungsi produk kerajinan tekstil.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan gagasan baru dalam merangkum informasi dan menyajikannya dalam bentuk jurnal visual yang estetis dan informatif.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim saat kegiatan permainan dan diskusi untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas proses belajar pribadi dan mampu menyelesaikan tugas pembuatan jurnal visual secara mandiri.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya prosedur keselamatan kerja dalam penggunaan alat dan bahan kerajinan.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan gagasan dan hasil pemikirannya secara lisan saat diskusi dan secara visual melalui jurnal yang dibuat.

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:** Mempelajari nilai estetika, motif, dan corak dalam produk kerajinan tekstil.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mengetahui persebaran sentra kerajinan di Indonesia (Geografi) dan nilai historis serta budaya dari produk tekstil (Sejarah).
- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Mengetahui karakteristik serat dari tumbuhan dan hewan serta proses pewarnaan alami.
- **Bahasa Indonesia:** Mengkomunikasikan gagasan dan menyusun informasi secara sistematis dalam jurnal visual.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1 & 2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi pengertian tekstil, produk kerajinan tekstil, serta berbagai alat dan teknik pengolahan tekstil bahan alam melalui kegiatan permainan yang interaktif. (4 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menjelaskan fungsi, manfaat, dan memberikan contoh kerajinan tekstil Nusantara serta memahami nilai tambahnya dalam kehidupan sehari-hari. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu merangkum dan menyajikan pemahamannya mengenai ruang lingkup kerajinan tekstil bahan alam dalam bentuk jurnal visual yang kreatif. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Eksplorasi keragaman produk kerajinan tekstil bahan alam di Nusantara, dengan fokus pada potensi dan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar peserta didik.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan), *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek) untuk Jurnal Visual.
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk mengamati dengan saksama contoh-contoh produk kerajinan, menyadari proses pembuatannya, dan merefleksikan kaitannya dengan budaya.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari (pakaian yang dikenakan, hiasan di rumah) dan kearifan lokal, sehingga pembelajaran menjadi bermakna.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dirancang melalui aktivitas yang menyenangkan seperti permainan teka-teki silang dan ular tangga, serta kegiatan kreatif membuat jurnal visual.
- **Metode Pembelajaran:** Permainan, Diskusi, Tanya Jawab, Observasi, Penugasan.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Guru menyajikan materi melalui berbagai media (teks, gambar, video) dan memberikan contoh kerajinan dari berbagai daerah untuk mengakomodasi minat peserta didik yang beragam.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk bekerja secara individu atau berkolaborasi dalam kelompok saat permainan. Guru memberikan bimbingan sesuai tingkat pemahaman masing-masing peserta didik.
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik diberi kebebasan untuk membuat jurnal visual dalam berbagai format (misalnya *mind map*, infografis, kolase) sesuai dengan gaya belajar dan kreativitas mereka.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Pemanfaatan perpustakaan sekolah untuk mencari referensi tambahan tentang kerajinan tekstil.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Menghadirkan (jika memungkinkan) atau mempelajari profil perajin lokal sebagai sumber inspirasi.
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform online seperti YouTube, Google Arts & Culture, dan situs museum untuk mengeksplorasi kerajinan tekstil dari seluruh dunia.

LINGKUNGAN BELAJAR

Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar:

- **Ruang Fisik:**
 - Penataan kelas yang fleksibel untuk memungkinkan kerja kelompok (permainan) dan kerja individu (membuat jurnal).
 - Pajangan contoh-contoh produk kerajinan tekstil atau gambar-gambar yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang imersif.
 - Area khusus untuk menyimpan alat dan bahan pembuatan jurnal visual.

- **Ruang Virtual:**
 - Pemanfaatan proyektor/layar untuk menampilkan video proses pembuatan tekstil.
 - Penggunaan gawai untuk mengakses sumber belajar digital yang direkomendasikan guru.
 - Membuat grup kelas online untuk berbagi informasi dan inspirasi.
- **Budaya Belajar:**
 - Mendorong rasa ingin tahu dan keberanian bertanya.
 - Membangun sikap saling menghargai terhadap karya dan pendapat teman.
 - Menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya dan kearifan lokal.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses artikel, e-book, dan video tutorial tentang teknik-teknik kerajinan tekstil.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan platform seperti Google Classroom untuk berdiskusi di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan kuis online singkat untuk asesmen diagnostik atau formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Guru menggunakan slide presentasi (PowerPoint, Google Slides) untuk menyajikan materi secara visual.
- **Media Publikasi Digital:** Peserta didik dapat mempublikasikan hasil jurnal visual mereka di media sosial sekolah atau blog kelas.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 & 2 (4 JP : 4 x 40 MENIT)

Topik : Pengertian, Alat, dan Teknik Kerajinan Tekstil Bahan Alam

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa, serta memeriksa kehadiran peserta didik. (*Mindful*)
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan beberapa benda tekstil (misal: sepotong kain katun, syal batik, tas rajut) dan bertanya, "Apa persamaan dan perbedaan dari benda-benda ini? Terbuat dari apa sajakah mereka?"
- **Motivasi:** Guru menyampaikan bahwa mereka akan belajar tentang dunia tekstil yang kaya dan beragam melalui permainan yang seru. (*Joyful*)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran untuk pertemuan ini.
- **Asesmen Diagnostik:** Peserta didik mengisi lembar asesmen diagnostik singkat (ceklist Ya/Tidak) untuk mengetahui pemahaman awal.

