

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PRAKARYA (PENGOLAHAN)
BAB 3 : MERENCANAKAN PRODUK KREATIF

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Prakarya (Pengolahan)**
Kelas / Fase / Semester : **VIII / D / Ganjil**
Alokasi Waktu : **18 JP (6 kali pertemuan @ 3 JP)**
Tahun Pelajaran : **20... / 20...**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah mampu mengidentifikasi berbagai jenis sereal, umbi, peralatan, dan teknik dasar pengolahan dari bab-bab sebelumnya.
- **Minat:** Peserta didik menunjukkan minat dalam menciptakan sesuatu yang baru, berdiskusi untuk memecahkan masalah, dan merancang sebuah proyek.
- **Latar Belakang:** Peserta didik memiliki pengalaman sebagai konsumen produk makanan, namun belum memiliki pengalaman dalam merencanakan sebuah produk dari awal hingga akhir.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan contoh-contoh produk inovatif, desain kemasan yang menarik, dan diagram alur perencanaan.
 - **Auditori:** Memerlukan sesi curah pendapat (brainstorming), diskusi kelompok terarah, dan umpan balik lisan untuk mematangkan ide.
 - **Kinestetik:** Belajar lebih baik dengan membuat sketsa produk, membuat purwarupa kemasan sederhana, dan mempresentasikan rencana mereka.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami konsep inovasi, studi kelayakan, dan pentingnya perencanaan dalam pembuatan produk.
 - **Prosedural:** Menguasai langkah-langkah merencanakan produk kreatif, mulai dari identifikasi kebutuhan, penggalan ide, perencanaan produksi, hingga desain kemasan dan presentasi.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini melatih kemampuan berpikir sistematis dan kreatif dalam memecahkan masalah. Keterampilan perencanaan ini sangat berguna tidak hanya dalam kewirausahaan tetapi juga dalam manajemen proyek pribadi dan akademis.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Memerlukan tingkat kreativitas dan kemampuan analisis yang lebih tinggi dibandingkan bab sebelumnya untuk dapat menghasilkan sebuah rencana produk yang matang dan realistis.
- **Struktur Materi:** Materi disusun mengikuti alur proses desain: analisis produk yang sudah ada, identifikasi masalah/pejuang, curah pendapat, perancangan solusi (produk,

proses, kemasan), dan diakhiri dengan komunikasi ide (presentasi).

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai ide dan karya orang lain sebagai anugerah kreativitas dari Tuhan.
- **Bernalar Kritis:** Melakukan studi kelayakan dengan menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari sebuah ide produk.
- **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan yang orisinal dan solutif dalam merancang produk, proses, dan kemasan.
- **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk menyatukan berbagai ide menjadi satu rencana yang koheren.
- **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas bagian tugas masing-masing dalam kelompok perencanaan.
- **Kepedulian:** Menunjukkan kepedulian terhadap masalah di sekitar (misalnya, panganan tradisional yang mulai dilupakan) dan mencoba mencari solusi.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menjunjung tinggi nilai kejujuran dan orisinalitas dalam menghasilkan ide, serta menghargai pendapat teman dalam diskusi.
- **Kewargaan:** Berpartisipasi aktif dalam proses pengambilan keputusan bersama di dalam kelompok untuk menentukan ide produk yang akan dikembangkan.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis informasi dari berbagai sumber untuk mendukung kelayakan ide produk dan memprediksi tantangan yang mungkin dihadapi.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan kombinasi gagasan baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dalam bentuk sebuah rencana produk yang inovatif.
- **Kolaborasi:** Mampu berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, memahami informasi dan gagasan yang diungkapkan orang lain, serta menyelaraskan tindakan dalam kelompok.
- **Kemandirian:** Mampu merancang strategi untuk mencapai tujuan kelompok dan mengkritisi efektivitas kerja tim dalam mencapai target perencanaan.
- **Kesehatan:** Mempertimbangkan aspek kebersihan dan gizi dalam merencanakan produk pangan.
- **Komunikasi:** Mampu menyusun dan mempresentasikan rencana produk secara terstruktur, jelas, dan persuasif.

