

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PRAKARYA (KERAJINAN)
UNIT 5: MEMBUAT PRODUK KERAJINAN DARI LIMBAH ANORGANIK

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Prakarya (Kerajinan)**
Fase / Kelas /Semester : **D / VIII / Genap**
Alokasi Waktu : Pertemuan (4 x 90 menit)
Tahun Pelajaran : **2025 / 2026**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik umumnya telah memiliki pengetahuan dasar tentang jenis-jenis sampah dan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Beberapa mungkin sudah pernah terlibat dalam kegiatan daur ulang sederhana di rumah atau sekolah. Keterampilan dasar seperti memotong, menempel, dan mewarnai kemungkinan sudah dimiliki, namun tingkat presisi dan kreativitas dapat bervariasi. Kesulitan yang mungkin muncul meliputi: ide yang terbatas dalam mengolah limbah anorganik menjadi produk kerajinan bernilai, kurangnya keterampilan motorik halus untuk detail, atau kesulitan dalam bekerja sama dalam kelompok. Pemahaman yang sudah dimiliki peserta didik adalah bahwa limbah dapat diolah dan memiliki nilai guna, serta konsep dasar tentang kerajinan tangan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi pelajaran pada Unit 5 berfokus pada pengembangan keterampilan praktis dalam mengolah limbah anorganik menjadi produk kerajinan yang memiliki nilai estetika dan fungsional. Jenis pengetahuan yang akan dicapai meliputi pengetahuan faktual (jenis limbah anorganik), konseptual (prinsip 3R: Reduce, Reuse, Recycle), prosedural (langkah-langkah pembuatan kerajinan), dan metakognitif (strategi pemilihan ide dan pemecahan masalah). Relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik sangat tinggi karena melibatkan isu lingkungan dan keberlanjutan. Tingkat kesulitan materi ini moderat, namun memerlukan kreativitas dan ketekunan. Struktur materi disajikan melalui pengenalan limbah, ide produk, proses pembuatan, hingga evaluasi. Integrasi nilai dan karakter mencakup kepedulian lingkungan (kewargaan), kreativitas, kemandirian, kolaborasi, dan penalaran kritis dalam memilih bahan dan desain.

D. DIMENSI LULUSAN PEMBELAJARAN

Sesuai dengan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Kewargaan:** Peserta didik memiliki kepedulian terhadap lingkungan dan berperan aktif dalam pengelolaan limbah.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis jenis limbah anorganik, mengidentifikasi potensi penggunaannya, dan mengevaluasi efektivitas serta keberlanjutan produk kerajinan.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide baru dan inovatif dalam

mendesain serta membuat produk kerajinan dari limbah anorganik.

- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk merencanakan dan membuat produk kerajinan.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi produk kerajinan secara mandiri.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mempresentasikan ide dan hasil karya mereka secara lisan maupun visual.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir fase D, peserta didik mampu memahami pengetahuan dasar tentang jenis-jenis kerajinan, bahan dasar, alat, dan prosedur pembuatan produk kerajinan. Mereka terampil membuat produk kerajinan berdasarkan rancangan atau modifikasi produk kerajinan yang sudah ada. Dalam unit ini, secara spesifik, peserta didik mampu mengidentifikasi, merencanakan, dan membuat produk kerajinan dari limbah anorganik dengan mempertimbangkan aspek estetika, fungsional, dan keberlanjutan.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Konsep tentang jenis-jenis materi, sifat-sifat benda, dan dampak lingkungan dari limbah.
- **Seni Budaya (Seni Rupa):** Prinsip-prinsip desain, estetika, warna, dan bentuk dalam pembuatan karya.
- **Matematika:** Pengukuran, perhitungan, dan proporsi dalam merancang produk.
- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan menyampaikan ide, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil karya.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (Alokasi Waktu: 90 menit)

- Peserta didik mengidentifikasi dan mengelompokkan jenis-jenis limbah anorganik yang dapat dijadikan bahan kerajinan (kognitif: memahami).
- Peserta didik menganalisis potensi dan karakteristik limbah anorganik tertentu untuk diubah menjadi produk kerajinan (kognitif: menganalisis).
- Peserta didik merumuskan ide produk kerajinan dari limbah anorganik secara individu atau kelompok kecil (keterampilan: merancang).

Pertemuan 2 (Alokasi Waktu: 90 menit)

- Peserta didik menyusun rancangan produk kerajinan, termasuk sketsa, daftar bahan, dan alat yang dibutuhkan (keterampilan: merancang).
- Peserta didik mengumpulkan dan menyiapkan bahan serta alat yang diperlukan sesuai rancangan (keterampilan: menyiapkan).
- Peserta didik memulai proses pembuatan produk kerajinan berdasarkan rancangan yang telah dibuat (keterampilan: membuat).