KEGIATAN INTI (130 MENIT)

- **Stimulasi (Pemberian Rangsangan):** Guru menampilkan video singkat tentang proses pembuatan tekstil dari bahan alam (misalnya dari kapas menjadi benang, atau proses tenun tradisional). (*Meaningful*)
- **Identifikasi Masalah:** Guru memantik diskusi: "Dari video tadi, proses apa saja yang kalian lihat? Alat apa saja yang digunakan?"
- **Pengumpulan Data & Pengolahan Data (Permainan Teka-Teki Silang):**

- Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- Guru menjelaskan aturan permainan Teka-Teki Silang (TTS) yang papan dan soalnya telah disiapkan. Soal TTS berisi istilah-istilah kunci tentang pengertian tekstil, bahan alam, alat, dan teknik (batik, sulam, makrame, dll). (*Joyful*)
- Setiap kelompok secara bergiliran mencoba menjawab satu soal (mendatar/menurun).
- Setiap jawaban yang benar akan diikuti penjelasan singkat dan penguatan dari guru, sehingga semua peserta didik memahami konsepnya. (*Meaningful*)
- **Pembuktian:** Kelompok dapat menggunakan buku atau sumber digital yang disediakan untuk memverifikasi jawaban mereka sebelum disampaikan.
- **Menarik Kesimpulan:** Setelah permainan selesai, guru bersama peserta didik menyimpulkan berbagai jenis bahan, alat, dan teknik yang telah dipelajari.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang lebih cepat paham dapat menjadi juru bicara kelompok, sementara yang lain bisa bertugas mencari jawaban di buku sumber. Guru memberikan bimbingan lebih intensif pada kelompok yang kesulitan.
 - **Konten:** Soal TTS dibuat dengan berbagai tingkat kesulitan.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Guru mengajukan pertanyaan reflektif: "Teknik mana yang menurut kalian paling menarik? Apa hal baru yang kalian pelajari hari ini?"
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik merangkum poin-poin penting pembelajaran.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengamati benda-benda tekstil berbahan alam yang ada di rumah mereka masing-masing.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 2 x 40 MENIT)

Topik : Fungsi, Manfaat, dan Contoh Kerajinan Tekstil Nusantara

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru mengaitkan dengan tugas pertemuan sebelumnya, "Benda tekstil apa saja yang kalian temukan di rumah? Apa fungsinya?"
- **Motivasi:** Guru menunjukkan gambar-gambar kerajinan tekstil yang indah dari berbagai daerah di Indonesia (misal: Tenun Sumba, Kain Tapis Lampung) dan menyampaikan bahwa mereka akan "berpetualang" mengenal kekayaan tersebut lewat permainan. (*Joyful, Meaningful*)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Stimulasi & Identifikasi Masalah:** Guru menjelaskan bahwa setiap kerajinan memiliki fungsi (kebutuhan individu, keluarga, masyarakat) dan nilai budaya.
- **Pengumpulan & Pengolahan Data (Permainan Ular Tangga "Peta**

Keragaman"):

- Peserta didik tetap dalam kelompoknya.
- Guru menjelaskan aturan permainan Ular Tangga. Setiap kotak akan berisi pertanyaan atau instruksi yang berkaitan dengan fungsi kerajinan atau asal daerah sebuah produk tekstil. (*Joyful*)
- Contoh pertanyaan: "Sebutkan fungsi kain tenun bagi masyarakat adat!" atau "Kain Gringsing berasal dari daerah mana?"
- Saat peserta didik menjawab, guru memberikan penjelasan tambahan tentang konteks budaya dan manfaat dari kerajinan tersebut. (*Meaningful*)
- **Pembuktian:** Peserta didik dapat melihat "kartu jawaban" yang telah disiapkan guru untuk mencocokkan jawaban mereka.
- **Menarik Kesimpulan:** Melalui permainan, peserta didik menyimpulkan bahwa produk kerajinan tekstil memiliki fungsi yang beragam dan merupakan bagian penting dari budaya Nusantara.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok yang lebih unggul dapat diberikan pertanyaan bonus yang lebih menantang.
 - **Konten:** Kartu soal berisi pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, dari pengetahuan umum hingga analisis fungsi.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bertanya: "Kerajinan dari daerah mana yang paling membuat kalian kagum? Mengapa?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum fungsi dan keragaman kerajinan tekstil Nusantara.
- **Tindak Lanjut:** Guru mengumumkan bahwa pada pertemuan berikutnya mereka akan membuat sebuah karya kreatif (jurnal visual) untuk merangkum semua yang telah dipelajari, dan meminta mereka membawa alat tulis, pewarna, gunting, dan lem.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 2 x 40 MENIT)