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:** Melakukan perhitungan sederhana untuk estimasi biaya bahan baku dan harga jual produk.
- **Bahasa Indonesia:** Menyusun proposal atau naskah presentasi rencana produk dengan bahasa yang efektif dan persuasif.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mengidentifikasi target pasar dan peluang usaha di lingkungan sekitar.
- **Seni Budaya:** Merancang sketsa produk dan desain kemasan yang memiliki nilai estetika.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu **menganalisis** produk olahan dari sereal dan umbi yang sudah ada sebagai dasar mencari ide inovasi. (3 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu **melakukan** identifikasi masalah dan peluang untuk menghasilkan gagasan atau ide produk inovatif. (3 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu **melakukan** studi kelayakan sederhana terhadap ide produk yang telah dipilih. (3 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu **merencanakan** proses produksi, meliputi penentuan bahan, alat, dan langkah kerja yang sistematis. (3 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu **merancang** kemasan dan strategi penyajian yang menarik untuk produk inovatifnya. (3 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu **mempresentasikan** rencana produk inovatif secara lengkap dan meyakinkan. (3 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Mengubah makanan tradisional berbahan sereal dan umbi yang mulai terlupakan menjadi produk modern yang keren dan disukai generasi muda melalui perencanaan yang matang.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Problem-Based Learning* (PBL) dan *Project-Based Learning* (PjBL)
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk fokus saat berdiskusi, mendengarkan pendapat teman dengan saksama, dan merefleksikan setiap tahapan perencanaan.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik melihat proses perencanaan bukan sebagai tugas, melainkan sebagai langkah nyata untuk mewujudkan sebuah ide menjadi kenyataan yang berpotensi menghasilkan keuntungan.
 - **Joyful Learning:** Proses penggalian ide dibuat seru melalui sesi *brainstorming* kreatif, pembuatan sketsa, dan "pitching" atau presentasi ide ala pengusaha muda.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi Kelompok, Curah Pendapat, Studi Kasus, Presentasi, Proyek Perencanaan.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Memberikan pilihan studi kasus atau masalah yang berbeda untuk dipecahkan (misal: "Bagaimana membuat bekal sekolah yang praktis dari ubi?" atau "Bagaimana membuat oleh-oleh khas dari jagung?").
 - **Diferensiasi Proses:** Kelompok dapat menggunakan berbagai metode untuk *brainstorming* (peta pikiran, *storyboard*). Guru memberikan bimbingan sesuai kebutuhan, dari sekadar fasilitator hingga pemberi arahan.
 - **Diferensiasi Produk:** Rencana akhir dapat disajikan dalam bentuk proposal tertulis, *slide* presentasi, poster rencana bisnis, atau video *pitching* ide.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Melakukan survei kecil kepada teman-teman dan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan dan selera pasar di sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Wawancara (bisa secara daring atau luring) dengan pengusaha kuliner lokal untuk belajar tentang proses perencanaan produk.
- **Mitra Digital:** Mencari inspirasi inovasi produk dan desain kemasan dari platform seperti Pinterest, Instagram, atau TikTok.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Kelas ditata dengan beberapa "sudut ide" yang ditemplei gambar-gambar produk inspiratif.
 - Menyediakan papan tulis besar atau kertas plano untuk sesi *brainstorming* kelompok.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan *platform* kolaboratif seperti Google Docs/Slides agar anggota kelompok dapat bekerja bersama-sama dalam menyusun rencana.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang aman dan terbuka di mana semua ide dihargai dan tidak ada ide yang "salah".
 - Mendorong budaya konstruktif, yaitu memberikan masukan yang membangun,

bukan menjatuhkan.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mencari studi kasus keberhasilan UMKM pangan, tren makanan, dan desain kemasan.
- **Forum Diskusi Daring:** Kelompok dapat membuat grup chat khusus untuk proyek perencanaan mereka.
- **Penilaian Daring:** Penilaian antar teman (peer assessment) saat presentasi dapat dilakukan melalui Google Forms.
- **Media Presentasi Digital:** Canva, Google Slides, PowerPoint, atau aplikasi video editing sederhana.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: ANALISIS PRODUK EKSISTING

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Guru menampilkan gambar dua produk: satu tradisional (misal: kue putu) dan satu modern (misal: *rice bowl*). "Keduanya dari beras. Kenapa yang satu lebih populer di kalangan kalian? Apa yang membuatnya berbeda?"
- **Motivasi (Meaningful):** "Sebelum menciptakan yang baru, kita harus belajar dari yang sudah ada. Hari ini kita akan menjadi seorang analis produk, membedah kelebihan dan kekurangan produk di sekitar kita."