Pertemuan 3 (Alokasi Waktu: 90 menit)

- Peserta didik melanjutkan proses pembuatan produk kerajinan dengan teliti dan rapi (keterampilan: membuat).
- Peserta didik mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang mungkin muncul selama proses pembuatan produk (kognitif: memecahkan masalah).
- Peserta didik melakukan finishing dan penyempurnaan produk kerajinan mereka (keterampilan: membuat).

Pertemuan 4 (Alokasi Waktu: 90 menit)

- Peserta didik mempersiapkan presentasi produk kerajinan mereka, termasuk aspek nilai guna, estetika, dan proses pembuatannya (keterampilan: mempresentasikan).

- Peserta didik mempresentasikan produk kerajinan mereka di depan kelas dan menjawab pertanyaan (keterampilan: mempresentasikan, komunikasi).
- Peserta didik merefleksikan proses pembelajaran dan hasil karya yang telah dicapai (afektif: merefleksi).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran kontekstual adalah "Kreativitas Daur Ulang: Mengubah Sampah Menjadi Karya Seni dan Fungsional". Topik ini akan membahas bagaimana limbah anorganik yang seringkali dianggap sampah, dapat diubah menjadi benda-benda yang bernilai estetika dan memiliki fungsi baru melalui sentuhan kreativitas dan keterampilan tangan.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning):** Peserta didik akan merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek pembuatan produk kerajinan dari limbah anorganik.
- **Diskusi Kelompok:** Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertukar ide, merencanakan proyek, dan memecahkan masalah bersama.
- **Eksplorasi Lapangan (Modifikasi):** Observasi lingkungan sekolah atau rumah untuk mengidentifikasi jenis-jenis limbah anorganik yang umum ditemukan dan potensinya.
- **Wawancara (Modifikasi):** Bisa dimodifikasi dengan mengamati atau mewawancarai pengrajin lokal (jika memungkinkan) atau mencari informasi dari sumber daring tentang teknik daur ulang.
- **Presentasi:** Peserta didik mempresentasikan ide dan hasil proyek kerajinan mereka.
- **Deep Learning:**
- **Mindful Learning:** Melibatkan peserta didik dalam kesadaran penuh terhadap proses pembuatan, mulai dari pemilihan bahan, kerapian, hingga dampak produk mereka terhadap lingkungan. Contoh: fokus pada detail saat memotong atau menempel, merasakan tekstur bahan.
- **Meaningful Learning:** Menghubungkan kegiatan membuat kerajinan dengan isu-isu lingkungan nyata. Contoh: menonton video tentang dampak limbah plastik atau mengunjungi bank sampah lokal (jika memungkinkan).
- **Joyful Learning:** Menciptakan suasana yang mendukung kreativitas dan eksperimen. Contoh: adanya sesi *brainstorming* ide yang menyenangkan, pameran mini karya, atau kompetisi desain antar kelompok.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (IPA, Seni Budaya) dapat menjadi narasumber atau memberikan masukan. Teman sebaya sebagai kolaborator dan pemberi umpan balik.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Orang tua/wali dapat mendukung dalam pengumpulan bahan limbah atau memberikan inspirasi ide. Bank sampah atau komunitas daur ulang lokal (jika ada) dapat menjadi sumber informasi atau inspirasi.
- **Masyarakat:** Melalui contoh-contoh produk kerajinan dari limbah yang ada di

pasaran atau melalui media sosial.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas atau laboratorium prakarya yang memiliki meja kerja memadai, pencahayaan baik, dan sirkulasi udara. Area penyimpanan bahan limbah dan alat.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan platform pembelajaran daring untuk berbagi materi referensi (video tutorial, galeri ide), mengunggah rancangan, atau forum diskusi ide.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses artikel, e-book, atau video tutorial tentang kerajinan dari limbah anorganik.
- **Forum Diskusi Daring:** Untuk berbagi ide, tantangan yang dihadapi, dan solusi dalam pembuatan proyek.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuesioner identifikasi minat awal atau tes diagnostik singkat.
- **Kahoot!/Mentimeter:** Untuk kuis interaktif tentang jenis limbah atau contoh produk kerajinan.
- **Google Classroom:** Sebagai pusat untuk berbagi materi, pengumuman, pengumpulan rancangan, dan progres proyek. Peserta didik dapat mengunggah foto atau video progres proyek mereka.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1:

