

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PRAKARYA (PENGOLAHAN)
BAB 6 : PAMERAN DAN BAZAR PRODUK MODIFIKASI SEREALIA DAN UMBI

A. IDENTITAS MODUL

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

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah berhasil memproduksi berbagai produk olahan sereal dan umbi. Mereka memiliki pemahaman dasar tentang produk yang akan mereka tampilkan.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk menunjukkan hasil karya mereka, berinteraksi dengan "pelanggan" (teman, guru, orang tua), dan merasakan pengalaman berwirausaha secara nyata.
- **Latar Belakang:** Peserta didik belum memiliki pengalaman dalam mengorganisir sebuah acara pameran atau bazar secara sistematis.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan contoh denah (layout) bazar yang baik, desain stan yang menarik, dan media promosi yang efektif.
 - **Auditori:** Memerlukan sesi rapat dan diskusi untuk perencanaan, pembagian tugas yang jelas, dan strategi komunikasi saat melayani pengunjung.
 - **Kinestetik:** Belajar melalui simulasi atau gladi bersih, praktik menata stan, dan pengalaman langsung saat pelaksanaan bazar.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami konsep dasar manajemen acara (perencanaan, pelaksanaan, evaluasi), pemasaran sederhana, dan layanan pelanggan.
 - **Prosedural:** Mampu merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pameran/bazar produk secara berkelompok.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini memberikan pengalaman langsung dalam bidang kewirausahaan, manajemen proyek, dan komunikasi. Keterampilan ini sangat aplikatif untuk berbagai kegiatan di masa depan, baik di sekolah maupun di masyarakat.
- **Tingkat Kesulitan:** Tinggi. Bab ini merupakan puncak pembelajaran yang mengintegrasikan seluruh keterampilan sebelumnya (kognitif, afektif, psikomotorik) dan menuntut kemampuan organisasi, komunikasi, dan kerja sama tim yang solid.
- **Struktur Materi:** Materi disusun mengikuti alur manajemen acara: Perencanaan (pembentukan panitia, desain acara), Persiapan (produksi, logistik, promosi),

Pelaksanaan (penjualan dan pameran), dan Evaluasi (refleksi, laporan keuangan).

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia:** Menunjukkan sikap jujur dalam bertransaksi dan bertanggung jawab atas tugas yang diamanahkan.
- **Bernalar Kritis:** Mengevaluasi keberhasilan acara secara objektif, mengidentifikasi kekurangan, dan mencari solusi untuk perbaikan di masa depan.
- **Kreativitas:** Mendesain stan dan materi promosi yang menarik untuk menarik minat pengunjung.
- **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama sebagai satu tim besar (kelas) untuk menyukseskan acara, mengatasi tantangan bersama.
- **Kemandirian:** Setiap anggota panitia menjalankan perannya dengan inisiatif dan tanggung jawab tanpa harus selalu diawasi.
- **Kepedulian:** Menjaga kebersihan dan ketertiban lokasi acara sebagai bentuk kepedulian terhadap lingkungan sekolah.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menjaga amanah dalam mengelola keuangan hasil penjualan dan bersikap ramah kepada semua pengunjung.
- **Kewargaan:** Berpartisipasi aktif dalam kegiatan sekolah yang membangun semangat kebersamaan dan kewirausahaan.
- **Penalaran Kritis:** Mampu merefleksikan secara kritis proses dan hasil kegiatan, mulai dari persiapan hingga evaluasi akhir, untuk pembelajaran di masa depan.
- **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan yang orisinal dalam strategi promosi dan penataan display produk agar berbeda dan menarik.
- **Kolaborasi:** Mengoordinasikan peran dan menyelaraskan tindakan dalam kelompok besar (panitia kelas) untuk mencapai tujuan bersama, yaitu kesuksesan bazar.
- **Kemandirian:** Merancang strategi, berkomitmen, dan menjaga konsistensi dalam menjalankan tugas kepanitiaan dari awal hingga akhir.
- **Kesehatan:** Memastikan produk yang dijual disajikan secara higienis dan aman untuk dikonsumsi.
- **Komunikasi:** Mampu mempromosikan produk kepada pengunjung dengan bahasa yang persuasif dan informatif.