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Stimulasi:** Guru membagi kelompok dan memberikan beberapa contoh produk olahan sereal dan umbi (bisa gambar atau produk asli jika memungkinkan).
- **Pengumpulan & Pengolahan Data:** Setiap kelompok memilih satu produk untuk dianalisis menggunakan kerangka sederhana: Apa kelebihan (rasa, harga)? Apa kekurangannya (kemasan, daya tahan)? Siapa yang biasanya membeli?
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Kelompok dapat memilih produk yang paling mereka kenal atau paling menarik bagi mereka.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok berbagi satu kekurangan dari produk yang mereka analisis dan satu ide perbaikan sederhana.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa setiap produk memiliki ruang untuk inovasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: IDENTIFIKASI MASALAH DAN PENGGALIAN IDE

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Mengulas kembali ide perbaikan dari pertemuan sebelumnya.
- **Motivasi (Problem-Based):** Guru menyajikan masalah: "Banyak makanan tradisional dari singkong dan beras di daerah kita yang enak dan bergizi, tapi anak-anak muda jarang membelinya karena dianggap kuno. Bagaimana cara kita membuatnya 'naik kelas'?"

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Curah Pendapat (Brainstorming):** Dalam kelompok, peserta didik melakukan curah pendapat untuk menjawab masalah tersebut. Semua ide ditulis di kertas plano. (Contoh ide: "Bikin keripik singkong dengan rasa kekinian", "Bikin nasi uduk dalam kemasan praktis", dll).
- **Pengolahan Ide:** Dari banyak ide, setiap kelompok diminta mengerucutkan menjadi 2-3 ide paling potensial.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok "mempromosikan" satu ide terbaiknya dalam 1 menit.
- **Tindak Lanjut:** Meminta kelompok untuk memikirkan lebih dalam satu ide yang akan mereka pilih untuk dikembangkan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: STUDI KELAYAKAN IDE

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Setiap kelompok menyebutkan satu ide final yang mereka pilih.
- **Motivasi:** "Punya ide hebat itu keren, tapi memastikan ide itu bisa dijalankan itu lebih penting. Hari ini kita akan menguji 'kesehatan' ide kita."

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Pengumpulan Data:** Guru memperkenalkan konsep studi kelayakan sederhana (Analisis SWOT: *Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*).
- **Analisis:** Kelompok menganalisis ide produk mereka: Apa **kekuatan** produk ini? Apa **kelemahannya**? Apa **peluang** pasarnya di sekolah? Apa **ancaman** atau saingannya? Mereka menuliskannya di LKPD.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Setelah dianalisis, apakah ide kalian masih terlihat bagus? Adakah yang perlu diubah?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa studi kelayakan membantu kita membuat keputusan yang lebih baik.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: PERENCANAAN PROSES PRODUKSI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Mengulas hasil studi kelayakan. "Ide kita sudah teruji. Sekarang saatnya merancang 'resep rahasia'-nya!"
- **Motivasi:** "Perencanaan yang baik adalah separuh keberhasilan. Ayo kita susun langkah-langkahnya agar tidak ada yang terlewat."

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Perancangan:** Berdasarkan ide produk yang sudah final, kelompok membuat rencana produksi detail di LKPD:
 - **Bahan:** Daftar semua bahan yang dibutuhkan beserta takarannya.
 - **Alat:** Daftar semua alat (persiapan dan memasak) yang diperlukan.
 - **Langkah Kerja:** Menuliskan urutan proses pembuatan dari awal sampai akhir secara

jasas dan sistematis.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bertanya pada satu kelompok, "Apa langkah paling kritis dalam rencanamu yang jika gagal bisa merusak seluruh produk?".
- **Rangkuman:** Rencana produksi yang detail adalah panduan penting untuk praktik nanti.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: PERANCANGAN KEMASAN DAN PENYAJIAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi & Apersepsi:** Guru menunjukkan dua produk yang sama, satu tanpa kemasan, satu lagi dengan kemasan menarik. "Mana yang lebih ingin kalian beli? Mengapa?".
- **Motivasi:** "Kemasan adalah 'baju' bagi produk kita. Baju yang bagus akan membuat produk kita terlihat lebih istimewa."

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Stimulasi:** Guru menampilkan berbagai contoh desain kemasan produk makanan yang kreatif.
- **Perancangan (Joyful):** Kelompok mendesain kemasan untuk produk mereka. Mereka membuat **sketsa** kemasan, merencanakan bahan kemasan (kertas, plastik, mika), dan merancang label sederhana (nama produk, slogan).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Setiap kelompok menunjukkan sketsa kemasannya dan menjelaskan alasannya.
- **Tindak Lanjut:** Meminta semua kelompok untuk menggabungkan semua hasil perencanaan (ide, produksi, kemasan) menjadi satu bahan presentasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: PRESENTASI RENCANA PRODUK

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Guru mengatur urutan presentasi dan mengingatkan tentang durasi waktu serta etika saat presentasi dan memberi umpan balik.