EKSPLORASI LIMBAH DAN IDE PRODUK

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Mindful Learning:** Guru memulai dengan salam dan menanyakan "Apa yang kalian rasakan hari ini?" Guru memandu aktivitas singkat mengamati benda-benda di sekitar kelas dan mengidentifikasi mana yang termasuk limbah anorganik.
- **Meaningful Learning:** Guru menampilkan gambar atau video tentang penumpukan sampah di lingkungan sekitar atau dampak positif dari daur ulang. Guru bertanya "Apa yang bisa kita lakukan dengan sampah-sampah ini?".
- **Joyful Learning:** Guru menampilkan beberapa contoh produk kerajinan unik dari limbah anorganik (gambar/video) dan meminta peserta didik menebak bahan dasarnya, sebagai *ice breaking* yang memancing rasa ingin tahu.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

Memahami (Meaningful Learning):

- Guru memandu diskusi tentang jenis-jenis limbah anorganik (plastik, botol, kaleng, kertas, kardus, kain perca, dll.) dan karakteristiknya.
- Peserta didik mengelompokkan contoh limbah yang dibawa/diamati berdasarkan jenisnya.
- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan kartu informasi dengan karakteristik limbah berbeda untuk dibaca peserta didik sesuai minat (tekstur, mudah dibentuk, dll.). Untuk

peserta didik yang kesulitan membaca, guru dapat menjelaskan secara lisan.

Mengaplikasi (Joyful Learning):

- **Brainstorming Ide:** Peserta didik secara individu atau berpasangan diminta untuk menuliskan sebanyak mungkin ide produk kerajinan yang bisa dibuat dari limbah anorganik yang mereka identifikasi. (Contoh: vas bunga dari botol plastik, tempat pensil dari kaleng).
- **Galeri Ide:** Setiap peserta didik menempelkan ide-ide mereka di dinding. Guru memfasilitasi "galeri berjalan" agar peserta didik dapat melihat ide teman-temannya.
- **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan *scaffolding* berupa daftar pertanyaan pemandu untuk peserta didik yang kesulitan menemukan ide (misal: "Benda apa yang bisa dibuat untuk menyimpan barang?", "Benda apa yang bisa mempercantik meja belajar?"). Peserta didik yang sudah punya banyak ide dapat langsung membuat sketsa kasar.

Merefleksi (Mindful Learning):

- Peserta didik memilih 1-2 ide terbaik dari *brainstorming* mereka dan menjelaskan mengapa ide tersebut menarik atau memiliki potensi.

Kegiatan Penutup (5 menit)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi atas kreativitas peserta didik dalam memunculkan ide.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan potensi limbah anorganik sebagai bahan kerajinan.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru meminta peserta didik untuk mulai memikirkan rancangan produk yang akan mereka buat dan membawa bahan yang diperlukan untuk pertemuan berikutnya.

PERTEMUAN 2:

MERANCANG DAN MEMULAI PEMBUATAN PRODUK

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Mindful Learning:** Guru mengajak peserta didik memejamkan mata dan membayangkan produk kerajinan impian mereka dari limbah.
- **Meaningful Learning:** Guru menampilkan beberapa contoh sketsa rancangan produk kerajinan yang baik (sesuai buku atau dari internet) dan mendiskusikan pentingnya rancangan.
- **Joyful Learning:** Guru memutarakan musik instrumental yang inspiratif selama peserta didik bersiap dengan alat dan bahan.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

Memahami & Mengaplikasi (Meaningful Learning):

- Peserta didik bekerja dalam kelompok (atau individu, disesuaikan dengan preferensi dan jenis proyek) untuk menyusun rancangan produk kerajinan mereka. Rancangan meliputi sketsa detail, daftar bahan dan alat, serta langkah-langkah kerja.
- Guru memberikan bimbingan individual atau kelompok untuk membantu peserta didik menyempurnakan rancangan.

- **Diferensiasi Proses:** Guru menyediakan *template* rancangan sederhana untuk peserta didik yang membutuhkan struktur. Bagi peserta didik yang sudah terbiasa merancang, mereka dapat membuat rancangan yang lebih kompleks dan detail.
- Peserta didik mulai mengumpulkan dan menyiapkan bahan serta alat.

Mengaplikasi (Joyful Learning):

- Peserta didik mulai mengerjakan produk kerajinan mereka sesuai rancangan. Guru berkeliling memberikan *coaching* dan bantuan teknis.
- **Diferensiasi Produk:** Jika ada peserta didik dengan keterampilan motorik halus yang belum optimal, guru dapat menyarankan jenis kerajinan yang lebih sederhana atau memfasilitasi mereka bekerja sama dengan teman yang lebih mahir.