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 merefleksikan proses dan produk hasil modifikasi.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Matematika:** Menghitung modal, menetapkan harga jual, menghitung laba/rugi, dan membuat laporan keuangan sederhana.
- **Bahasa Indonesia:** Membuat teks promosi yang menarik (poster, slogan, caption media sosial).
- **Seni Budaya:** Mendesain tata letak (layout) bazar, dekorasi stan, dan display produk yang estetik.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Menerapkan konsep dasar pemasaran, permintaan, dan penawaran dalam skala kecil.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu **merumuskan** konsep dan tujuan acara serta **membentuk** struktur kepanitiaan bazar/pameran. (3 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu **merancang** denah lokasi dan **membuat** media promosi untuk kegiatan bazar/pameran. (3 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu **menyusun** daftar kebutuhan logistik dan **menjadwalkan** produksi ulang produk yang akan dijual. (3 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu **melakukan** simulasi (gladi bersih) dan **menata** stan pameran/bazar sesuai rencana. (3 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu **melaksanakan** kegiatan bazar/pameran, melayani pengunjung, dan mendokumentasikan acara. (3 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu **merefleksikan** dan **mengevaluasi** seluruh rangkaian kegiatan serta **menyusun** laporan akhir. (3 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

"Dari Dapur Kelas ke Pasar Sekolah": Mengorganisir sebuah acara pameran dan bazar kewirausahaan untuk menampilkan dan menjual produk-produk inovatif dari sereal dan

umbi yang telah dibuat, sebagai puncak dari seluruh proses pembelajaran.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (PjBL)
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (Pembelajaran Mendalam)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik fokus pada perannya masing-masing dalam kepanitiaan dan sadar akan dampak tindakannya terhadap keberhasilan tim.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik merasakan pengalaman nyata menjadi seorang *event organizer* dan wirausahawan, sebuah pembelajaran yang melampaui teori di buku.
 - **Joyful Learning:** Kegembiraan saat merancang acara, euforia saat acara berlangsung ramai, dan kebanggaan saat menghitung hasil kerja keras bersama.
- **Metode Pembelajaran:** Rapat Perencanaan, Kerja Tim, Simulasi, Pameran, Refleksi Kelompok.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Setiap kelompok menjual produk yang berbeda, sehingga stan menjadi bervariasi.
 - **Diferensiasi Proses:** Pembagian peran dalam panitia sesuai minat dan bakat siswa (misalnya, yang suka menggambar di seksi dekorasi, yang pandai berhitung di seksi keuangan, yang percaya diri di seksi penjualan).
 - **Diferensiasi Produk:** Laporan akhir bisa dibuat dalam format yang berbeda: laporan tertulis formal, presentasi slide dengan foto-foto, atau video dokumenter "behind the scene" acara.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Melibatkan OSIS untuk promosi, guru-guru lain sebagai pengunjung, dan kepala sekolah untuk membuka acara.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang orang tua murid untuk datang berkunjung dan membeli produk.
- **Mitra Digital:** Menggunakan media sosial sekolah (Instagram, TikTok) untuk mempromosikan acara bazar.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Memanfaatkan area sekolah yang strategis (lapangan, aula, koridor) sebagai lokasi bazar.
 - Ruang kelas diubah menjadi "ruang rapat" dan "workshop" untuk persiapan.
- **Ruang Virtual:**
 - Membuat grup komunikasi panitia untuk koordinasi yang cepat dan efisien.
- **Budaya Belajar:**
 - Membangun budaya profesionalisme: tepat waktu, bertanggung jawab, dan komunikatif.
 - Menumbuhkan sikap proaktif dan solutif dalam menghadapi masalah yang muncul.
 - Menjunjung tinggi semangat "satu untuk semua, semua untuk satu".

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mencari inspirasi desain stan dan tips promosi acara di Pinterest atau blog *event organizer*.
- **Media Publikasi Digital:** Membuat poster digital, e-flyer, dan video teaser untuk disebarkan secara daring.
- **Penilaian Daring:** Membuat formulir umpan balik online untuk pengunjung.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: PERENCANAAN AWAL DAN PEMBENTUKAN PANITIA

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Guru membuka dengan pertanyaan, "Setelah kita berhasil membuat produk-produk hebat, apa langkah selanjutnya? Tentu saja, kita pameran dan jual! Siap jadi *event organizer*?"
- **Motivasi:** "Keberhasilan sebuah acara besar dimulai dari sebuah rapat kecil yang solid. Hari ini kita akan meletakkan fondasi acara kita."