KEGIATAN INTI (95 MENIT)

- **Presentasi (Pitching):** Setiap kelompok mempresentasikan rencana produknya secara lengkap di depan kelas. Presentasi mencakup: latar belakang masalah, ide produk, hasil studi kelayakan, rencana produksi, dan desain kemasan.
- **Umpan Balik:** Setelah setiap presentasi, audiens (kelompok lain dan guru) memberikan pertanyaan dan masukan yang konstruktif.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi (Produk):** Format presentasi bebas, bisa menggunakan slide PPT, poster, atau sekadar menjelaskan dengan membawa sketsa dan catatan.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi & Evaluasi:** Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok dan memberikan umpan balik secara umum. "Apa pelajaran terpenting yang kalian dapat dari proses merencanakan sebuah produk?".
- **Tindak Lanjut:** Guru menjelaskan bahwa rencana ini akan menjadi dasar untuk praktik

produksi di bab selanjutnya.

- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK (Di awal Pertemuan 1)

- **Tanya Jawab:** "Menurutmu, apa yang membuat sebuah produk makanan laku dijual?".

ASESMEN FORMATIF (Selama proses pembelajaran)

- **Diskusi Kelompok:** Observasi keaktifan, kontribusi ide, dan kemampuan bekerja sama.
- **Latihan Soal/LKPD:** Menilai kelengkapan analisis SWOT, detail rencana produksi, dan kreativitas desain kemasan.
- **Produk (Proses):**
 - Penilaian kualitas ide yang dihasilkan.
 - Penilaian kelogisan rencana produksi.
 - Penilaian sketsa desain kemasan.

ASESMEN SUMATIF (Di akhir Bab)

- **Produk (Proyek):**
 - **Proposal/Rencana Tertulis:** Menilai kelengkapan, kejelasan, dan kelogisan seluruh dokumen perencanaan yang dibuat oleh kelompok.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Rencana:** Menilai kemampuan komunikasi, penguasaan materi perencanaan, kekompakan tim, dan cara menjawab pertanyaan.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep perencanaan.

Contoh Tes Tertulis:

A. Pilihan Ganda

1. Langkah pertama yang paling penting dalam merencanakan produk inovatif adalah...
 - a. Membuat kemasan yang bagus
 - b. Menghitung harga jual
 - c. Mengidentifikasi masalah atau kebutuhan konsumen
 - d. Mencari resep di internet
 - e. Membeli bahan baku
2. Analisis SWOT digunakan dalam studi kelayakan untuk...
 - a. Merancang langkah kerja
 - b. Mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman sebuah ide
 - c. Menentukan warna kemasan
 - d. Menghitung kandungan gizi
 - e. Membuat slogan produk
3. Membuat getuk singkong dengan varian rasa coklat dan keju adalah contoh inovasi pada aspek...
 - a. Proses
 - b. Kemasan
 - c. Produk (rasa)
 - d. Pemasaran
 - e. Alat
4. Informasi yang tidak harus ada pada label kemasan produk pangan sederhana adalah...

- a. Nama produk
 - b. Komposisi bahan
 - c. Nama lengkap pembuatnya
 - d. Tanggal produksi/kedaluwarsa
 - e. Nama merek/kelompok
5. Tujuan utama dari kegiatan presentasi rencana produk di akhir bab ini adalah...
- a. Untuk mendapatkan nilai tertinggi
 - b. Untuk mengomunikasikan ide secara efektif dan mendapatkan umpan balik
 - c. Untuk memamerkan kemampuan menggambar
 - d. Untuk mengisi waktu luang
 - e. Untuk menentukan ketua kelompok

B. Esai

1. Jelaskan mengapa kemasan (packaging) dianggap sangat penting untuk keberhasilan sebuah produk makanan! Sebutkan 3 fungsi utama dari kemasan!
2. Kamu dan kelompokmu ingin membuat produk "Stik Ubi Ungu Krispi" untuk dijual di kantin sekolah. Buatlah rencana produksi sederhana yang berisi: (a) 3 alat utama yang dibutuhkan, dan (b) 5 langkah kerja utama untuk membuatnya!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.