Kegiatan Penutup (5 menit)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru mengamati progres masing-masing kelompok/individu dan memberikan umpan balik awal.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru mereview pentingnya perencanaan yang matang dalam berkarya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru mengingatkan untuk melanjutkan proyek di rumah atau di pertemuan berikutnya dan menyiapkan *progress report*.

PERTEMUAN 3:

MELANJUTKAN DAN MENYEMPURNAKAN PRODUK

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Mindful Learning:** Guru meminta peserta didik untuk melakukan peregangan ringan dan mempersiapkan fokus mereka untuk berkarya. Guru mengingatkan untuk bekerja dengan hati-hati.
- **Meaningful Learning:** Guru menampilkan beberapa gambar "tips dan trik" dalam membuat kerajinan dari limbah (misal: cara memotong botol dengan rapi, cara mengelem yang kuat).
- **Joyful Learning:** Guru mengajak peserta didik berbagi tantangan yang mereka hadapi dalam mengerjakan proyek sejauh ini, dan bersama-sama mencari solusinya secara kolaboratif.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

Mengaplikasi (Joyful Learning):

- Peserta didik melanjutkan pengerjaan produk kerajinan. Guru memfasilitasi diskusi kelompok jika ada masalah teknis yang muncul (misalnya, bahan tidak merekat, bentuk tidak stabil).
- **Diferensiasi Proses:** Guru memberikan *individualized support* kepada peserta didik yang mengalami kesulitan spesifik. Guru juga dapat memberikan tantangan tambahan kepada peserta didik yang telah menyelesaikan proyek lebih cepat (misal: menambahkan detail, membuat hiasan tambahan).

Merefleksi (Mindful Learning & Meaningful Learning):

- Setelah sebagian besar produk selesai, guru meminta peserta didik untuk mengevaluasi produk mereka sendiri dan produk teman sejawat secara konstruktif

(misalnya, kekuatan, kerapian, estetika, nilai guna).

- Peserta didik melakukan finishing dan penyempurnaan produk, termasuk membersihkan sisa-sisa bahan dan merapikan detail.

Kegiatan Penutup (5 menit)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi atas ketekunan dan kesabaran peserta didik dalam menyelesaikan proyek.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru menekankan pentingnya ketelitian dan kesabaran dalam membuat karya.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru mengingatkan untuk mempersiapkan presentasi produk di pertemuan berikutnya.

PERTEMUAN 4:

PRESENTASI DAN REFLEKSI AKHIR

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Mindful Learning:** Guru meminta peserta didik untuk mengambil napas dalam-dalam, merasakan kebanggaan atas karya mereka, dan mempersiapkan diri untuk presentasi.
- **Meaningful Learning:** Guru mengingatkan tentang pentingnya komunikasi yang jelas saat mempresentasikan karya. Guru menampilkan contoh presentasi produk yang menarik.
- **Joyful Learning:** Guru mengadakan "mini-pameran" singkat di mana peserta didik dapat melihat-lihat produk teman-teman mereka sebelum presentasi dimulai.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

Kegiatan Inti (70 menit)

Mengaplikasi (Joyful Learning):

- **Presentasi Produk:** Setiap kelompok/individu mempresentasikan produk kerajinan mereka. Mereka menjelaskan ide, bahan yang digunakan, proses pembuatan, nilai guna, dan pesan yang ingin disampaikan.
- **Sesi Tanya Jawab:** Peserta didik lain diberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan umpan balik positif.
- **Diferensiasi Proses:** Guru dapat memberikan pilihan format presentasi (lisan langsung, video pendek, poster infografis) untuk mengakomodasi gaya belajar dan kenyamanan peserta didik.

Merefleksi (Mindful Learning & Meaningful Learning):

- **Diskusi Kelas:** Guru memimpin diskusi tentang pengalaman peserta didik selama keseluruhan proyek: "Apa tantangan terbesar kalian dan bagaimana kalian mengatasinya?" "Apa yang kalian pelajari tentang daur ulang dan kreativitas?" "Bagaimana perasaan kalian setelah menyelesaikan proyek ini?"
- **Jurnal Reflektif (Diferensiasi Produk):** Peserta didik menuliskan refleksi pribadi tentang pembelajaran di unit ini, termasuk keberhasilan dan area yang perlu ditingkatkan.