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Rapat Pleno:** Guru memfasilitasi rapat kelas untuk:
 - Menentukan nama, tema, waktu, dan target pengunjung acara.
 - Membentuk struktur kepanitiaan (Ketua, Bendahara, Sekretaris, Seksi Acara, Seksi Dekorasi & Perlengkapan, Seksi Promosi, Seksi Penjualan).
- **Pembagian Peran:** Peserta didik memilih seksi sesuai minatnya (*diferensiasi proses*).

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa tugas utama dari seksi yang kamu pilih?"
- **Tindak Lanjut:** Setiap seksi diminta membuat draf rencana kerja untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: DESAIN ACARA DAN STRATEGI PROMOSI

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Ketua panitia (peserta didik) membuka rapat dan meminta setiap seksi bersiap.

KEGIATAN INTI (100 MENIT)

- **Kerja Seksi:**
 - **Seksi Dekorasi:** Mendesain denah/layout stan dan membuat daftar dekorasi.
 - **Seksi Promosi:** Merancang poster, slogan, dan caption untuk media sosial.
 - Seksi lain menyempurnakan rencana kerjanya.
- **Presentasi Rencana:** Setiap seksi mempresentasikan draf rencananya untuk mendapatkan masukan dari seksi lain dan guru.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apakah rencana antar seksi sudah saling mendukung?"
- **Tindak Lanjut:** Memfinalisasi desain dan mulai membuat materi promosi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: PERSIAPAN LOGISTIK DAN PRODUKSI

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Mengecek progres setiap seksi. "Promosi sudah jalan? Saatnya siapkan barang-barangnya!".

KEGIATAN INTI (100 MENIT)

- **Koordinasi Logistik:** Seksi Perlengkapan memfinalisasi daftar meja, kursi, taplak, dll., yang dibutuhkan dan berkoordinasi dengan pihak sekolah.
- **Perencanaan Produksi:** Setiap kelompok (penjual) membuat jadwal kapan mereka akan memproduksi ulang barang dagangannya agar segar saat hari-H, serta menghitung modal yang dibutuhkan.
- **Promosi:** Seksi promosi mulai menyebarkan poster/flyer.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa tantangan terbesar dalam persiapan logistik dan produksi?".
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: GLADI BERSIH DAN PENATAAN STAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** Guru memberikan *briefing* terakhir sebelum penataan. "Hari ini adalah latihan terakhir sebelum pertunjukan utama. Mari kita buat sempurna!".

KEGIATAN INTI (100 MENIT)

- **Penataan Tempat:** Seluruh panitia bekerja sama menata meja, kursi, dan dekorasi utama sesuai denah.
- **Simulasi:** Melakukan simulasi alur acara, mulai dari pembukaan, proses jual beli, hingga penutupan. Setiap kelompok menata display produk sementara di stannya.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Evaluasi Gladi Bersih:** Diskusi singkat tentang apa yang perlu diperbaiki untuk hari-H.
- **Tindak Lanjut:** Mengingatkan semua kelompok untuk membawa produk dan perlengkapan jualan pada pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: PELAKSANAAN BAZAR/PAMERAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Briefing Akhir:** Ketua panitia dan guru memberikan semangat dan mengingatkan kembali tugas masing-masing.

KEGIATAN INTI (95 MENIT)

- **Pelaksanaan Acara:**
 - Acara dibuka (oleh guru/kepala sekolah).
 - Peserta didik melaksanakan perannya: menjual produk, melayani pengunjung, menjaga kebersihan, mendokumentasikan acara.
 - Guru berkeliling melakukan observasi dan penilaian kinerja.
- **Puncak Pembelajaran (Meaningful, Joyful):** Peserta didik merasakan langsung

dinamika berjualan dan berinteraksi dengan pelanggan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Pembersihan:** Setelah acara selesai, seluruh peserta didik bergotong royong membersihkan dan membereskan lokasi acara.