Topik : Membuat Jurnal Visual Kerajinan Tekstil

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru mereviu singkat materi dari pertemuan 1-3.
- **Motivasi:** Guru menunjukkan beberapa contoh jurnal visual yang menarik (misalnya *mind map* kreatif, infografis sederhana) dan mengatakan, "Hari ini kalian akan menjadi desainer informasi!" (*Joyful*)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan bahwa tujuan hari ini adalah menuangkan semua pemahaman tentang Bab 1 ke dalam sebuah jurnal visual.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Stimulasi:** Guru menjelaskan apa itu jurnal visual dan memberikan beberapa pilihan format (*mind map*, infografis, kolase, dll).
- **Perencanaan Proyek:** Peserta didik secara individu merencanakan konsep

jurnal visual mereka: informasi apa yang akan dimasukkan, bagaimana tata letaknya, dan hiasan apa yang akan digunakan. (*Mindful*)

- **Proses Pembuatan:** Peserta didik mulai membuat jurnal visual mereka di atas kertas yang disediakan. Mereka bebas menggunakan informasi dari catatan sebelumnya, buku, dan kreativitas mereka. (*Meaningful, Joyful*)
- **Monitoring:** Guru berkeliling untuk memberikan bimbingan, masukan, dan menjawab pertanyaan peserta didik selama proses pembuatan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik bebas memilih format jurnal visual sesuai kemampuan dan minat (menggambar, menempel, kombinasi keduanya). Peserta didik yang kesulitan menggambar bisa fokus pada tata letak dan penggunaan potongan gambar dari majalah/koran.
 - **Proses:** Peserta didik yang selesai lebih cepat dapat menambahkan detail atau membantu teman yang membutuhkan ide.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi (Gallery Walk):** Beberapa peserta didik diminta memajang karyanya, dan peserta didik lain berkeliling untuk melihat dan memberikan apresiasi (misalnya dengan menempel *sticky note* berisi komentar positif).
- **Rangkuman:** Guru memberikan apresiasi umum terhadap semua karya dan menegaskan kembali poin-poin kunci dari Bab 1.
- **Tindak Lanjut:** Guru menginformasikan bahwa jurnal visual akan menjadi bagian dari portofolio dan asesmen akhir bab.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Mengajukan pertanyaan pemantik di awal pembelajaran.
- **Kuis Singkat:** Memberikan lembar ceklist (Ya/Tidak) untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai tekstil.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti “Apa perbedaan antara teknik sulam dan teknik bordir?” atau “Sebutkan satu contoh kerajinan tekstil yang berfungsi untuk kebutuhan masyarakat!”
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan cara peserta didik menyampaikan pendapat saat kegiatan permainan.
- **Observasi:** Guru membuat catatan anekdot tentang partisipasi, antusiasme, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.
- **Produk (Proses):**
 - Penilaian terhadap proses pembuatan Jurnal Visual.
 - Kriteria: Perencanaan ide/konsep, kelengkapan informasi, kreativitas dalam penyajian, dan kerapian hasil akhir.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Jurnal Visual:** Penilaian hasil akhir jurnal visual sebagai rangkuman

pemahaman keseluruhan Bab 1.

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual dan faktual peserta didik.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Material yang terbuat dari hasil pemintalan benang baik secara manual maupun mesin disebut...
 - a. Kerajinan
 - b. Tenun
 - c. Tekstil
 - d. Sulam
 - e. Batik
2. Teknik menghias permukaan kain dengan cara mengikat kain lalu dicelup ke dalam pewarna disebut...
 - a. Ecoprint
 - b. Shibori
 - c. Batik
 - d. Tie Dye
 - e. Sulam
3. Berikut ini yang termasuk dalam teknik pengolahan bahan (*Structure Design*) adalah...
 - a. Batik, Ecoprint, Shibori
 - b. Sulam, Bordir, Menjahit
 - c. Makrame, Tapestri, Rajut
 - d. Tenun, Tie Dye, Sulam
 - e. Rajut, Batik, Bordir
4. Kain tenun Gringsing yang dipercaya sebagai penolak bala merupakan kerajinan khas dari daerah...
 - a. Toraja, Sulawesi Selatan
 - b. Tenganan, Bali
 - c. Lampung
 - d. Kebumen, Jawa Tengah
 - e. Pulau Sumba, NTT
5. Pakaian adat, busana sehari-hari, dan aksesoris merupakan contoh produk kerajinan tekstil yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan...
 - a. Masyarakat
 - b. Keluarga
 - c. Ritual
 - d. Individu
 - e. Sosial

Essay

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara teknik pengolahan permukaan bahan (*Surface Design*) dan teknik pengolahan bahan (*Structure Design*) dalam pembuatan produk kerajinan tekstil! Berikan masing-masing satu contoh

tekniknya.

2. Mengapa produk kerajinan tekstil di Indonesia sangat beragam? Jelaskan kaitannya dengan kearifan lokal dan potensi daerah!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.