Kegiatan Penutup (5 menit)

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi yang mendalam atas seluruh proses dan hasil karya peserta didik, menyoroti kreativitas, ketekunan, dan kepedulian lingkungan mereka.
- **Menyimpulkan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan pentingnya kreativitas dalam daur ulang limbah anorganik dan dampaknya terhadap lingkungan.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru memberikan motivasi untuk terus berinovasi dan menjaga lingkungan.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang limbah anorganik, keterampilan dasar prakarya, dan minat mereka dalam daur ulang.
- **Jenis Asesmen:**
- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi awal tentang limbah dan daur ulang.
- **Kuesioner Singkat/Tes Diagnostik:**
 1. Sebutkan 3 jenis limbah anorganik yang sering kamu temukan di rumah atau sekolah.
 2. Apa yang kamu ketahui tentang "daur ulang"?
 3. Pernahkah kamu membuat kerajinan tangan dari barang bekas? Jika ya, ceritakan singkat.
 4. Menurutmu, apa saja alat dan bahan dasar yang dibutuhkan untuk membuat kerajinan?
 5. Seberapa tertarik kamu membuat kerajinan dari limbah anorganik (Skala 1-5, 1=tidak tertarik, 5=sangat tertarik)?

2. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN

- **Tujuan:** Memantau kemajuan peserta didik selama proses pembuatan proyek, memberikan umpan balik berkelanjutan, dan menyesuaikan bimbingan.
- **Jenis Asesmen:**
- **Tugas Harian:**
 - ☐ Pertemuan 1: Lembar ide produk kerajinan dari limbah anorganik.
 - ☐ Pertemuan 2: Sketsa rancangan produk kerajinan dan daftar bahan/alat.
- **Diskusi Kelompok:** Penilaian partisipasi, kontribusi ide, dan pemecahan masalah dalam kelompok.
- **Observasi Progres Proyek:** Guru memantau dan mencatat kemajuan setiap kelompok/individu dalam pengerjaan produk (kerapian, ketelitian, penggunaan alat).
- **Contoh 5 Soal/Indikator Penilaian Proses:**
 1. *Observasi (Pertemuan 1):* Apakah peserta didik mampu mengelompokkan limbah anorganik dengan tepat? (Ya/Tidak)
 2. *Tugas Harian (Pertemuan 2):* Apakah rancangan produk yang dibuat peserta didik memiliki detail yang cukup (sketsa, daftar bahan)?
 3. *Diskusi Kelompok (Pertemuan 3):* Dalam kelompok, apakah peserta didik aktif

mengidentifikasi dan mengusulkan solusi untuk tantangan dalam pembuatan kerajinan?

4. *Observasi Progres (Pertemuan 3)*: Apakah peserta didik menunjukkan ketelitian dan kerapian dalam proses memotong/menempel/merangkai bahan?
5. *Peer Feedback (Pertemuan 4)*: Apakah peserta didik memberikan umpan balik positif dan konstruktif kepada teman yang presentasi?

3. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan pada akhir unit, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.
- **Jenis Asesmen:**
- **Jurnal Reflektif:** Peserta didik menuliskan minimal 3 hal yang mereka pelajari dari proyek ini, 2 tantangan yang dihadapi, dan 1 cara mereka akan menggunakan pengetahuan ini di masa depan.
- **Tugas Akhir/Proyek:** Penilaian produk kerajinan akhir.
- **Rubrik Penilaian Produk:**
 - ☐ **Kreativitas dan Inovasi:** Seberapa unik dan orisinal ide produk? (Skala 1-4)
 - ☐ **Estetika (Keindahan):** Penataan warna, bentuk, dan detail yang menarik. (Skala 1-4)
 - ☐ **Fungsionalitas/Nilai Guna:** Apakah produk memiliki fungsi yang jelas? (Skala 1-4)
 - ☐ **Kerapian dan Detail:** Kebersihan dan ketelitian pengerjaan. (Skala 1-4)
 - ☐ **Pemanfaatan Limbah:** Seberapa efektif limbah anorganik dimanfaatkan? (Skala 1-4)
- **Tes Tertulis (5 Soal):**
 1. Sebutkan prinsip 3R (Reduce, Reuse, Recycle) dan berikan contoh penerapan masing-masing dalam konteks kerajinan limbah anorganik.
 2. Jika kamu menemukan botol plastik bekas, sebutkan 3 ide kerajinan yang bisa kamu buat dari botol tersebut.
 3. Mengapa penting untuk merancang terlebih dahulu sebelum membuat produk kerajinan? Jelaskan.
 4. Apa dampak positif dari kegiatan membuat kerajinan dari limbah anorganik terhadap lingkungan?
 5. Bagaimana cara kamu memastikan produk kerajinanmu kuat dan tahan lama meskipun terbuat dari limbah? (Sebutkan setidaknya 2 cara).

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20

Guru Mata Pelajaran

(.....)

(.....)