PERTEMUAN 6 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: EVALUASI DAN PELAPORAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Orientasi:** "Acara sudah sukses! Tapi pekerjaan belum selesai. Seorang profesional selalu melakukan evaluasi."

KEGIATAN INTI (100 MENIT)

- **Laporan Keuangan:** Bendahara, dibantu kelompok penjual, menghitung total pemasukan, dikurangi modal, untuk mendapatkan laba/rugi. Hasilnya dilaporkan di depan kelas.
- **Evaluasi Kinerja:** Rapat evaluasi terakhir. Setiap seksi melaporkan apa yang berjalan baik dan apa yang menjadi kendala.
- **Penyusunan Laporan Akhir:** Secara kolektif, peserta didik menyusun laporan akhir kegiatan.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi Akhir:** Guru memfasilitasi refleksi. "Apa pelajaran paling berharga yang kalian dapatkan dari kegiatan ini?"
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi dan penghargaan kepada seluruh peserta didik atas kerja keras mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK (Di awal Pertemuan 1)

- **Tanya Jawab:** "Menurutmu, apa saja yang perlu disiapkan agar sebuah acara bazar bisa sukses?"

ASESMEN FORMATIF (Selama proses pembelajaran)

- **Observasi:** Menilai keaktifan dalam rapat, kerja sama tim, dan tanggung jawab dalam menjalankan tugas kepanitiaan.
- **Produk (Proses):** Menilai kualitas draf rencana kerja, desain poster, dan denah lokasi yang dibuat oleh setiap seksi.

ASESMEN SUMATIF (Di akhir Bab)

- **Praktik (Kinerja):**
 - **Kinerja Pelaksanaan Bazar:** Menilai kemampuan peserta didik dalam menjalankan perannya saat acara berlangsung (keterampilan melayani, kerja sama tim, proaktif mengatasi masalah).
- **Produk (Proyek):**
 - **Laporan Akhir Kegiatan:** Menilai kelengkapan laporan, termasuk analisis keberhasilan, evaluasi kendala, dan laporan keuangan sederhana.
- **Tes Tertulis:** Mengukur pemahaman konsep manajemen acara sederhana.

Contoh Tes Tertulis:

A. Pilihan Ganda

1. Langkah paling awal yang harus dilakukan saat merencanakan sebuah bazar adalah...
 - a. Membuat poster
 - b. Menghias stan
 - c. Menentukan tujuan dan membentuk kepanitiaan
 - d. Menghitung keuntungan
 - e. Membeli bahan baku
2. Seksi dalam kepanitiaan yang bertugas merancang denah lokasi dan tampilan stan adalah...
 - a. Seksi Acara
 - b. Seksi Promosi
 - c. Seksi Dekorasi dan Perlengkapan
 - d. Seksi Keuangan
 - e. Seksi Konsumsi
3. Tujuan utama membuat media promosi seperti poster sebelum acara adalah...
 - a. Untuk memenuhi tugas dari guru
 - b. Untuk menginformasikan dan menarik minat pengunjung agar datang
 - c. Untuk menghias dinding sekolah
 - d. Untuk melatih kemampuan menggambar
 - e. Untuk menghabiskan anggaran
4. Kegiatan simulasi atau latihan sebelum acara bazar dilaksanakan disebut...
 - a. Evaluasi
 - b. Gladi bersih
 - c. Rapat pleno
 - d. Laporan pertanggungjawaban
 - e. Promosi
5. Setelah acara selesai, hal penting yang harus dilakukan panitia adalah...
 - a. Langsung berlibur
 - b. Membagikan sisa produk
 - c. Melakukan evaluasi dan membuat laporan keuangan serta kegiatan
 - d. Membuang semua dekorasi
 - e. Merencanakan acara berikutnya

B. Esai

1. Jelaskan tiga alasan mengapa kerja sama tim (kolaborasi) sangat penting untuk kesuksesan acara bazar!
2. Bayangkan kamu adalah ketua panitia bazar. Saat acara berlangsung, tiba-tiba turun hujan lebat padahal acaramu diadakan di lapangan terbuka. Sebagai pemimpin, langkah-langkah apa yang akan kamu ambil untuk mengatasi masalah tersebut? Jelaskan minimal 2 langkah!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.